

Pelatihan Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada anak di TK Taqifa Bangkinang



TIM PENGUSUL

Ketua	: Citra Ayu, SS, M. Pd	NIDN. 1023058002
Anggota	: Wida Rianti, S.Pd., M. Pd	NIDN. 1012028203
	Putri Asi Lestari, S. Pd, M. Pd N	NIDN. 1001099301
	Fitri Annisa	NIM. 1988203010
	M. Hakim	NIM. 1988203017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	xi
Abstrak.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah	2
C.Tujuan Penelitian	3
D.Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Pengertian	5
B. Penerapan	6
BAB III METODE PENELITIAN	8
A. Jenis Penelitian	8
B.Waktu dan Tempat	10

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman kanak – kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Sesuai dengan tujuan TK menurut undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI pasal 28 ayat 3 berbunyi : “ Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – Kanak, Raudatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat “. Pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Menurut Muliawan (2009:15) pendidikan anak usia dini dua atau sering yang disingkat Paud adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dua sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini disebut juga pendidikan usia prasekolah, taman bermain, atau taman kanak – kanak.

Pendidikan di Taman Kanak – Kanak sangat penting dalam kehidupan seorang anak, karena pendidikan saat ini sebagai modal dasar untuk perkembangan selanjutnya. Untuk itu pembelajaran di TK haruslah disesuaikan dengan perkembangan anak dan memberikan rasa aman, nyaman dan menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong keberanian. Dalam PP RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Bab IV pasal 19 dinyatakan bahwa : proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif

serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.

Pendidikan di Taman kanak – kanak bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, motorik kasar dan motorik halus untuk siap memasuki sekolah dasar. Untuk mencapai perkembangan anak tersebut dilakukan dalam kegiatan bermain. Dunia anak – anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Bermain juga salah satu pendekatan pembelajaran di Taman kanak –kanak. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar Taman kanak – kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Berdasarkan Pengamatan penulis dilapangan cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan penugasan, sehingga mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf, membedakan bentuk huruf yang ditandai dengan kondisi berikut. Pertama, ketika diberikan kesempatan untuk mengenal huruf maka hanya 3-4 saja yang bisa mengenalkan atau 7,5 % - 10 % dari keseluruhan anak di kelas B di RA. Habiby Desa Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu. Jika guru berinisiatif menawarkan mengenal huruf dengan cara menyusun huruf, maka cuma beberapa anak saja yang menyambut tawaran tersebut.

B. Rumusan Masalah

Mengacu dari latar belakang diatas maka masalah diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah penerapan melalui kegiatan bermain puzzle ABC dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak didik di TK TAQIFA Bangkinang Kota ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penulisan dapat ditulis sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah pelaksanaan kegiatan bermain menyusun puzzle ABC pada anak didik TK Taqifa mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.
2. Untuk mengetahui manfaat pelaksanaan pembelajaran kegiatan menyusun puzzle ABC pada anak didik TK Taqifa Bangkinang Kota
3. Untuk mengetahui hasil pelaksanaan kegiatan menyusun puzzle huruf ABC pada anak didik TK Taqifa

D. Manfaat Penelitian

Melihat hasil penelitian yang telah dilakukan maka beberapa manfaat dapat dipetik oleh berbagai pihak yang berkepentingan langsung proses pembelajaran yaitu :

1. Bagi siswa
 - a. Membantu dan memudahkan anak untuk mengenal huruf.
 - b. Sebagai motivator belajar untuk mempelajari materi pelajaran yang lain.
2. Bagi guru.

- a. Media permainan kartu gambar dapat diterapkan sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan menjadikan proses belajar lebih menarik.
- b. Sebagai umpan balik terhadap efektivitas berbagai teknik yang diterapkan selama ini.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian hanya difokuskan pada kemampuan dan keterampilan mengenal huruf dengan menggunakan permainan kartu puzzle ABC di TK Taqifa Bangkinang Kota.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian

1. Mengenal Huruf

Mengenal huruf adalah kegiatan yang melibatkan unsur audikatif (pendengaran) dan visual (pengamatan).Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku (Depdiknas 2007: 4). Mengenal huruf dalam teori *whole language* dalam Susanto (2011:86) yaitu mengenal huruf dan bunyi dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan).Misalnya guru bertanya sama anak, siapa namanya, anak menjawab “Ani” kemudian guru bertanya lagi bunyi apa yang kamu kenal dari namamu? Lalu anak mulai mengidentifikasi bunyi dan huruf a dan ni (n dan i) jadi anak belajar dari konsep ke parsial.

