UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DINI MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF PADA ANAK USIA 3 – 4 TAHUN PAUD AL HIDAYAH DESA KENDALBULUR KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2012 - 2013

ARTIKEL ILMIAH

SKRIPSI

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

Oleh :

NURIANA
11.1.01.11.0590P

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2013

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DINI MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF PADA ANAK USIA 3 – 4 TAHUN PAUD AL HIDAYAH DESA KENDALBULUR KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2012 - 2013

NURIANA
Program Studi Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 770706 Kediri 64112

ABSTRAK

Peneliti ini dilatarbelakang hasil pengamatan peneliti, bahwa anak didik kelompok PAUD AL HIDAYAH KENDALBULUR BOYOLANGU, kurang berminat di area bahasa disebabkan kurangnya media, sehingga anak merasa bosan dan alternative pilihan di area yang menyiapkan banyak media, misalnya area seni, area IPA, area bak pasir, area bak air.

Permasalahan peneliti ini adalah bagaimana cara penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak di taman kanak-kanak? Apakah melalui kegiatan bermain kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di taman kanak-kanak?

Peneliti ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak didik PAUD AL HIDAYAH KENDALBULUR BOYOLANGU TULUNGAGUNG.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen Rencana Kegiatan Harian (RKH), buku baru penilaian, lembar observasi siswa dan lembar observasi Guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah Media kartu huruf dapat digunakan untuk memberikan berbagai cara penugasan pada anak, diantaranya penugasan secara individu dan secara kelompok. Semua dilakukan dengan cara permainan yang menyenangkan. Media kartu huruf dapat digunakan untuk berbagai jenis kegiatan dengan permainan dan perlombaan. Media kartu huruf dapat digunakan untuk mengetahui metode yang tepat yang dapat digunakan untuk pembelajaran berbahasa yang baik dan benar.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan :

Dalam upaya meningkatkan metode mengajar, guru harus lebih kreatif dalam membuat alat peraga. Sehingga pembelajaran dapat lebih menarik bagi anak, tidak selalu monoton dan tercapainya target kurikulum yang sudah diprogramkan. Kreatifitas guru sangat membantu dalam pembelajaran. Pemanfaatan barang-barang bekas harus dilakukan oleh guru. Selain murah dan mudah didapat juga bisa menambah perbendaharaan alat peraga di sekolah, dan dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Bentuk, badan dan model media bahasa sebaiknya dikembangkan sendiri oleh guru sesuai dengan keadaan atau kondisi sekolah maupun lingkungan sekolah.

Kata Kunci : Kemampuan bahasa, media kartu huruf

I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Kenapa bahasa diberikan kepada anak semenjak kecil?
karena bahasa sebagai alat komunikasi anak untuk bisa diterima di lingkungan dimana dia berada juga menjadikan anak lebih mandiri, tidak terkucilkan oleh teman – temannya, dan juga sebagai bahan dasar untuk mengikuti pelajaran di sekolah yang lebih tinggi.

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD AL HIDAYAH ternyata masih banyak beberapa anak yang belum mampu berkomunikasi dengan benar, baik lisan maupun tulisan. Hal ini dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana contohnya alat peraga sehingga anak merasa bosan sehingga dalam pengembangan bahasanya kurang optimal.

Media kartu huruf adalah merupakan media yang diduga efektif digunakan dalam pengembangan kemampuan bahasa untuk mengenalkan huruf.

B. Identifikasi Masalah

Terbukti bahwa PAUD AL HIDAYAH ada bebrapa anak tidak dapat merangkai huruf.
Dari alasan tersebut peneliti mencoba menciptakan suatu permainan untuk menarik anak agar berminat dalam merangkai huruf.

C. Pembatasan Masalah

1. Meningkatkan kemampuan berbahasa anak
2. Merangkai huruf A - Z menjadi bentuk kata
3. Mengenal permainan karta huruf

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui permainan kartu huruf ?
2. Sejauh manakah keberhasilan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak ?
3. Apakah kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun di PAUD AL HIDAYAH dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengumpulkan data sebelum tindakan
2. Melakukan tindakan dengan bermain kartu huruf
3. Mengumpulkan data sesudah dilakukan penelitian .
4. Membandingkan data sebelum dan sesudah dilakukan tindakan .

