MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN LONCAT ABJAD PADA ANAK-ANAK KELOMPOK A TK KUSUMA MULIA II BANYAKAN TAHUN AJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG-PAUD

Oleh:
SITI LATIFATU NAILI RISLINA
NPM: 11.1.01.11.0078

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI

2015

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN LONCAT ABJAD PADA ANAK-ANAK KELOMPOK A TK KUSUMA MULIA II BANYAKAN TAHUN AJARAN 2014/2015

SITI LATIFATU NAILI RISLINA
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan , Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Kusuma Mulia II Banyakan masih rendah. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menarik, yakni hanya berupa buku kegiatan dan buku kotak saja padahal jumlah huruf juga tidak sedikit yaitu ada 26 huruf.

Permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah : Apakah penerapan kegiatan bermain loncat abjad dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Kusuma Mulia II Banyakan Desa Banyakan Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2014/2015? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan permainan loncat abjad dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada anak didik kelompok A TK Kusuma Mulia II Banyakan Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian 24 anak kelompok A TK Kusuma Mulia II Banyakan. Penelitian dilaksanakan tiga siklus, menggunakan instrumen berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH), Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), lembar penilaian anak, dan lembar observasi guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah bahwa penerapan permainan “Loncat Abjad” terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Kusuma Mulia 2 Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014-2015. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh anak dapat dilihat dari prosentase rata-rata kemampuan mengenal huruf anak menggunakan permainan loncat abjad yang terus mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 53,12% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi sebesar 68,75% dan meningkat lagi pada siklus III yaitu menjadi sebesar 79,17%.

Kata kunci : kemampuan mengenal huruf, permainan loncat abjad

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai usia enam tahun yang perlu diberi stimulus atau rangsangan berupa pendidikan dalam keluarga dan sekolah. Anak usia dini adalah seorang anak yang usianya belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra-sekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau taman

penitipan anak (Vaulia, 2014). Salah satu aspek pada anak usia dini yang perlu diberikan stimulasi yaitu aspek bahasa dalam hal mengenal huruf abjad dari a-z. Mengenal huruf sangatlah penting dilakukan untuk proses membaca anak selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelompok A TK Kusuma Mulia 2 Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015 dalam kegiatan menunjukkan atau mengenalkan huruf yang ada di lingkungan anak seperti mencari kata yang diawali dengan huruf yang telah disebutkan, didapatkan bahwa dari 24 anak didik, hanya lima anak mendapat bintang tiga, sepuluh anak mendapat bintang dua dan sembilan anak mendapat bintang satu.

Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan loncat abjad pada anak kelompok A TK Kusuma Mulia II Banyakan Desa Banyakan Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri tahun ajaran 2014 / 2015.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Bahasa

Menurut Badudu (dalam Dhieni dkk, 2008), bahasa merupakan alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya.

2. Kemampuan Membaca Permulaan (Mengenal Huruf)

a. Pengertian Membaca Permulaan (Mengenal Huruf)

Menurut Ritawati (dalam Joe, 2013) membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan kepada anak di kelas I (satu) sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya.

b. Tahapan Membaca

Mercer (dalam Abdurrahman, 2002) membagi tahapan membaca menjadi lima, yaitu:

1) Kesiapan membaca.
2) Membaca permulaan.
3) Ketrampilan membaca cepat.
4) Membaca luas.
5) Membaca yang sesungguhnya.

c. Tujuan Umum Pengajaran Membaca Permulaan

Menurut Soejono (dalam Lestari, 2004) pengajaran membaca permulaan memiliki tujuan yang memuat hal-hal yang harus dikuasai siswa secara umum, yaitu:

1) Mengenalkan siswa pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi.
2) Melatih keterampilan siswa untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara.
3) Pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika siswa belajar membaca lanjut.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca. Menurut Lamb dan Arnold (dalam Rahim, 2011) faktor – faktor tersebut adalah faktor

fisiologis, intelektual, lingkungan, dan psikologis.

1). Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencangkup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin

2). Faktor Intelektual

Istilah inteligensi didefinisikan oleh Heinz sebagai suatu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponsnya secara tepat.

3). Faktor Lingkungan

a) Latar belakang dan pengalaman anak di rumah.
b) Sosial ekonomi.
c) Faktor Psikologis.

3. Kegiatan Bermain

a. Pengertian Kegiatan Bermain

Hans daeng (dalam Ismail, 2009) mengemukakan bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Bermain merupakan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang sifatnya menyenangkan dan menghibur, yang berfungsi untuk membantu seseorang tersebut mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial moral dan emosional.

b. Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak

Pengaruh bermain bagi perkembangan anakyaitu:

1) Perkembangan fisik anak melalui penyaluran tenaga yang berlebihan.
2) Dorongan berkomunikasi.
3) Penyaluran energy emosional yang terpendam.
4) Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan.
5) Sumber belajar.
6) Rangsangan bagi kreatifitas.
7) Perkembangan wawasan diri.
8) Belajar bermasyarakat.
9) Belajar tentang moral.
10) Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin.
11) Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

c. Tujuan dan Manfaat Bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendektan bermain kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak (Sujiono, 2009). Menurut Sujiono (2009) manfaat bermain antara lain

1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik kasar dan halus serta keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain.
3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala

sesuatu yang ada di lingkungan disekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.

4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungannya, belajar mengambil keputusan, berlatih peran social.
5) Bermain memicu kreativitas
6) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
7) Bermain bermanfaat untuk melatih empati
8) Bermain bermanfaat mengasah panca indra
9) Bermain sebagai media terapi atau pengobatan
10) Bermain itu melakukan penemuan

d. Jenis Permainan

Jenis permainan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini ada dua (Anggani,2000), yaitu :

1) Bermain bebas adalah melakukan observasi terhadap anak-anak dan mendorong anak-anak untuk lebih aktif bermain baik dengan alat maupun tanpa alat di dalam maupun diluar ruangan, kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan yang tertib, bertanggungjawab terhadap tumbuhan disiplin secara bertahap, contoh permainannya adalah :
   a) Bermain Perorangan
      Bermain bersifat perorangan dan bersaing dengan prestasinya, misalnya permainan meloncat tangga, meloncat diatas satu kaki dan memukul bola.
   b) Bermain Tetangga
      Permainan kelompok yang tidak terdefinisi, dimana setiap orang dapat bermain.Contohnya bermain petak umpet.
2) Bermain terpimpin, adalah anak tidak bebas melainkan terikat dengan peraturan permainan atau kegiatan tertentu dalam aktivitas permainan terpimpin yang dapat membantu guru menciptakan permainan dalam lingkaran, permainan dengan alat, permainan tanpa alat, permainan dengan angka, permainan dengan nyanyian, permainan dalam bentuk lomba, permainan mengasah angka. Contoh permainan ini adalah permainan tim. Permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan serta suasana persaingan yang kuat, misalnya permainan sepak bola, bola basket, kasti dan lari.

4. Permainan Loncat Abjad

a. Pengertian Permainan Loncat Abjad

Loncat adalah melompat dengan dua atau empat kaki secara bersama-sama (Badudu, 1996).Sedangkan abjad diartikan sebagai kumpulan huruf (aksara) berdasarkan urutan yang lazim di bahasa tertentu (Badudu, 1996). Abjad atau sering disebut dengan huruf menurut Arifin (dalam Harun, 2013) mengatakan bahwa abjad atau sering disebut dengan huruf

merupakan beberapa bunyi dan bentuk yang terdiri dari dua puluh enam macam yang masing-masing bunyi tersebut dapat dibuat menjadi satu kata dan kalimat.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan loncat abjad merupakan aktifitas yang bermanfaat dengan cara melompat dengan dua kaki untuk membantu anak mengenal bunyi dan bentuk yang disebut dengan huruf dengan lebih mudah yang melibatkan anak didik sebagai pelaku utama.

