MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA DALAM MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI METODE PERMAINAN KUPON BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B TK SINAR REMAJA DESA WATUKARUNG PRINGKUKU PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

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

Oleh :

NILA VIVIANA
NPM : 11.1.01.11.0267

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

NILA VIVIANA
NPM.11.1.01.11.0267

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA DALAM MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI METODE PERMAINAN KUPON BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B TK SINAR REMAJA DESA WATUKARUNG PRINGKUKU PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 06 Mei 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Martini, M.Pd	Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi
NIDN.0715126502	NIDN.0720058503

HALAMAN PENGESAHAN

NILA VIVIANA
NPM.11.1.01.11.0267

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA DALAM MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI METODE PERMAINAN KUPON BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B TK SINAR REMAJA DESA WATUKARUNG PRINGKUKU PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 13 Mei 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. **Ketua** : **Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.** _____
2. **Penguji I** : **Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi.** _____
3. **Penguji II** : **Dra. Martini, M.Pd.** _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr.Hj.Sri Panca Setyawati,M.Pd.
NIDN. 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA DALAM MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI METODE PERMAINAN KUPON BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B TK SINAR REMAJA DESA WATUKARUNG PRINGKUKU PACITAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Nila Viviana
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Program Studi PG PAUD
Dra. Martini, M.Pd. dan Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Kupon bergambar merupakan mainan edukasi untuk melatih mengenal huruf abjad pada anak-anak melalui media permainan edukatif. Media ini adalah alat permainan edukasi untuk kelompok pendidikan anak usia dini seperti Taman Kanak-kanak (TK) dan Kelompok Bermain (KB). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, (1) Apakah penggunaan metode permainan kupon bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak didik kelompok B TK Sinar Remaja Desa Watukarung Pringkuku Pacitan tahun pelajaran 2014/2015?; dan (2) Apakah penggunaan metode permainan kupon bergambar dapat menjadi acuan guru untuk membuat anak senang mengikuti proses pembelajaran dalam mengenal huruf abjad pada anak kelompok B TK Sinar Remaja Desa Watukarung Pringkuku Pacitan tahun pelajaran 2014/2015?. Rancangan penelitian yang dipakai adalah PTK. Lokasi penelitian ini di kelompok B TK Sinar Remaja Desa Watukarung Pringkuku Pacitan tahun pelajaran 2014/2015 berjumlah 15 anak. Simpulan dari penelitian bahwa, (1) penggunaan metode kupon bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak didik kelompok B TK Sinar Remaja Desa Watukarung Pringkuku Pacitan tahun pelajaran 2014/2015; dan (2) penggunaan metode permainan kupon bergambar dapat menjadi acuan guru dalam mengenal huruf abjad pada anak kelompok B TK Sinar Remaja Desa Watukarung Pringkuku Pacitan tahun pelajaran 2014/2015. Saran-saran sebagai langkah tindak lanjut, yaitu: (1) Bagi guru diharapkan untuk berperan aktif dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi mengajarnya; dan (2) Bagi pihak sekolah diharapkan untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana.

Kata kunci: bahasa, mengenal huruf abjad, metode permainan kupon bergambar.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman masa kini menuntut masyarakat untuk lebih aktif dalam menuntut atau mengenyam pendidikan. Sebab dengan pendidikan diharapkan setiap individu dapat meningkatkan kualitas dirinya dan mampu berperan aktif dalam pembangunan. Dengan pesatnya perkembangan dunia di era globalisasi, terutama di bidang teknologi dan ilmu pengetahuan, maka pendidikan nasional juga harus terus menerus dikembangkan seiring tuntutan zaman. Pada umumnya sebuah sekolah dan pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang mandiri dan berguna bagi orang lain, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Untuk terlaksananya aktivitas proses pembelajaran di kelas, guru memegang peranan strategis baik dalam kapasitasnya sebagai perencana pengajaran, pelaksana pengajaran, hingga pada proses evaluasi hasil belajar peserta didik. Bahkan dapat lebih jauh lagi, melalui timbal balik yang diperoleh pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun timbal balik yang diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung maupun timbal balik yang didapat melalui evaluasi hasil belajar peserta didik secara memadai. Diharapkan pula, guru dapat memodifikasi perencanaan dan pelaksanaan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariatif dengan tujuan untuk meningkatkan ketercapaian hasil belajar peserta didik sesuai yang diharapkan.

