



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI KELOMPOK B
PAUD LESTARI DESA SUKA NANTI KECAMATAN
KEDURANG KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**YANTI YOSIFA
NPM A11111041**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PAUD
FKIP Universitas Bengkulu**

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI KELOMPOK B
PAUD LESTARI DESA SUKA NANTI KECAMATAN
KEDURANG KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**YANTI YOSIFA
NPM A11111041**

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF
DI KELOMPOK B PAUD LESTARI
DESA SUKA NAN**

**TI KECAMATAN KEDURANG
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**YANTI YOSIFA
NPM A11111041**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Pembimbing I



**Dr. Suhartono, M.Pd
NIP 1960429 198603 1003**

Pembimbing II



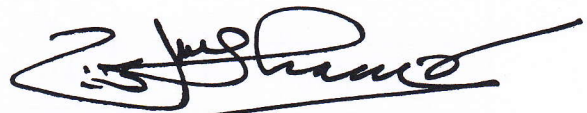
**Dr. Sazili Muhctar, M.Si
NIP 19570908198603 1002**

Dekan FKIP UNIB



**Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd.
NIP 196112071986011001**

**Ketua Program SKGJ
FKIP UNIB**



**Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi.
NIP 196101231985031002**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF
DI KELOMPOK B PAUD LESTARI
DESA SUKA NANTI KECAMATAN KEDURANG
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

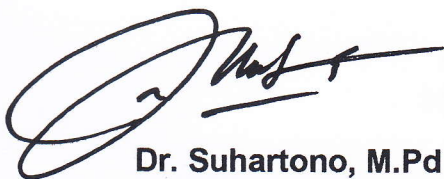
**NAMA : YANTI YOSIFA
NPM : A11111041**

Telah dipertahankan Depan Tim Penguji Program Sarjana (S1)
Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu

Ujian dilaksanakan pada

**Hari : Rabu
Tanggal : 22 Januari 2014
Pukul : 08.00 s/d selesai
Tempat : SMA N 1 Bengkulu Selatan**

**Skripsi ini Telah Diperiksa dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing
Pembimbing I Pembimbing II**

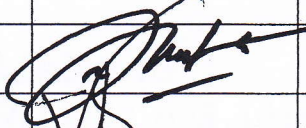
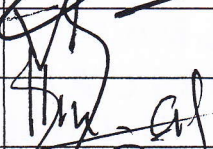
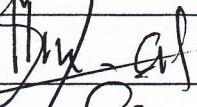


**Dr. Suhartono, M.Pd
NIP 19620429 198603 1003**



**Dr. Sazili Muctar, M.Si
NIP 19570908 198603 1002**

Skripsi ini Telah Diperiksa dan Disetujui Oleh Tim Penguji

Penguji	Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji I	Dr. Suhartono, M.Pd		
Penguji II	Dr. Sazili Muctar, M.Si		
Penguji III	Drs. Norman Syam, M.Pd		10/2 2014
Penguji IV	Drs. Amril Canrhas, M.S		8 Februari 2014

ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI KELOMPOK B PAUD LESTARI DESA SUKA NANTI KECAMATAN KEDURANG KABUPATEN BENGKULU SELATAN

Tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu: untuk mengetahui melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Subjek penelitian ini adalah anak PAUD Lestari yang berjumlah 14 anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus. Alat pengumpulan data dengan teknik observasi, portofolio dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah teknik persentase. Pada siklus 1 keberhasilannya menunjukkan aspek keseriusan anak dalam bermain kartu huruf mendapat nilai rata-rata 68,5%, aspek kebenaran anak dalam menyusun kartu huruf mendapat nilai rata-rata 67,1%, aspek kemampuan anak dalam menyebutkan huruf hingga menjadi sebuah kalimat mendapat nilai rata-rata 68,5%. Sedangkan pada Siklus 2 keberhasilannya menunjukkan aspek keseriusan anak dalam bermain kartu huruf mendapat nilai rata-rata 97,14%, aspek kebenaran anak dalam menyusun kartu huruf mendapat nilai rata-rata 95,7%, aspek kemampuan anak dalam menyebutkan huruf hingga menjadi sebuah kalimat mendapat nilai rata-rata 98,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Kata kunci: Kemampuan, kartu huruf