b. Alat-alat yang Dibutuhkan dalam Permainan "Loncat Abjad"

Permainan "Loncat Abjad" merupakan permainan yang membutuhkan alat. Alat yang digunakan bisa bervariasi, bisa menggunakan tikar abjad atau bulatan abjad yang mudah dikenali oleh anak. Dalam hal ini peneliti menggunakan tikar abjad yang sudah tersedia di sekolah. Tikar abjad merupakan tikar yang didalmnya sudah terdapat berbagai huruf yang akan mudah dikenali oleh anak. Alat lain yang digunakan yaitu kartu. Kartu ini terdiri dari tiga macam, yaitu:

a. Kartu huruf
b. Kartu gambar
c. Kartu kata

c. Cara Memainkan Permainan "Loncat Abjad"

Langkah-langkah permainan "Loncat Abjad" ini adalah sebagai berikut :

1) Anak diminta mengambil dua buah kartu huruf
2) Anak menyebutkan huruf yang ada pada kartu
3) Anak meloncat pada tikar huruf sesuai huruf yang ada pada kartu huruf dan menyebutkannya secara keras

d. Manfaat Permainan "Loncat Abjad"

Penerapan permainan "Loncat Abjad" pada anak usia dini memiliki berbagai manfaat, diantaranya untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf, menambah perbendaharaan dan kosakata anak serta melatih konsentrasi dan fokus anak. Selain itu, manfaat permainan "Loncat Abjad" pada anak usia dini tidak hanya dalam hal pengembangan aspek bahasa saja, namun juga mengembangkan aspek fisik motorik, yakni ketika anak melompat dari huruf satu ke huruf yang lain, serta mengembangkan aspek sosial emosional anak yakni ketika anak bermain bersama dengan teman dan mau dengan sabar menunggu gilirannya untuk bermain.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini sebelumnya pernah dilakukan Tri Nurmiasih (2012) dengan judul Peningkatan Kemampuan Pemahaman Huruf Abjad Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Glinggang Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2011/2012.

C. Kerangka Berfikir

Permainan loncat abjad merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam mengenal mengenal huruf a-z. Melalui permainan loncat abjad, anak diajak untuk mengenal dan memahami huruf yang telah di injaknya pada tikar abjad. Jika anak sudah bisa mengenal dan memahami huruf a-z, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf akan berkembang.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan *Setting* Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini bertempat di TK Kusuma Mulia II Banyakan Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014 – 2015.

Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah anak didik Kelompok A TK Kususma Mulia II

Banyakan Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan jumlah anak didik sebanyak 24 anak, yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di Taman kanak-kanak Kusuma Mulia II Banyakan Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri karena peneliti setiap hari bertugas mengajar di tempat tersebut.

B. Prosedur Penelitian

Model rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart (1988) dengan 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu : penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi / pengamatan, dan refleksi.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif, karena dalam penelitian ini diperlukan bantuan untuk melakukan observasi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung (Wahyudin dkk, 2011).

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah arsip dari pekerjaan anak didik kelompok A TK Kusuma Mulia II Banyakan Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015 yang meliputi dokumen atau catatan hasil observasi pendidik sebelum dilakukan tindakan.

2. Jenis Data yang Diperlukan
   a. Data tentang kemampuan mengenal huruf anak kelas A TK Kusuma mulia II Banyakan Kabupaten Kediri tahun ajaran 2014-2015.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan Instrumen pengumpulan data tentang kemampuan mengenal huruf anak kelas A TK Kusuma Mulia II Banyakan Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri tahun ajaran 2014-2015 adalah unjuk kerja.