Kenyataan di lapangan, masih banyak sebagian para pengajar yang belum mampu mendesain pembelajarannya secara tepat dan menyenangkan bagi peserta didik. Peneliti melakukan pengamatan pada proses pembelajaran di TK Sinar Remaja Watukarung pada waktu kegiatan mengenal huruf abjad, di mana proses pembelajarannya masih menggunakan metode pemberian tugas secara langsung dan tidak pernah menggunakan metode permainan dalam pembelajaran, sehingga anak tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.

Keadaan tersebut membuat para peserta didik merasa bosan dan jenuh untuk mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan anak menjadi malas untuk ke sekolah. Dalam konteks inti perlu adanya perubahan yang signifikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dengan cara memotifasi anak agar minat belajar mereka tinggi.

Dari uraian di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran di TK memerlukan metode yang tepat sehingga anak diharapkan termotivasi untuk mencoba serta dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Metode yang perlu digunakan adalah metode permainan dengan memandang bahwa anak TK merupakan seorang anak yang masih membutuhkan waktu untuk bermain.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul: “Meningkatkan Kemampuan Bahasa dalam Mengenal Huruf Abjad melalui Metode Permainan Kupon Bergambar pada Anak Kelompok B TK Sinar Remaja Desa

Watukarung Pringkuku Pacitan Tahun Pelajaran 2014/2015."

Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan anak agar mencapai kompetensi yang ditetapkan. Metode pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mencapai kemampuan yang diharapkan, dan yang menjadi pedoman untuk mencapai kemampuan ini adalah menentukan metode pembelajaran yang tepat (Depdiknas, 2006: 30).

Dari pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran adalah seperangkat cara yang digunakan oleh guru dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data dan konsep yang ditempuh secara sistematis dalam proses pembelajaran serta dengan memperhatikan faktor-faktor di dalamnya sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

Jenis-jenis Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut (Depdiknas, 2006: 30):

a. Metode Bercerita
b. Metode Bercakap-cakap
c. Metode Tanya Jawab
d. Metode Karya Wisata
e. Metode Demonstrasi
f. Metode Sosiodrama atau Bermain Peran
g. Metode Eksperimen
h. Metode Pemberian Tugas
i. Metode Permainan

Metode Permainan Kupon Bergambar

Hakikat Bermain Bagi Anak

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan. Bermain adalah aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan, bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Dalam bermain, anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri maka ia akan terlatih kemampuannya.

Penerapan Metode Permainan Kupon Bergambar

Permainan kupon bergambar adalah bentuk permainan mewarnai gambar tentang materi yang dipelajari. Dalam hal ini permainan diterapkan untuk pembelajaran memahami pengenalan huruf abjad.

Permainan kupon bergambar adalah bentuk permainan mewarnai gambar tentang materi yang dipelajari. Dalam hal ini permainan diterapkan untuk pembelajaran memahami pengenalan huruf abjad.