ABSTRACT

IMPROVING ABILITY RECOGNIZE LETTER THROUGH CARD GAME OF LETTER AT GROUP B OF PAUD LESTARI DESA SUKA NANTI KECAMATAN KEDURANG KABUPATEN BENGKULU SELATAN

The purpose of this research to know through card game can improve recognize letter. Subject of this research was children of PAUD Lestari at group B and the total of them 14 child. The method of this research was descriptive qualitative. The data was analyzed by using percentage after that describe. The design of this research was descriptive qualitative. This research was conducted in two cycles. The instrument for collecting the data was observation and photo.. The first cycle of serious aspect showed that child in play cards letter got means 68,5%, aspect of truth of child in compiling letter card got 67,1%, aspect ability of child in mentioning letter till become a sentence got 68,5%. The second cycle serious aspect showed that child in play cards letter got means 97,14%, aspect of truth of in compile letter card got means 95,7%, aspect ability of child in mentioning letter till become a sentence got means 98,5%. That way can be concluded to through card game of letter can improve ability recognize letter of child.

Key words: Ability, Card letter

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YANTI YOSIFA

NPM : A11111041

Program Studi : S1 PAUD

Fakultas : KIP

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya peneliti sendiri, bukan merupakan pengambil ahlian atau pikiran orang lain yang peneliti akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka peneliti bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan dari Universitas Bengkulu.

Bengkulu, 2014
yang membuat pernyataan

YANTI YOSIFA
NPM A11111041

Motto dan Persembahan

- Kita tidak kuasa mengubah masalah dan melukis masa depan sesuai dengan keinginan kita, dan jangan sekali-kali kita membunuh diri sendiri dengan bersedih atas sesuatu yang tak mungkin kita ubah” (Dr.Aidah AL-SARNI).
- Tak ada rahasia untuk mencapai sukses, kecuali kerja keras, tawakal dan memohon padanya
- Allah tidak akan merubah suatu kaum kecuali kaumnya sendiri mau berubah. Allah tidak akan merubah diri seseorang kecuali orang itu sendiri mau merubahnya.
- Kejujuran adalah kunci dari keberhasilan, karena keberhasilan adalah kunci dari kesuksesan.

Diiringi rasa syukur dan terimah kasih pada kesempatan yang penuh kebahagiaan ini, setelah menempuh perjalanan panjang dalam mencapai kesuksesan mereka selalu memberikan dorongan dan semangat hingga pada akhirnya aku bisa mengapai mimpi indahku maka dengan itu kupersembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Allah SWT, yang mana telah memberikan kekuatan, ketabahan, kesabaran dan kemudahan dalam menyelesaikan karya ini.
- ❖ Kedua orangtuaku yang tak lupa memberikan dorongan, doa dan semangat yang tak bisa tergantikan.

- ❖ Suami ku Rifizon dan anakku (Kiki, Ginda, dan Anna) yang ikut memberikan dorongan dan semangat kepada ku selama menyelesaikan karya ini
- ❖ Temanku seperjuanganku Jurhayani, Masrayani, Ditas, Min, Yeyen, Tita, Luhas dan Reta yang juga memberikan semangat kepadaku agar skripsi ini selesai tepat pada waktunya.
- ❖ Almamaterku

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia hidayah-Nyalah, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di kelompok B PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan.

Banyak hal yang menjadi kendala dalam penulisan skripsi ini namun dengan segala upaya yang dilakukan, skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Dalam penulisan skripsi ini peneliti tidak lepas dari bantuan yang diberikan oleh pihak yang telah membantu dan memberikan saran sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rambat Nursasongko, M.P.d selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi. selaku Ketua Program SKGJ FKIP Universitas Bengkulu.
3. Dr. Suhartono. M.Pd selaku pembimbing I dan Dr. Sazili Muhctar. M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan, dorongan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Ibu Ermaini, S.Pd Aud. Selaku Kepala PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan.