Format lembar penilaian unjuk kerja

No	Subyek Penelitian	Penelitian Perkembangan Anak				Ket
		1	2	3	4	
1. 24						
	Jumlah					

Format Observasi Guru

No	Aspek yang dinilai	B	C	K	Keterangan
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				
2	Penjelasan guru dalam pembelajaran dapat dipahami oleh anak				
3	Guru mengajak anak untuk aktif dalam permainan "Loncat Abjad"				
4	Guru memotivasi anak dalam kegiatan permainan				
5	Guru membimbing anak dalam kegiatan permainan				
6	Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berekspresi				

D.Teknik Analisis Data

Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang rumus yang digunakan adalah :

Rumus : $P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Keterangan :
P : Hasil Jawaban dalam %
f : Nilai yang diperoleh
n : Jumlah anak dikalikan dengan nilai tertinggi.

E. Rencana Jadwal Penelitian.

Rencana jadwal dari penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Januari sampai bulan Februari.

Siklus I : 21 Januari 2015
Siklus II : 27 Januari 2015
Siklus III : 5 Februari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Kusuma Mulia II Banyakan Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri pada Kelompok A Semester 2 Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan materi kegiatan bidang pengembangan bahasa.

Sebelum tindakan pembelajaran diberikan kepada anak, peneliti mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam permainan ”loncat abjad” tersebut. Peneliti mempersiapkan huruf, kata serta gambar-gambar yang menarik dan sudah dikenal oleh anak agar mereka lebih antusias untuk mengikuti permainan. Peneliti juga menyiapkan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) serta alat-alat penilaian.

B. Deskripsi Temuan Peneliti

1. Kondisi Pra Tindakan

Pada kondisi sebelum tindakan kemampuan mengenal huruf anak Kelompok A TK Kusuma Mulia 2 Banyakan Tahun Pelajaran 2014/2015 masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kondisi anak saat mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan membaca misalnya menyebutkan huruf awal suatu gambar.

2. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Rencana umum dalam pelaksanakan ini adalah dengan mempersiapkan :

a. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
b. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
c. Lembar penilaian untuk anak dan lembar observasi untuk guru
d. Media permainan “loncat abjad”

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2015.

Hasil penelitian unjuk kerja anak dalam bermain loncat abjad pada siklus I

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Huruf dalam Permainan “Loncat Abjad”			
		*	**	***	****
1	Fikri	√			
2	Lugas		√		
3	Bagas		√		
4	Bayu		√		
5	Indri			√	
6	Dita	√			
7	Marcel	√			
8	Mei	√			
9	Nadia		√		
10	Nafis		√		
11	Haikal		√		
12	Zudan		√		
13	Wira	√			
14	Via			√	
15	Farhan		√		

16	Zanu			√	
17	Adit			√	
18	Ula			√	
19	Nila			√	
20	Rahma			√	
21	Rina			√	
22	Yuqi		√		
23	Zaki		√		
24	Sagita		√		
Jumlah		5	11	8	0
Presentase		20,83 %	45,83 %	33,33 %	0 %

Berdasarkan Tabel menjelaskan bahwa prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (★) sebesar 20,83% atau sebanyak 5 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua (★★) sebesar 45,83% atau sebanyak 18 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga (★★★) sebesar 33,33% atau sebanyak 8 anak dan masih belum terdapat anak yang mendapatkan bintang empat.

Dari hasil pengamatan, didapatkan prosentase rata-rata kemampuan mengenal huruf anak dalam kegiatan permainan "loncat abjad" adalah sebesar 53,12%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan mengenal huruf anak pada siklus I belum mencapai prosentase keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yakni 75% dan akan diadakan perbaikan pada siklus II.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2015.

Hasil penilaian unjuk kerja anak dalam bermain loncat abjad pada siklus II.