Langkah-langkah permainannya adalah sebagai berikut :

1. Anak diajak duduk secara melingkar (membuat lingkaran besar).
2. Guru menjelaskan cara permainan dari kegiatan yang akan dilakukan.
3. Setiap anak mengambil satu kupon untuk dikerjakan (diwarnai sesuai warna binatang).
4. Setelah selesai mewarnai, satu per satu anak berdiri ke tengah lingkaran untuk

menunjukkan hasil karyanya (dengan bimbingan guru).
5. Anak ditanya oleh guru, huruf apa saja yang terdapat di dalam kupon tersebut.
6. Guru mengenalkan secara jelas huruf-huruf yang ada di dalam kupon tersebut.
7. Guru memberikan penghargaan (*reward*) kepada anak yang berhasil menjawab dengan tepat dan hasil karyanya bagus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

II. METODE PENELITIAN

Subjek dan Setting Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Sinar Remaja Desa Watukarung Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan, pada kelompok B dengan jumlah 15 anak, menggunakan tema pekerjaan. TK Sinar Remaja Watukarung ini dijadikan peneliti sebagai tempat penelitian dikarenakan masih memerlukan pengembangan metode pembelajaran yang selama ini dirasakan masih banyak menggunakan metode ceramah.

Selain itu, penelitian ini juga difungsikan agar anak TK Sinar Remaja lebih termotivasi untuk lebih giat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Waktu yang diperlukan untuk melakukan penelitian "Meningkatkan kemampuan bahasa dalam mengenal huruf abjad melalui metode permainan kupon bergambar pada anak kelompok B di TK Sinar Remaja Desa Watukarung Pringkuku Pacitan Tahun Pelajaran 2014/2015" dilaksanakan selama kurang lebih enam bulan yaitu bulan Oktober sampai bulan April.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 4 tahap: (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan tindakan; (3) Pengamatan; dan (4) Refleksi.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini metode yang digunakan adalah unjuk Kerja dan observasi. Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati.

Metode observasi digunakan dalam melakukan penelitian pendahuluan sebagai tahap orientasi. Temuan dari hasil studi pendahuluan ini kemudian digunakan untuk melakukan refleksi bersama guru dan peneliti untuk merancang langkah kegiatan selanjutnya sehingga tujuan penelitian tercapai.

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah anak yang mendapat bintang} \times 100\%}{\text{jumlah anak yang masuk}}$$

Jadwal Penelitian

Siklus I : Senin dan Rabu
2 dan 4 Maret 2015
Siklus II : Senin dan Rabu
9 dan 11 Maret 2015

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Sinar Remaja Desa Watukarung Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan kelompok B tahun

pelajaran 2014/2015. TK Sinar Remaja letaknya strategis, berada di tepi jalan Dadapan-Watukarung. Gedung yang dimiliki sekolah ini cukup sederhana serta alat permainan di dalam dan di luar kelas sudah mendukung. Pada saat penelitian semua anak hadir dengan jumlah 15 anak. Mereka siap melakukan pembelajaran seperti hari-hari biasanya. Peneliti bertindak sebagai guru dengan bantuan seorang teman guru sebagai kolaborator. Peneliti sudah mempersiapkan perangkat pembelajaran untuk memperlancar pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini.

Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian menggunakan dua siklus PTK dan setiap siklus terdapat satu kali tindakan. Setiap siklus meliputi rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan penelitian tindakan kelas sesuai dengan model Kemmis dan Taggart.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Rencana Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini, yaitu:

1) Membuat skenario pembelajaran;
2) Membuat lembar pengamatan untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran tersebut ketika diterapkan;
3) Mendesain penilaian untuk melihat sejauh mana kemajuan yang telah dicapai.

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal:

1) Do’a, salam.
2) Tanya jawab tentang macam-macam pekerjaan.
3) Memanjat dan bergantung di bola dunia

Kegiatan inti:

1) Mengucap syair bersama-sama (Rumah Sakit).
2) Membentuk peralatan dokter dengan plastisin.

Istirahat:

1) Bermain bebas.
2) Cuci tangan.
3) berdo’a dan makan bersama.