Kemampuan mengenal huruf vocal pada anak usia dini berkaitan erat dengan membaca permulaan, menurut Anderson dkk dalam (Dhieni dkk, 2009:55) membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Pada usia 3-4 tahun anak dapat menunjuk huruf-huruf yang diucapkan guru (Musbikin (2010:162). Cara mengenalkan huruf pada anak menurut Team Dafa (2010) adalah dari huruf vokal, huruf konsonan, simulasi gerakan dan karpet huruf.

Adapun kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengenal huruf vokal pada penelitian ini adalah dengan bermain puzzle. Menurut Singer (dalam Tedjasaputra, 2001:12) mengemukakan bahwa bermain memberikan suatu cara

bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya rangsangan (stimulasi) baik dari luar maupun dalam. Menurut Hurlock (dalam Dahlan, 2010:6) manfaat bermain antara lain: anak bisa mengembangkan ketrampilan bersosialisasi, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, rasa percaya diri, kemandirian, kreativitas, berlatih mengambil keputusan dan bermain juga bisa sebagai terapi.

2. Media Pembelajaran

Media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di TK TAQIFA (2007 :3) menjelaskan “Kata media berasal dari kata bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Dalam proses belajar mengajar, pesan atau informasi itu disampaikan oleh guru melalui perantara yang dapat berbentuk stimulus, yang disampaikan kepada anak. Stimulus itu dapat berupa pertanyaan dari guru atau disajikan dalam bentuk alat, bagan, dan gambar selanjutnya oleh penerima atau anak akan memberikan respon atau reaksi. Reaksi itu dapat mengarah ke reaksi yang aktif, misalnya berupa pertanyaan, jawaban dan saran.

Media pembelajaran menurut Briggs dalam Anitah (2008; 1) menyatakan “media pembelajaran adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran yang meliputi buku, videotape, slide dll. Adapun pengertian media menurut Marshall McLuhan dalam Hamalik (1990:248) “Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia”.

Kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan media dari penjelasan para ahli diatas adalah segala alat fisik yang dapat memperjelas penyajian pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa serta merangsang siswa tersebut untuk belajar.

3. Media Puzzle

Berbagai cara sebenarnya banyak memberikan arti dan manfaat dalam hidup anak. Salah satu permainan edukatif untuk anak-anak adalah puzzle. Cahyo dalam Ernawati, dkk (2016: 3) menjelaskan bahwa “Media pembelajaran crossword puzzle merupakan permainan mengasah otak melalui pencairan dan pengingatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia”. Sedangkan Puzzle menurut Suciaty (2012: 78) menjelaskan bahwa “permainan puzzle bisa dimainkan mulai dari 12 bulan. Puzzle dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain. Permainan puzzle dapat dilakukan dirumah dan disekolah yang diberikan oleh guru.

Puzzle berdasarkan pendapat diatas merupakan media yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk menarik perhatian anak melalui mencari potongan atau bagian dan menyusunnya sesuai ketentuan.

Tujuan bermain puzzle menurut Nisak (2011: 110), permainan puzzle ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Membentuk jiwa bekerja sama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok.

- b. Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
- c. Melatih kecerdasan logis matematis anak.
- d. Menumbuhkan rasa solidaritas sesama.
- e. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- f. Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.
- g. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.
- h. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
- i. Menghibur para siswa dalam kelas

Tujuan permainan puzzle berdasarkan penjelasan diatas adalah untuk membentuk jiwa kerjasama, lebih konsisten, melatih kecerdasan logis, menumbuhkan rasa solidaritas, kekeluargaan, dan saling menghormati dan menghargai.