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis
   Dapat membantu kelancaran dalam proses pembelajaran sehingga potensi anak didik dapat berkembang secara optimal.
2. Secara praktis
   a. Bagi Guru
      Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media
   b. Bagi PG PAUD
      Dapat ini di harapkan agar memberikan sumbangan pengetahuan
   c. Bagi Sekolah
      dapat digunakan bahan pertimbangan dan masukan untuk menetapkan kebijaksanaan pengembangan pendidikan

G. Hipotesis Tindakan

Anggapan dasar kegiatan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Membaca

Pengertian membaca untuk anak usia dini lebih tepat memakai teori Sujana (1985 : 3) menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan yang merespon lambang – lambang tertulis dengan menggunakan pengertian – pengertian yang tepat.
Membaca awal adalah
Membaca yang hanya terbatas pada pembunyiannya lambang tertulis dan penghafalan kata tanpa harus memahami naskah
Membaca lanjut adalah
Membaca yang sudah berusaha untuk memahami bacaan
(Tim Penyusun Kamus Pusat Indonesia, 2002 : 8)

2. Tahap Perkembangan Bahasa

Kemampuan bahasa anak akan terus berkembang jika anak sering berkomunikasi ataupun berinteraksi dengan orang lain.
a. Usia (0- 1 tahun) Periode Prelingual
   kemampuan bayi untuk mengoceh sebagai cara berkomunikasi dengan orang tuanya.

b. Usia (1 – 2½ tahun) Periode Lingual Dini
kemampuan anak dalam membuat kalimat satu kata maupun kata dalam suatu percakapan dengan orang lain.
c. Usia (2 ½ - 5 tahun) Periode Diferensiasi
kemampuan anak untuk menguasai bahasa sesuai dengan aturan tata bahasa

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa antara lain :
- Berbedanya cara anak mempelajari
- Berbedanya jenis bahasa
- Berbedanya karakteristik anak
- Berbedanya lingkungan

Cara rneningkatkan Kemampuan Bahasa AUD
- Melalui belajar sambil bermain
- Metode Pemberian Tugas
  untuk meningkatkan ketrampilan berfikir terdiri dari kemarnpuan yang paling sederhana sampai pada kemarnpuan yang kompleks.

B. Kajian Bermain dan Permainan

1. Pengertian Bermain
suatu kegiatan yang dilakukan berulang - ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan. Melalui bermain anak dapat berkreasi dan belajar.

2. Karakteristik Bermain
a. Bermain muncul dari dalam diri anak
b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat
c. Bermain adalah aktifitas
d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil
e. Bermain harus didominasi oleh pemain
f. Bermain harus mendapatkan peran aktif dari pemain

3. Tahapan Perkembangan Bermain
a. Tahap Manipulatif
Anak-anak melakukan hal ini untuk mengetahui apa yang dapat diperbuat dengan benda atau alat yang dipegang
b. Tahap simbolis
Anak yang berada pada tahap ini kadang-kadang berbicara.
c. Tahap Eskplorasi
Anak - anak sering bermain sendiri
d. Tahap Eksperimen
Pada tahap ini anak mulai melakukan percobaan - percobaan
e. Tahap dapat Dikenal
Pada tahap ini anak membuat bentuk - bentuk yang dapat dimengerti oleh orang lain yang melihatnya karena sudah rnendekati bentuk - bentuk yang sesungguhnya.

4. Klasifikasi dan Jenis Bermain
Jenis Bermain
- Permainan eksploratif
- Permainan dinamis
- Permainan dengan ketrampilan
- Permainan teka teki
- Permainan kreatif

5. Manfaat Permainan
- Manfaat Permainan
  Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kebiasaan , kreatifitas, dan imajinasi.
- Manfaat Media Kartu Huruf :
  Untuk menambah semangat belajar apalagi jika hurufnya disajikan dengan macam – macam gambar

C. Kajian Permainan Kartu huruf
Permainan kartu yang bertuliskan huruf A – z

D. Kerangka Berpikir
Kegiatan membaca dini belum terlihat pencapaian yang maksimal, maka disepakati bersama untuk meningkatkan kemampuan membaca dini akan dilaksanakan melalui permainan kartu huruf.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian
Peserta didik usia 3-4 tahun PAUD AL HIDAYAH materi pembelajaran linguistik
→ pengenalan huruf A - Z.

B. Prosedur Peneiitian
Perencanaan – Pelaksanaan – Observasi – Refleksi

C. Instrument Pengumpulan Data
- RKH (Rencana Kegiatan Harian)
- RKM (Rencana Kegiatan Mingguan)
- Alat Penilaian Perkembangan Anak
- Buku Bantu Penilaian

Prosentase Penilaian

76%-100%	=	Baik
56% -75%	=	Cukup
40% 55%	=	Kurang

D. Teknis Analisis Data

Adalah cara pengolahan data penelitian agar dapat diambil suatu kesimpulan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), Buku Alat Penilaian, Buku Bantu Penilaian.