Kegiatan Akhir

1) Tanya jawab kegiatan pada hari itu.
2) Menyanyi lagu “Dokter”.
3) Informasi kegiatan hari besok.
4) Do’a pulang dan salam.

a. Pengamatan

Hasil pengamatan terhadap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Siklus I

No	Nama Anak	Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian			
				★	★★	★★★	★★★★
1	Aldy	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√ √		
2	Bela	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√	√	
3	Fio	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√	√	
4	Jeni	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√ √		
5	Jihan	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√	√	
6	Lusi	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√ √		
7	Marvel	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√	√	
8	Radit	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√	√	
9	Risti	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√	√	
10	Shafa	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√ √		
11	Tahta	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√	√	
12	Tika	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan			√ √	
13	Upik	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√ √		
14	Wahyu	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√ √		
15	Zaine	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Kebenarian Ketepatan		√	√	

b. Refleksi

Sebagai umpan balik guru perlu memberikan beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi yang disajikan. Dengan cara demikian, diharapkan anak dapat mengingat kembali materi pelajaran yang telah dipelajari.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Rencana Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini, yaitu:

1) Membuat skenario pembelajaran;
2) Membuat lembar pengamatan untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran tersebut ketika diterapkan;
3) Mendesain penilaian untuk melihat sejauh mana kemajuan yang telah dicapai.

b. Pelaksanaan

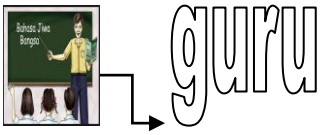
Pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal:

1) Do'a, salam.
2) Berbagi dan bertanya.
3) Menyapa teman dengan memberi salam.
4) Menari dengan irama musik

Kegiatan inti:

1) Menyebutkan dan menceritakan perbedaan pada 2 gambar pekerjaan.
2) Menghubungkan gambar dengan tulisan, misal:



3) Mewarnai huruf abjad.
4) Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar

Istirahat:

1) Bermain bebas.
2) Cuci tangan, berdo'a, makan bersama.

Kegiatan Akhir

1) Tanya jawab kegiatan pada hari itu.
2) Menyanyi bersama lagu "Guruku".
3) Informasi kegiatan hari besok.
4) Do'a pulang dan salam.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan terhadap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Siklus II

No	Nama Anak	Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian			
				★★	★★	★★★★	★★★★★
1	Aldy	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√	√
2	Bela	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√ √	
3	Fio	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan				√ √
4	Jeni	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√	√
5	Jihan	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√	√
6	Lusi	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√	√
7	Marvel	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan				√ √
8	Radit	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√	√
9	Risti	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√	√

10	Shafa	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan				√ √
11	Tahta	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√	√
12	Tika	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√	√
13	Upik	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√	√
14	Wahyu	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan			√	√
15	Zaine	Mengenal huruf abjad dengan kupon bergambar	Keberanian Ketepatan				√ √

d. Refleksi

Hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat dapat dilakukan sebagai berikut: (1) Strategi pembelajaran yang ditampilkan meningkatkan kualitas pembelajaran yang diselenggarakan; (2) Selama anak melakukan percobaan, sebaiknya guru mengawasi dan tetap memperhatikan aktivitas semua anak dan anak tidak dibiarkan bekerja sendiri tanpa kendali sehingga mereka tetap aktif dan berpartisipasi menyelesaikan tugas.

Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Hasil penilaian Pra-Tindakan, Siklus I dan Siklus II dapat disajikan sebagaimana tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3
Data Hasil Penilaian Sebelum dan Sesudah Tindakan

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Kenaikan Persentase Sebelum Tindakan	Siklus I	Kenaikan Persentase Setelah Siklus I	Siklus II	Kenaikan Persentase Setelah Siklus II
1	★	26,67 %		0 %		0 %	
	★★	46,67 %		20 %		13,33 %	
3	★★★	20 %	**26,66 %**	73,33 %	**80 %**	26,67 %	**86,67 %**
4	★★★★	6,66 %		6,67 %		60 %	
Jumlah		100 %		100 %		100 %	