Pengertian kartu gambar adalah merupakan media dalam permainan menemukan huruf. Anak diajak bermain dengan mencari kartu – kartu gambar dan menyebut nama huruf yang ada pada kartu gambar. yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Kartu gambar adalah kertas persegi panjang atau segi empat yang agak tebal berisi gambar-gambar. Permainan kartu gambar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan kartu gambar, kartu tersebut dikemas dengan warna yang menarik serta penggunaannya bersifat fleksibel. Oleh karena itu penggunaan kartu gambar tersebut dapat diyakini dapat mendorong dan memotivasi anak untuk terus belajar serta meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran khususnya dalam mengenal huruf.

Salah satu stimulasi yang dapat menumbuhkan kemampuan mengenal huruf vokal yaitu dengan diberikan kegiatan melalui berbagai bentuk permainan yang

menyenangkan bagi anak. Karena dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan bahasa, kognitif, motorik, sosial emosional dan nilai-nilai moral agama dapat dicapai bersama-sama. Dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal bertujuan untuk mempersiapkan anak dalam kegiatan permulaan membaca.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan. Bermain bersama-sama dengan teman akan memberikan kesempatan pada anak untuk berkomunikasi satu sama . Selain itu ada permainan yang mempunyai fungsi mengembangkan bahasa, antara lain, melalui buku cerita, bermain, khayal, bermain kata – kata, dan masih banyak lagi kegiatan lainnya.

Menurut Sudono (1995 : 7) alat permainan adalah sebuah alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, Sudono juga mengatakan bahwa permainan adalah semua benda yang digunakan anak dalam kegiatan belajar mengajar dapat secara teratur, lancar, efektif dan efisien, sehingga pendidikan Taman kanak – kanak dapat tercapai. Menurut Tanaka dalam Sudono (1995:8) menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan penggunaannya dipersiapkan harus bervariasi. Dengan adanya alat permainan yang bervariasi anak akan lebih terlatih dan merasa senang.

B. Sistem Penerapan Permainan Kartu

Pada dasarnya prinsip bermain puzzle gambar pada anak adalah aktivitas yang mampu mengembangkan sikap aktif pada anak dengan memaksimalkan otak anak untuk menyerap informasi, sistem mengenal cepat untuk memaksimalkan kemampuan otak dilakukan melalui :

1. Modalitas visual

Secara visual, modalitas ini mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat, Warna, hubungan ruang, potret mental dan gambar menonjol dalam modalitas ini ilmuwan saraf mengajarkan bahwa 90 % masukan indra untuk otak berasal dari sumber visual.

2. Modalitas Auditorial

Modalitas ini mengakses gejala jenis bunyi dan kata diciptakan maupun diingat. Musik, nada, irama, dialog internal dan suara menonjol disini. Informasi yang disajikan dalam bentuk nyanyian akan mudah diserap oleh anak.

3. Modalitas Kinestetik

Modalitas ini mengakses segala jenis, gerak dan emosi diciptakan, maupun diingat. Gerakan koordinasi, irama tanggapan emosional dan kenyamanan fisik menonjol disini

Dalam penerapan permainan puzzle ini bersosialisasi dalam persamaan bunyi dan bentuk visual. Sistem ini akan berhasil baik jika asosiasinya berwarna warnai dan imajinatif.

Dalam mengenalkan setiap huruf setiap kelompok mendapatkan puzzle gambar Abc yang berbeda. Puzzle gambar Abc yang diterapkan di kelas B di RA.

Habiby Desa Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu yaitu :

Kelompok 1 : Anggur, bunga, buah-buahan, coklat, dasi

Kelompok 2 : Emas, fajar, gunung, ikan, jembatan, lilin,

Apabila anak sudah ingat nama huruf melalui puzzle maka titian ingatan dengan huruf yang lain. Gambar berupa nama – nama benda yang bunyi huruf awalnya sama dengan nama benda. Nama – nama benda diusahakan di kenal anak. Kartu kata dalam puzzle merupakan media dalam penerapan pengenalan huruf .