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Huruf dalam Permainan "Loncat Abjad"			
		*	**	***	****
1	Fikri		√		
2	Lugas		√		
3	Bagas		√		
4	Bayu			√	
5	Indri			√	
6	Dita	√			
7	Marcel		√		
8	Mei			√	
9	Nadia			√	
10	Nafis			√	
11	Haikal	√			
12	Zudan		√		
13	Wira		√		
14	Via				√
15	Farhan			√	
16	Zanu				√
17	Adit			√	
18	Ula			√	
19	Nila				√
20	Rahma				√
21	Rina			√	
22	Yuqi			√	
23	Zaki			√	
24	Sagita			√	
Jumlah		2	6	12	4
Presentase		8,33 %	25 %	50 %	16,67 %

Tabel diatas menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf anak pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kondisi pada siklus I dimana sudah ada anak yang mendapaatkan bintang empat. Prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (★) sebesar 8,33% atau sebanyak 2 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua (★★) sebesar 25% atau sebanyak 6 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga (★★★) sebesar 50% atau sebanyak 12 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang empat (★★★★) sebesar 16,67% atau sebanyak 4 anak.

Dari hasil pengamatan, didapatkan prosentase rata-rata kemampuan mengenal huruf anak dalam kegiatan permainan "loncat abjad" adalah sebesar 68,75%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan

mengenal huruf anak pada siklus II belum mencapai prosentase keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yakni 75% dan akan diadakan perbaikan pada siklus III.

5. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada tanggal 5 februari 2015.

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Anak dalam Bermain Loncat Abjad pada Siklus III

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Huruf dalam Permainan "Loncat Abjad"			
		*	**	***	****
1	Fikri			√	
2	Lugas			√	
3	Bagas			√	
4	Bayu			√	
5	Indri				√
6	Dita	√			
7	Marcel			√	
8	Mei			√	
9	Nadia			√	
10	Nafis			√	
11	Haikal		√		
12	Zudan			√	
13	Wira		√		
14	Via				√
15	Farhan			√	
16	Zanu				√
17	Adit				√
18	Ula				√
19	Nila				√
20	Rahma				√
21	Rina				√
22	Yuqi			√	
23	Zaki			√	
24	Sagita			√	
Jumlah		1	2	13	8
Presentase		4,17%	8,33%	54,17%	33,33%

Berdasarkan tabel 4.8 diatas menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf anak pada siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kondisi pada siklus II dimana sudah ada anak yang mendapaatkan bintang empat. Prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (★) sebesar 4,17% atau sebanyak 1 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua (★★) sebesar 8,33% atau sebanyak 2 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga (★★★) sebesar 54,17% atau sebanyak 13 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang empat (★★★★) sebesar 33,33% atau sebanyak 8 anak.

Berdasarkan hasil analisis dari keseluruhan kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata kemampuan mengenal huruf anak dikatakan tuntas dengan prosentase 79,17%.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I, siklus II, dan siklus III kemampuan anak dalam mengenal huruf mengalami perkembangan yang signifikan.

Rekapitulasi hasil penilaian unjuk kerja anak saat bermain loncat abjad

No.	Siklus	Hasil Penilaian				Kriteria Penilaian Minimal Bintang Tiga		Prosentase Ketuntasan Belajar
		*	**	***	****	Tuntas	Belum Tuntas	
1	Pra Tindakan	9	10	5	0	5	19	45,85%
2	I	5	11	8	0	8	16	53,12%
3	II	2	6	12	4	16	8	68,75%
4	III	1	2	13	8	21	3	79,17%

Dari prosentase diatas dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Kusuma Mulia II Banyakan Kec. Banyakan Kab. Kediri dapat dikatakan berhasil dan hipotesis diterima

D. Kendala dan Keterbatasan

Dalam pelaksanaan peneli tindakan kelas ini, terdapat kendala keterbatasan yang menyebabkan

kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Ketebatasan dalam permainan ini adalah kelas yang digunakan tidak terlalu lebar sehingga saat menggelar tikar abjad cukup kesulitan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, siklus II dan siklus III serta berdasarkan pada seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan "Loncat Abjad" terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Kusuma Mulia 2 Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014-2015.