5. Kedua orang-tua saya serta kakak dan adik saya juga memberikan dorongan dan doa yang tulus dalam pembuatan skripsi ini.
6. Suami dan anak-anak saya yang juga membrikan semangat serta membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman seperjuangan saya yang kini masih duduk dibangku kuliah S1 PSKGJ yang mana juga banyak memberikan bantuan kepada penulis.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti akan menjadi amal ibadah dan mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangun untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat serta menambah ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Walaikumsalam wr.wb

Bengkulu 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRCT.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.	v
HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA SKRIPSI	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	2
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	3
D. Rumusan Masalah Penelitian.....	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	5
B. Acuan Teori Rancangan alternatif atau Disain Intervensi	9
C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan	10
D. PengembanganKonseptual Perencanaan Tindakan	10

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	11
B. Tempat dan Waktu Penelitian	13
C. Subjek/Partisipan dalam Penelitian.....	14
D. Prosedur Penelitian	14
E. Instrumen-instrumen Pengumpul Data yang Digunakan	22
F. Teknik Pengumpulan Data	23
G. Teknik Analisis Data.....	23
H. Indikator Keberhasilan	24

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian.....	25
B. Pembahasan.....	36

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	38
B. Rekomendasi	38

DAPTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	41
RIWAYAT HIDUP.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	13
Tabel 2.2 Instrumen Penilaian Anak	23
Tabel 2.3 Kategori Skor Hasil Observasi	24
Tabel 4.1 Data keseriusan anak dalam bermain kartu huruf	26
Tabel 4.2 Data kebenaran anak dalam menyusun abjad	27
Tabel 4.3 Data kemampuan anak dalam menyebutkan huruf	28
Tabel 4.4 Nilai rata-rata siklus 1.....	29
Tabel 4.5 Data keseriusan anak dalam bermain kartu huruf	31
Tabel 4.6 Data kebenaran anak dalam menyusun abjad	32
Tabel 4.7 Data kemampuan anak dalam menyebutkan huruf	33
Tabel 4.8 Nilai rata-rata siklus 2.....	34
Tabel 4.9 Nilai peningkatan persiklus	35

DAFTAR GAMBAR

Bagan 3.1 Diagram Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	12
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Satuan Kegiatan Mingguan Siklus I.....	46
Lampiran 1.2 Satuan Kegiatan Harian Siklus I.....	48
Lampiran 1.3 Lembar Hasil Observasi Siklus I.....	50
Lampiran 2.1 Satuan Kegiatan Mingguan Siklus II.....	51
Lampiran 2.2 Satuan Kegiatan Harian Siklus II.....	53
Lampiran 2.3 Lembar Hasil Observasi Siklus II.....	55
Lampiran Surat Kesedian Menjadi Teman Sejawat.....	56
Lampiran Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian di PAUD.....	57
Lampiran Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Siklus I dan Siklus II.....	58
Lampiran Daftar Riwayat Hidup	61

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap anak pada dasarnya memiliki kemampuan atau bakat kreatif, meskipun dalam derajat yang berbeda-beda. Bakat tersebut dapat dikembangkan anak melalui pendidikan dan pengalaman yang diperolehnya. Oleh karena itu pendidik harus memberikan pengajaran sesuai dengan kurikulum dan tingkat perkembangan yang dimiliki anak, sehingga dapat mengembangkan potensi anak secara optimal. Selain guru atau pendidik, orang tua juga dapat berperan penting dalam pengembangan potensi yang dimiliki anak, Rahmitha P. dalam (Buletin PADU, 2006:45).

Anak usia dini memerlukan banyak sekali informasi untuk mengisi pengetahuannya agar siap menjadi manusia sesungguhnya. Salah satunya pengetahuan anak dalam mengenal huruf, mengenal huruf merupakan cara anak untuk belajar membaca karena pada saat membaca maka seluruh aspek kejiwaan manusia terlibat dan ikut serta bergerak. Hasilnya, otak yang merupakan pusat koordinasi bekerja keras menemukan hal-hal baru yang akan menjadi pengisi memori otak sekaligus menjadi bekal pertumbuhan.