Pada penerapannya anak dikenalkan mengenal nama benda itu sendiri, anak lebih ditekankan pada bunyi huruf awal yaitu “a” Begitupun pada kartu kartu berikutnya. Dalam permainan kartu puzzle ini anak cukup mengenal mengingat nama huruf depan yang ada pada kartu gambar maka ia dengan mudah dapat mengenal huruf dengan cepat tetapi ini harus bertahap dan berulang – ulang sampai anak betul – betul menguasainya.

C. Kelebihan mengenal huruf melalui permainan kartu gambar yaitu :

1. Mudah di bawa - bawa
2. Dapat dilaksanakan didalam maupun diluar kelas
3. Disampaikan dengan cerita, bermain dan bernyanyi
4. Pembelajaran akan lebih muda dipahami karena dengan kartu puzzle tersebut materi akan mudah di ulangi , sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu pemahaman anak dapat tercapai secara optimal.

5. Gambar yang digunakan berupa gambar benda-benda dengan warna yang menarik yang sering dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari.

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Lestari Waraningsih (2014) tentang meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media kartu kata pada anak kelompok A di TK Sulthoni Ngaglik Sleman. Kemampuan mengenal huruf yang ditingkatkan ialah menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan dalam mengenal huruf di kelompok A. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Subjek penelitian ini sebanyak 24 anak. Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument observasi daftar cek (*check List*). Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Sulthoni Ngaglik Sleman dapat ditingkatkan menggunakan media kartu kata dalam proses pembelajaran permainan tebak huruf pada kartu kata dengan cara masing-masing anak membawa/memegang kartu kata secara langsung dan memainkannya sesuai instruksi guru yaitu menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal huruf yaitu pada kondisi awal sebesar 29,2% meningkat pada Siklus I menjadi 58,3% , dan Siklus II meningkat sebesar 83,3%.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Lestari (2014) tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 13 anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (*check list*). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 75% anak mengalami peningkatan dalam mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 81-100%. Setelah adanya tindakan Siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 86,86%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa kartu angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten.