B. Saran

1. Bagi Penyelenggara Pendidikan

   Implementasi permainan loncat abjad dapat meningkatkan hasil belajar anak dan juga sebagai modal dasar untuk anak menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi. Untuk itu hendaknya lembaga menyediakan sarana prasarana agar guru bisa lebih kreatif dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

2. Bagi Guru

   Hendaknya dalam proses pembelajaran termasuk dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf anak menggunakan permainan yang menarik dan beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi anak dalam belajar, misalnya menggunakan permainan loncat abjad.

3. Bagi Orang tua

   Agar lebih memperhatikan cara belajar anak agar lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat anak dalam belajar misalnya dengan permainan "loncat abjad".

4. Bagi Kepala Sekolah.

   Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk pengembangan profesionalisme guru yang bersangkutan dan peningkatan prestasi hasil belajar anak didik

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Semoga skripsi ini bisa menjadi motivasi untuk melakukan inovasi pembelajaran seperti membuat permainan yang menarik bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Abdurrahman. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

As'adi, Muhammad. 2009. panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai untuk Anak. Jogjakarta: Power Book

Ampuni, S. 2004. *Proses Kognitif dalam Pemahaman Bacaan*. Buletin Psikologi.

Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK.* Bandung: Alfabeta.

Badudu, J. S. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.Jakarta : Pustaka Sinar

Dheni. Kridlaksana. 2008. *Perkembangan Membaca Anak prasekolah*. Jakarta:Erlangga

Dhieni, Nurbiana. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Harun, Fahria. 2013. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Huruf Abjad pada Anak Usia Dini*. Skripsi

Haryanto. 2011. *Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.* Tersedia: http://belajarpsikologi.com/aspek-aspek-perkembangan-anak-usia-dini/#ixzz2oklkWi00, diunduh 24 September 2012.

Hurlock, Elizabeth B. 1988. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga.

Iskandarwassid, dkk. 2008. *Strategi Pengembangan Bahasa*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Labaci, 2013. *Instrumen Non Tes.* Tersedia: http://l-abaci.blogspot.com/ 2013/05/instrumen-non-tes.html, diunduh 25 Januari 2015

Masjoe, 2013. *Hakekat Membaca Permulaan.* Tersedia: http://infomasjoe.blogspot.com/2013 /03/hakekat-membaca-permulaan.html, diunduh 16 Desember 2014

Permendiknas No 58 Tahun 2009 Tentang *Standart Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas Dirjen Tenaga Kependidikan.

Pujilestari, Endah**.** *Pentingnya Pendidikan Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak.* Tersedia: http://endahpujilestari1110029.word press.com/artikel-paud-2/aud/artikel-pentingnya-pendidikan-anak-usia-dini-bagi-tumbuh-kembang-anak/**,** diunduh 25 Oktober 2014

Rahim, Farida. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.

Rahim, Farida. 2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara. Tersedia: http://jazzyla.wordpress.com/2010/0 4/15/faktor-%E2%80%93-faktor-yang-mempengaruhi-perkembangan-kemampuan-membaca-pada-anak-sd-mi/ di akses pada tanggal 12 maret 2013

Ridwan. 2009. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Riwayati, Rike. 2010. *Perkembangan Bahasa Untuk Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun).* Tersedia: http://rike-rikeriwayati.blogspot.com/2010/12/ perkembangan-bahasa-untuk-anak-usia-dini.html, diunduh 22 Maret 2013.

Sugiyono. 2006. *MetodePenelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D.*Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010a. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010b. *Statistik Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Nurani Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Idektif

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkas

Kediri, 11 September 2015

Pembimbing II

Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi
NIDN. 0720058503

Pembimbing I

Rosa Imani Khan, M.Psi
NIDN. 0705068602