Kemampuan mengenal huruf anak usia dini umumnya masih relatif kurang karena pendidikan usia dini merupakan awal atau permulaan anak belajar mengenal huruf dan membaca. Pada zaman sekarang orang tua tidak mengetahui kemampuan yang dimiliki anaknya sehingga orangtua menginginkan anak cepat bisa membaca padahal anak belum mengenali huruf. Banyak media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain kartu huruf.

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan, masih banyak anak belum mengenali huruf. hal ini di karenakan kurang bervariasinya guru dalam menentukan media, sehingga media yang diajarkan guru tidak menarik perhatian anak dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti mencoba Melakukan penelitian yang berjudul: Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di Kelompok B PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Ruang lingkup identifikasi area fokus penelitian yang berhubungan dengan upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai cara diantaranya:

1. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui bermain tebak huruf menggunakan media gambar binatang, (Sriwayuni, 2005:33)

2. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui bermain fuzzle bergambar binatang atau huruf abjad, (<http://Hernani.com>,2013:11)
3. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup atau area dan fokus penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini, maka tidak semua area dan fokus yang sudah diidentifikasi di atas akan diteliti disebabkan keterbatasan waktu. Oleh karena itu, peneliti memilih area dan fokus penelitian yang ketiga yaitu: Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian tindakan kelas ini adalah: Apakah melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di kelompok B PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di kelompok B PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

- a. Dapat meningkatkan minat membaca anak
- b. Dapat meningkatnya minat anak dalam mengenal huruf abjad
- c. Anak dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir yang kreatif

2. Bagi guru

- a. Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar
- b. Dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
- c. Dapat mengetahui letak kesulitan anak dalam belajar

3. Bagi PAUD

- a. Hasil penelitian dapat memperbaiki proses belajar mengajardi PAUD.
- b. Memotivasi guru untuk menerapkan metode dalam pengajaran
- c. Untuk memproduksi anak yang cerdas, terampil dan kreatif.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Kemampuan Mengenal Huruf

a. Pengertian Kemampuan

Menurut Hilgard (dalam masnur 2005:54-55), kemampuan merupakan keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan sehingga dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, cepat, dan akurat, melukiskan kebiasaan yang berulang cepat, lancar tersusun dari pola gerakan yang dapat dikenal serta menciptakan gagasan baru yang asli, imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Sriwayuni (2005:32) mengemukakan bahwa kemampuan akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu dan imajinasi karena mereka selalu mencari dan ingin menemukan jawaban, senang memecahkan.

Dari pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan adalah merupakan keterampilan yang muncul pada diri seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan serta memiliki

imajinasi yang ingin menemukan jawaban apa saja yang pada dasarnya baru dan belum dikenal pembuatannya.

b. Manfaat mengenal huruf

1. Sebagai persiapan anak untuk membaca
2. Dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar membaca
3. Untuk menambah wawasan anak dalam mengenali huruf sesuai dengan bunyi.
4. Dapat menambah pengetahuan anak dalam berbagai hal sesuai dengan potensi anak

2. Bermain Kartu Huruf

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan permainan anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri (Gordon dan Browne, 2005:65)

Menurut Arsyad, (2011:18) permainan merupakan kemampuan mengembangkan sosial dan imajinasi atau sifat kayal anak yang akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang

disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan untuk membuat sesuatu atau menirukan sesuatu.

Menurut Purwanti (2009:54). Permainan merupakan kegiatan yang nonserius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak, untuk berlatih, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentranspormasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan orang dewasa (<http://Purwanti.com,2013:10>).

Dari definisi diatas dapat peneliti simpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang nonserius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak, untuk berlatih, mengeksplorasi, merekayasa secara imajinatif dengan memilih kegiatan atau alat permainan yang disukainya.

b. Pengertian Kartu Huruf

Kartu huruf merupakan media yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai kompetensi yang dimiliki anak, misalnya melalui bermainkartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Kartu huruf adalah permainan yang sangat disenangi anak, karena memiliki daya tarik untuk merangsang rasa

penasaran anak dalam menemukan jawaban. misalnya anak disuruh menyusun kartu huruf dimulai dari A-Z dengan sangat jelas anak akan menyusun potongan huruf yang sudah diacak.