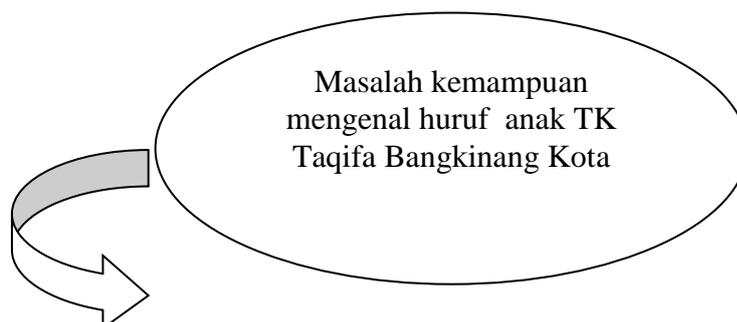
F. Kerangka Pemikiran

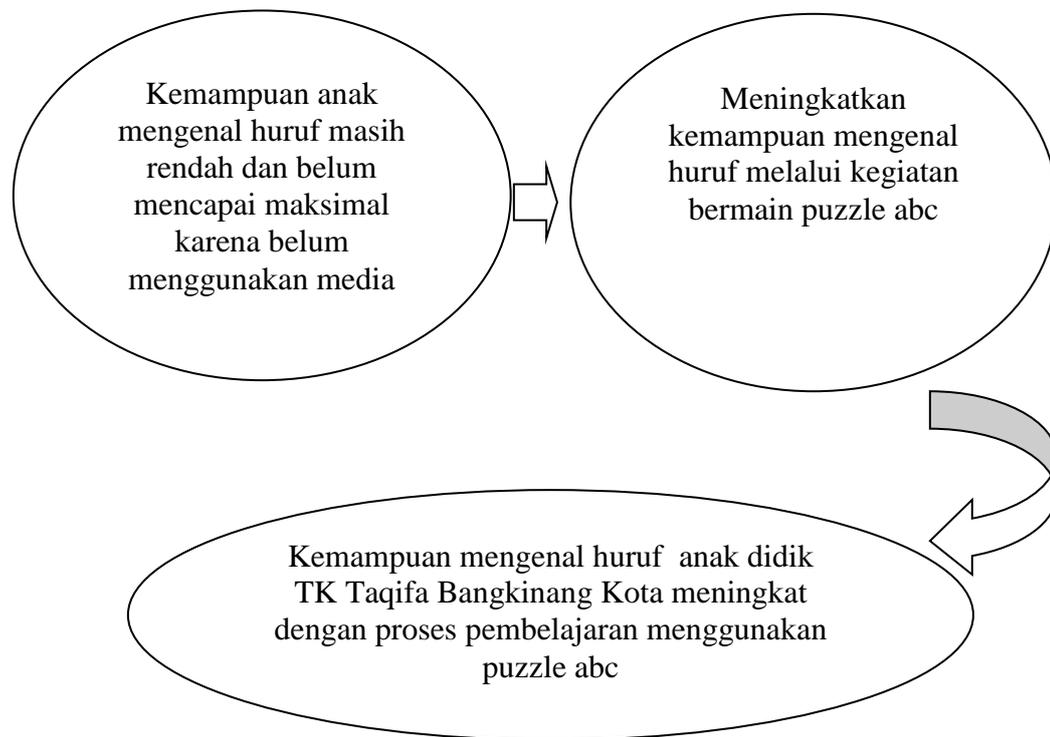
Berdasarkan kerangka teori yang disusun, maka dapat diketahui bahwa pengajaran mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle abc akan membuat anak lebih antusias dalam belajar. Siswa juga akan tertarik karena menggunakan puzzle huruf dan angka yang digunakan menggunakan huruf, warna dan juga gambar yang menarik. Anak akan tertarik bermain dengan puzzle huruf dan angka.

Dengan permainan ini secara tidak sadar anak akan belajar mengenal huruf dengan sederhana tanpa disadari kalau dia sedang belajar mengenal huruf dan membaca permulaan. Dengan kata lain anak melakukan kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan demikian maka proses pembelajaran dengan puzzle huruf dan angka mungkin lebih menarik, dan hasil belajar siswa dalam penugasan huruf dan angka lebih cepat dan menyenangkan.

Kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle abc di TK Taqifa Bangkinang Kota.

Kerangka pemikiran tersebut dapat digambar sbb :





E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Sugiyono (2013: 64) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain puzzle abc dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK TAQIFA Bangkinang Ko

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas.

Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian tindakan adalah praktisi (guru). Tujuan utama pada penelitian tindakan ini adalah meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

B. Tempat, Waktu, dan subyek Penelitian

1. Lokasi penelitian dipusatkan di TK Taqifa
2. Waktu pelaksanaan di mulai pada tanggal 13 Agustus sampai dengan 17 oktober dan 20 Agustus sampai dengan 24 Agustus 202s
3. Subyek penelitian sebanyak 12 orang siswa, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Nama – nama siswa tersebut dapat dilihat pada tabel 1. Sedangkan objek penelitian adalah meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle ABC kelas TK Taqifa Bangkinang Kota.

2. Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, yang dimulai dari kondisi awal kemudian siklus pertama dan dilanjutkan siklus kedua dengan prosedur dari penelitian yang akan dilakukan terdiri dari empat tahap penting.

Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2012:16) adalah :

a. Perencanaan

Merencanakan perbaikan kegiatan yaitu setelah masalah dirumuskan, langkah berikutnya yang dapat dilakukan guru/ pendidik adalah membuat rencana perbaikan kegiatan.

b. Pelaksanaan / melakukan tindakan

Rencana perbaikan kegiatan ini kemudian dilaksanakan oleh guru/ pendidik di kelas.

c. Pengamatan

Observer (peneliti) menggunakan instrumen antara lain lembar observasi yang dilengkapi dengan catatan dilapangan dan aktifitas ini menjadi focus utama dalam pengamatan. Hasil observasi digunakan sebagai hasil yang kualitatif yang bersifat keberhasilan.

d. Refleksi

Setelah guru / pendidik selesai melaksanakan tindakan perbaikan, siklus kembali kepada kegiatan refleksi dengan tujuan melihat kelemahan dan kelebihan tindakan perbaikan yang telah dilakukannya untuk melakukan perbaikan kegiatan selanjutnya.