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa siswa tersebut dinyatakan tuntas belajar apabila mendapatkan bintang 3 dan bintang 4. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sebelum dilakukan tindakan (pra tindakan) ketuntasan belajar hanya 26,66%. Setelah dilakukan tindakan Siklus I naik menjadi 80%, Siklus II naik menjadi 86,67%. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi "Penerapan Metode Permainan Kupon Bergambar dapat Meningkatkan Kemampuan Bahasa dalam Mengenal Huruf Abjad pada Anak Kelompok B TK Sinar Remaja Desa Watukarung Pringkuku Pacitan Tahun Pelajaran 2014/2015" diterima.

Kendala dan Keterbatasan

Kendala dan keterbatasan peneliti pada saat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian jauh dari tempat tinggal peneliti;
2. Adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya sehingga penelitian hanya dilakukan di TK Sinar Remaja Desa

Watukarung Pringkuku Pacitan tahun pelajaran 2014/2015;

3. Terbatasnya alat permainan edukatif di sekolah yang mendukung kegiatan penelitian; dan
4. Kurangnya diskusi peneliti dengan kolaborator.

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa, (1) penggunaan metode kupon bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak didik kelompok B TK Sinar Remaja Desa Watukarung Pringkuku Pacitan tahun pelajaran 2014/2015; dan (2) penggunaan metode permainan kupon bergambar dapat menjadi acuan guru untuk membuat anak senang mengikuti proses pembelajaran dalam mengenal huruf abjad pada anak kelompok B TK Sinar Remaja Desa Watukarung Pringkuku Pacitan tahun pelajaran 2014/2015. Perbedaan yang timbul dengan diberlakukannya permainan ini terletak pada keaktifan anak dalam menemukan dan menyelesaikan masalah dalam pembelajaran serta perolehan hasil belajar setelah diberlakukannya siklus tindakan. Ketuntasan belajar dapat dilihat bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus II jumlah anak yang mendapatkan bintang 1 sudah tidak ada.

Berdasarkan simpulan di atas, disampaikan saran-saran sebagai langkah tindak lanjut untuk kepentingan bersama, yaitu:

1. Bagi guru diharapkan untuk berperan aktif dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi mengajarnya, khususnya dalam kegiatan pembelajaran hendaknya guru kreatif dalam merancang, membuat dan menggunakan strategi/model/metode pembelajaran dengan banyak membaca, menonton, dan mendengar informasi serta berlatih. Metode pembelajaran yang bervariasi, tepat dan menarik sangat diperlukan untuk memotivasi minat belajar siswa agar penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan lebih baik, serta metode tersebut bisa diimplementasikan baik untuk saat ini maupun yang akan datang. Dengan adanya tambahan kompetensi dan pengetahuan tersebut, maka kemampuan mengajar guru diharapkan dapat meningkat dan mampu memadukan beberapa konsep ilmu.
2. Bagi pihak sekolah diharapkan untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana berupa penyediaan media pengajaran yang memadai, sehingga pelaksanaan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Aziz Wahab. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: IKAPI.

Abraham Nurcahyo. 2010. *Konsep Dasar dan Pengembangan IPS SD.* Magetan: LE-Swastika pres.

Ibadullah Malawi. 2008. *Landasan Filosofi Pendidikan.* Madiun: IKIP PGRI Madiun.

Pupuh Fathur Rohman. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.

Riduwan. 2004. *Metode & Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta Bandung.

Suharsimi Arikunto. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suyatno. 2008. *Pengembangan Pembelajaran PKn SD.* Madiun: IKIP PGRI Madiun.

Syafrudin Nurdin. 2005. *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Kompetensi*. Ciputat: PT. Ciputat Pres.

Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Tim Penulis. 2013. Buku *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Tim Penulis. 2013. *Pedoman Penulisan Skripsi edisi 2013*. Madiun: IKIP PGRI Madiun.

Wardani IGAK. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.