c. Fungsi dan Tujuan Kartu Huruf

Menurut Munandar, (2005:67) kartu huruf mempunyai fungsi dan tujuan sebagai berikut:

a. Fungsi kartu huruf

1. Untuk dapat merangsang anak untuk berfikir kreatif
2. Untuk dapat menyenangkan anak dalam bermain
3. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak untuk berfikir dan kemampuan bahasa anak pada saat anak mengenali huruf a, b, c, d, dan seterusnya.

b. Tujuan bermain kartu huruf

- 1) Mampu mengembangkan kemampuan berfikir anak
- 2) Mampu mengerjakan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti kesiapan menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda.
- 3) Mampu koordinasi indera mata dan aktivitas tangan.
- 4) Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.

B. Acuan Teori Rancangan–rancangan Alternatif atau Desain Intervensi Tindakan yang dipilih

Menurut Hopkins (2008:8), PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Adapun tujuan PTK (Suyanto, 2008:10) PTK untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu dan memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

Dari rumusan di atas dapat dikemukakan kata-kata kunci (*key words*) yang terkait dengan penelitian tindakan kelas yaitu:

- a. PTK bersifat reflektif
- b. PTK dilakukan oleh pelaku tindakan
- c. PTK dilakukan secara sistematis, terencana, dan sikap mawas
- d. PTK bersifat situasional dan kontekstual

Dari uraian di atas, maka yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah penelitian bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang diselenggarakan secara profesional terutama kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok B PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan.

C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan bermain kartu huruf Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan adalah sebagai berikut: Sriwayuni, 2005:33 meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui bermain tebak huruf menggunakan media gambar binatang, Penelitian ini memberikan informasi terkait dengan permainan kartu huruf, guru memperagakan atau mempraktikkan bagaimana cara bermain kartu huruf. Penelitian ini menunjukkan permainan kartu huruf dapat meningkatkan minat membaca anak dan anak dapat mengenali huruf sesuai dengan gabungan kata yang dipelajari.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Peneliti meneliti di PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan pada anak kelompok B, di sini peneliti menemukan bahwa gurunya belum menggunakan alat atau media yang sesuai dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf. penulis melakukan kriteria penilaian kemampuan anak mengenal huruf, ada beberapa hal yang akan dinilai pada saat melakukan permainan kartu huruf yaitu: (1) Keseriusan anak dalam bermain kartu huruf (2) Kebenaran anak dalam menyusun kartu huruf abjad (3) Kemampuan anak dalam menyebutkan huruf hingga menjadi sebuah kalimat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sesuai dengan karakteristik. Peneliti tindakan kelas akan berkolaborasi atau berkerjasama dengan guru (teman sejawat). Teman sejawat tersebut akan melakukan pengamatan pada waktu peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran di kelas. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian diskriptif., Menurut Arikunto, (2006:56) adalah pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan yang terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