Jika dalam siklus I belum berhasil dan meningkat, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal –hal yang belum dicapai pada siklus I. Pada siklus II ini akan dilakukan refleksi.

C. Deskripsi persiklus

Pada tahap pelaksanaan pengenalan melalui kegiatan bermain puzzle abc pada penelitian ini penulis menggunakan 2 siklus yaitu :

Siklus I

1. Tahap perencanaan

- a. Menentukan jadwal yang memungkinkan untuk kegiatan pengenalan huruf.
- b. Mempersiapkan semua perangkat pembelajaran.
- e. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati anak selama proses kegiatan pengenalan berlangsung.

1. Tahap Pelaksanaan

Pada pelaksanaan, melalui kegiatan bermain, bercerita dan bernyanyi yang dilakukan secara klasikal dan diisi juga dengan melatih gerak motorik anak.

2. Tahap obsevasi

Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan observasi terhadap aktivitas anak selama kegiatan membaca.

1. Refleksi /Analisis

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus I, masalah – masalah yang ditemukan pada tiap akhir pertemuan diupayakan pada siklus berikutnya untuk memperbaiki hal – hal yang merupakan masalah pada siklus I.

Siklus II

Pada siklus kedua diadakan kesepakatan dengan teman sejawat yang bertugas sebagai pengamat untuk mengamati hal – hal tertentu yang menjadi target perbaikan. Tahapan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tidak berbeda dengan siklus I. Setelah pertemuan kedua dilaksanakan, hasil obsevasi diamati dan dianalisis kemudian membuat refleksi kedua. Perubahan – perubahan yang terjadi pada siklus I sampai II dianalisa sehingga guru dapat menentukan tindakan selanjut.

Pelaksanaan siklus I dan II diharapkan mendapatkan kekuatan tindakan perbaikan dalam kegiatan pengembangan dalam mengenal huruf yaitu :

1. Kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak karena menggunakan sistem bermain, bernyanyi, dan bercerita.
2. Anak lebih mudah merespon kegiatan yang dilaksanakan.
3. Dengan permainan kartu gambar, anak-anak sangat berminat untuk mengenal huruf bahkan membaca buku.

Pelaksanaan siklus I dan II juga terdapat kelemahan tindakan perbaikan, masalah-masalah yang timbul misalnya :

1. Hasil tingkat pencapaian perkembangan belum sesuai dengan keinginan guru, yaitu keegaanan anak dalam melakukan kegiatan motorik.
2. Perilaku anak yaitu, sebaaian anak masih pasif terhadap kegiatan mengenal huruf.
3. Anak-anak enggan untuk belajar mengenal huruf dan angka dengan media poster, papan tulis dan alat tulis spidol karena kurang menarik.
4. Kurangnya kemampuan anak dalam menguasai atau mengenal huruf dan angka karena perhatian anak kurang terpusat pada guru saat guru mengajak anak untuk mengenal huruf dan angka menggunakan media poster, papan tulis dan alat tulis spidol, karena cara seperti itu membosankan dan kurang diminati Anak Usia Dini, juga karena memang konsentrasi anak dan perhatian anak mudah berubah dan cenderung pendek, meskipun ada beberapa anak yang lebih lama dan focus memperhatikan guru.
5. Perhatian anak selalu berubah tergantung moodnya atau apa yang lebih menarik menurutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah kegiatan yang sangat penting dalam penelitian. Data-data penelitian diambil dari hasil pembelajaran mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle abc. Untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan belajar siswa, perlu dilakukan penilaian. Penilaian adalah suatu usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh tentang perkembangan yang telah dicapai oleh anak

didik melalui pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama mengikuti pembelajaran.

Penilaian adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk memperoleh informasi secara obyektif, berkelanjutan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil dari penilaian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan perlakuan selanjutnya. Menurut Umar (2002 : 1), penilaian atau evaluasi adalah suatu proses secara sistematis untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan efisiensi suatu program.