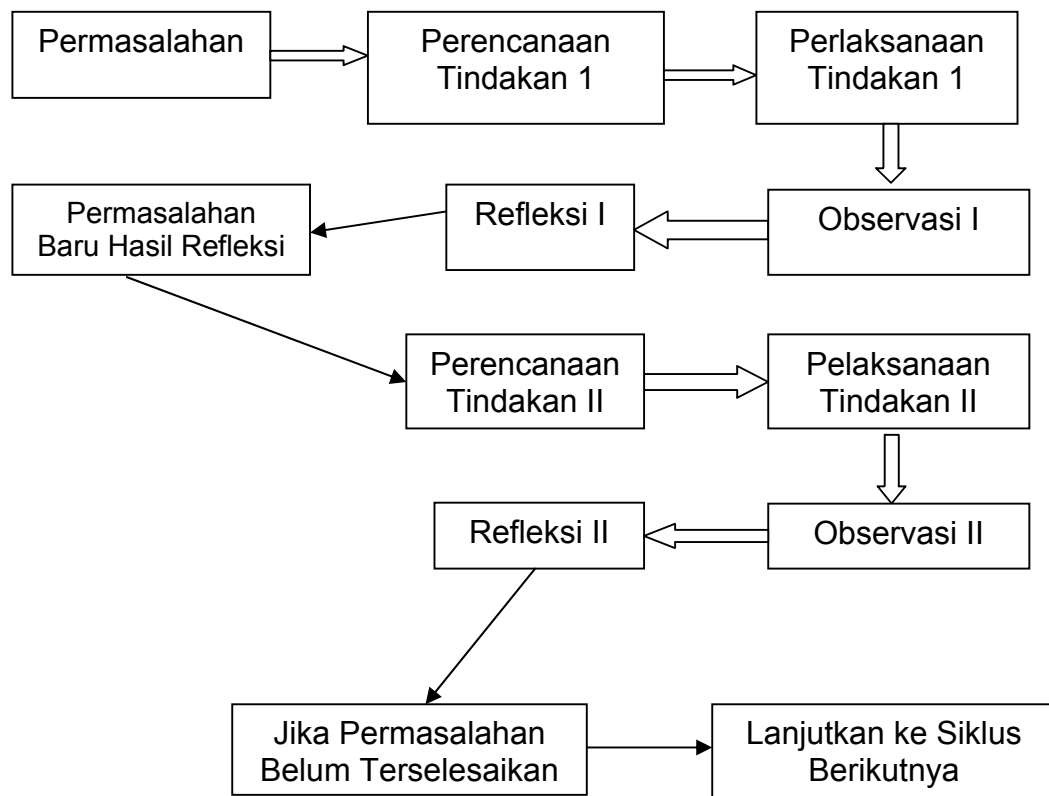
Metode diskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di kelompok B PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang di perkenalkan oleh Arikunto terdiri atas 4 kegiatan yang dilakukan siklus berulang, kegiatan utama dalam siklus. Adapun pelaksanaan penelitian ini di desain 4 (empat) langkah yaitu :

1. Melakukan perencanaan
2. Melakukan pelaksanaan tindakan
3. Melakukan observasi dan evaluasi

4. Refleksi dan dilakukan berulang-ulang dan terdiri dari beberapa siklus.

Rancangan yang digunakan semuanya bersifat siklus (berulang sesuai dengan jumlah siklus yang direncanakan) dalam prosedur juga tergambar peran tim peneliti dalam setiap tahap penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan.

Bagan 1.1 Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2006:39)



B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan mulai pada bulan September sampai bulan Januari 2014.

Tabel 2.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

No		Spt				Okt				Nov				Des				Jan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mempersiapkan judul dan mengidentifikasi masalah		x	x																	
2	Membuat proposal				X	x	x														
3	Bimbingan proposal ke 1							x													
4	Perbaikan								x	x											
5	Bimbingan proposal ke 2									x											
6	Perbaikan									x	x										
8	Seminar Proposal												X								
9	Perbaikan												X	x							
10	Izin melaksanakan penelitian dari fakultas														x						
11	Izin penelitian dari kepala sekolah														x						
12	Membuat RPM, RPH, Siklus 1 serta media yang akan digunakan dan instrument													x	x						

berulang, kegiatan utama dalam siklus yaitu : a) Perencanaan, b) Pelaksanaan, c) Observasi dan Evaluasi, d) Refleksi. (Arikunto, 2006:45). Rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan diantaranya adalah:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan kemampuan anak dalam belajar keterampilan menulis anak.

Dalam tahap ini kegiatan yang dilaksanakan guru adalah :

- 1) Membuat (RKM) dan menentukan temanya
- 2) Membuat (RKH) sesuai dengan tema pada pembuatan (RKM)
- 3) Menyediakan properti (media, fasilitas, alat peraga)
- 4) Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian setiap siklus, terbagi atas 4 tahap pembelajaran yang meliputi:

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru mengawali dengan salam, menyapa anak, dan dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar bersama-sama, bernyanyi di awal kegiatan yang merupakan kegiatan rutin,

absen. Kemudian guru menyampaikan hari, tanggal, bulan dan tahun hari ini, sambil mengajak anak menyebutkannya. Guru bertanya kepada anak siap yang akan bercerita di depan kelas yang berhubungan dengan tema hari ini yaitu tema binatang subtema binatang peliharaan. Kemudian guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan tema dengan cara tanya jawab untuk menarik perhatian anak.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memberikan orientasi tentang tema, dengan menggunakan media bermain kartu huruf yang berkaitan dengan tema. Guru memperkenalkan dan menjelaskan secara rinci tentang memperagakan cara bermain kartu huruf dengan media yang sudah ditentukan. Pada siklus ini guru menggunakan media kartu huruf yang terbuat dari kardus. Dalam kegiatan inti guru menilai 3 penilaian yaitu: (1) Keseriusan anak dalam bermain kartu huruf (2) Kebenaran anak dalam menyusun kartu huruf abjad (3) Kemampuan anak dalam menyebutkan huruf hingga menjadi sebuah kalimat

3. Istirahat Makan

Setelah melakukan pembelajaran pada kegiatan inti, anak dipersilahkan untuk istirahat di luar sebentar, setelah selesai istirahat anak disuruh masuk untuk kegiatan makan bersama,

sebelum makan anak disuruh berdoa, selama makan anak diingatkan agar tidak bersuara dan membuang sampah pada tempatnya. Setelah selesai makan anak disuruh membereskan tempat makanan, setelah itu anak diajak berdoa sesudah makan bersama.

4. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan penutup, guru menanyakan kembali tentang kegiatan inti yang telah dilakukan anak tadi? Guru melakukan penilaian akhir yaitu: memberi tahu siapa tugasnya paling baik hari ini dan untuk anak yang tugasnya belum baik diberikan dorongan atau motivasi lagi. Di lanjutkan dengan berdoa sebelum pulang, salam, pesan dan pulang.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat ibu Pismiarti, A.Ma. yaitu melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Hasil dari pengamatan ini berupa data-data yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan data hasil belajar anak. Evaluasi penilaian, aspek-aspek yang dinilai dalam latihan mencontoh tulisan yaitu: (1) Keseriusan anak dalam bermain kartu huruf (2) Kebenaran anak dalam menyusun kartu huruf abjad (3) Kemampuan anak dalam menyebutkan huruf hingga menjadi sebuah kalimat

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti dan pengamat melakukan pembahasan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Dari hasil pembahasan hasil refleksi ini akan diperoleh suatu kesimpulan. Apakah indikator keberhasilan penelitian itu tercapai atau belum. Jika dari hasil penelitian tersebut belum tercapai, maka siklus penelitian selanjutnya akan dilakukan, tetapi jika indikator keberhasilannya tercapai maka siklus akan di akhiri.

2. Siklus II

Siklus ke II dilaksanakan melakukan perubahan pada bagian tertentu yang didasarkan pada refleksi siklus I sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II sama halnya dengan siklus I yaitu:

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan kemampuan anak dalam belajar keterampilan menulis anak.

Dalam tahap ini kegiatan yang dilaksanakan guru adalah :

- 1) Membuat (RKM) dan menentukan temanya
- 2) Membuat (RKH) sesuai dengan tema pada pembuatan (RKM)
- 3) Menyediakan properti (media, fasilitas, alat peraga)
- 4) Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian setiap siklus, terbagi atas 4 tahap pembelajaran yang meliputi:

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru mengawali dengan salam, menyapa anak, dan dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar bersama-sama, bernyanyi di awal kegiatan yang merupakan kegiatan rutin, absen. Kemudian guru menyampaikan hari, tanggal, bulan dan tahun hari ini, sambil mengajak anak menyebutkannya. Guru bertanya kepada anak siap yang akan bercerita di depan kelas yang berhubungan dengan tema hari ini yaitu tema binatang subtema binatang peliharaan. Kemudian guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan tema dengan cara tanya jawab untuk menarik perhatian anak.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memberikan orientasi tentang tema, dengan menggunakan media bermain kartu huruf yang berkaitan dengan tema. Guru memperkenalkan dan menjelaskan secara rinci tentang memperagakan cara bermain kartu huruf dengan media yang sudah ditentukan. Dalam kegiatan inti guru menilai 3 penilaian yaitu: (1) Keseriusan anak dalam bermain kartu huruf (2)

Kebenaran anak dalam menyusun kartu huruf abjad (3)
Kemampuan anak dalam menyebutkan huruf hingga menjadi sebuah kalimat.

3. Istirahat Makan

Setelah melakukan pembelajaran pada kegiatan inti, anak dipersilahkan untuk istirahat di luar sebentar, setelah selesai istirahat anak disuruh masuk untuk kegiatan makan bersama, sebelum makan anak disuruh berdoa, selama makan anak diingatkan agar tidak bersuara dan membuang sampah pada tempatnya. Setelah selesai makan anak disuruh membereskan tempat makanan, setelah itu anak diajak berdoa sesudah makan bersama.

4. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan penutup, guru menanyakan kembali tentang kegiatan inti yang telah dilakukan anak tadi? Guru melakukan penilaian akhir yaitu: memberi tahu siapa tugasnya paling baik hari ini dan untuk anak yang tugasnya belum baik diberikan dorongan atau motivasi lagi. Dilanjutkan dengan berdoa sebelum pulang, salam, pesan dan pulang.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat ibu Pismiarti, A.Ma yaitu melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Hasil dari pengamatan ini berupa data-data yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan data hasil belajar anak. Evaluasi penilaian, aspek-aspek yang dinilai dalam latihan mencontoh tulisan yaitu: (1) Keseriusan anak dalam bermain kartu huruf (2) Kebenaran anak dalam menyusun kartu huruf abjad (3) Kemampuan anak dalam menyebutkan huruf hingga menjadi sebuah kalimat

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti dan teman sejawat melakukan pembahasan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Dari hasil pembahasan siklus kedua refleksi ini akan diperoleh suatu kesimpulan yaitu: Apakah indikator keberhasilan penelitian itu tercapai atau belum. Jika dari hasil penelitian tersebut belum tercapai, maka siklus penelitian selanjutnya akan dilakukan, tetapi jika indikator keberhasilannya tercapai maka siklus akan di akhiri.

E. Instrumen-instrumen pengumpulan data yang akan digunakan

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data penelitian adalah :

1. Lembar Observasi, yang digunakan oleh teman sejawat untuk mengamati keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan penelitian dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir.
2. Lembar observasi penilaian keberhasilan anak, yang diisi oleh peneliti guna melihat keberhasilan anak didik dalam pembelajaran permainan kartu huruf.

Tabel 2.2 Contoh Lembar Observasi Penilaian Belajar anak

No	Aspek yang akan dinilai	Keterangan				E	%
		A	B	C	D		
1	Keseriusan anak dalam bermain kartu huruf						
2	Kebenaran anak dalam menyusun kartu huruf abjad						
3	Kemampuan anak dalam menyebutkan huruf hingga menjadi sebuah kalimat.						

Keterangan:

A = Sangat baik B = Baik C = Sedang

D = Kurang E = Sangat kurang

F. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung dan ikut terlibat dalam pengamatan tersebut, yang dilaksanakan pada kelompok B PAUD Lestari Desa Suka Nanti Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan.

b. Portofolio

Portofolio adalah kumpulan hasil kerja anak yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi yang diambil selama anak menjalankan aktivitas proses pembelajaran, (James, 2008:124)

c. Dokumentasi

Melakukan pengumpulan data informasi perkembangan pada atau keberhasilan anak pada saat melakukan penelitian yang diambil melalui foto atau.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$X = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Nilai Rata-rata anak

$\sum X$ = Jumlah nilai anak

N = Jumlah nilai ideal seluruh anak

(Anas Sujdiono 2005:43)

Tabel 2. 3 Kategori Skor Hasil Observasi

Persentase keberhasilan belajar	Kriteria
80 % - 100 %	Sangat baik
75 % - 79 %	Baik
70 % - 74 %	Sedang
65% - 69%	Kurang
55% - 64%	Sangat kurang

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan PTK didasarkan kepada ketentuan sebagai berikut :

1. Jika nilai secara individu anak memperoleh nilai minimal 75-79 berkategori baik
2. Nilai Rata-rata kelas adalah 78