Untuk membuktikan apakah kartu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan baca anak, maka penulis mempunyai kriteria sebagai berikut, Dari 17 anak yang mendapatkan bintang 3 berjumlah 11 yang mendapat bintang 3 adalah 3 dan tidak ada yang mendapat bintang 1.

Di analisis dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Hasil jawaban dalam %

F = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah item pengamatan dikali dengan nilai yang tertinggi

Data yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kriteria sebagai berikut:

76% - 100% = Termasuk baik

56% - 75% = Termasuk cukup

40% - 55% = Termasuk kurang

Dari uraian diatas selanjutnya dibuat tabel analisis perkembangan bahasa sesuai indikator -indikator yang di perlukan dalam penelitian . Berikut ini tabel analisis data perkembangan bahasa anak.

Tabel Analisis Perkembangan Bahasa

No	Nama	Nilai Perkembangan Anak Didik					
		Menunjukkan dan Menyebutkan Huruf A - Z			Membuat urutan abjad menjadi kalimat sederhana		
		☆	☆☆	☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆
1	Affahra						
2	Radinka R. A.						
3	A. Bintang Y.						
4	Farid D.N.K.						
5	Afrinda F. A.						
6	Isna N.P						
7	Adtya K.A.						
8	Tiara D.A						
9	Justine I.A						
10	Dwi C.P.						
11	Khuyun R. E.						
12	Paula M.D.						
13	M.Nizam F.						
14	Namira P.R.						
15	Hesti E.M.						
16	Sebria K.						
17	Fitri A.W.F.						

Penilaian :

☆ = Anak belum mampu. selalu dibantu dengan guru dan belum mengerti

☆ ☆ = Anak belunm cukup mampu dalam arti sekali-kali perlu mendapat bantuan guru

☆ ☆ ☆ = Anak yang sudah mampu tanpa bantuan gu

E. Teknik Pengolahan Data

Menurut Arikunto (1998.266) pada pengolahan data ini, maka data dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif, dengan cara menghitung nilai rata-rata (mean) tiap kelompok yang terdiri dari kelompok sangat baik, baik, cukup dan kurang dapat dirumuskan :

$$M = \frac{\eta k}{N}$$

Keterangan :

M rv rata-rata

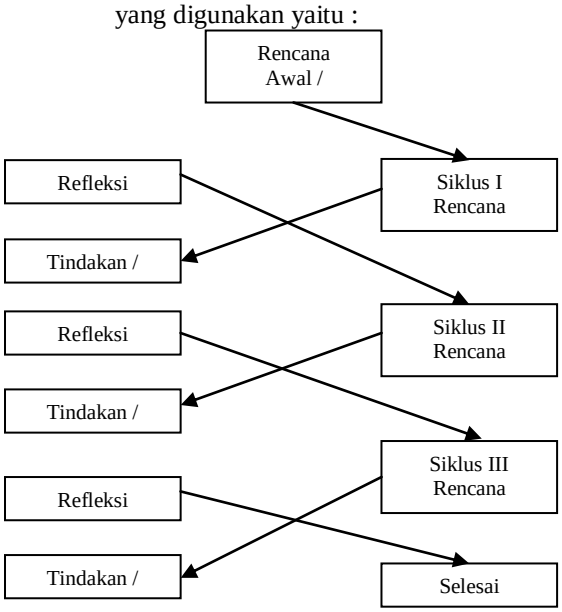
nk = banyaknya subjek dalam kelompok

N = banyaknya subjek seluruhnya

Dari hasil pengamatan yang diperoleh kemudian dianalisis bersama dengan teman sejawat. Selanjutnya hasi! pengamatan di ulang lagi berdasarkan teori-teori yang relevan.

F. Rencana Kegiatan Penelitian

1. Kegiatan Awal Penelitian
   Penelitian awal dilakukan setelah penyusunan proposal penelitian selesai dikerjakan.
2. Perencanaan Tindakan
   Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian awal, kemudian disusun rencana penelitian siklus I
3. Pelaksaan Tindakan
   Secara skematis model rancangan penelitian yang digunakan yaitu :



1. Siklus I Pertemuan ke-1

Tema : Air, Api, Udara

Sub tema : Api
Media : Kartu Huruf

b. Siklus ke II Pertemuan ke-2
Tema : Alat Komunikasi
Sub tema : Macam – macam Alat Komunikasi
Media : Kartu Huruf

c. Siklus ke III Pertemuan ke-3
Tema : Alat Komunikasi
Sub tema : Macam – macam Alat Komunikasi
Media : Kartu Huruf

1. Siklus I

a. Perencanaan
Pada tahap ini akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu : Rencana kegiatan harian (RKH), kartu huruf yang akan digunakan dalam kegiatan dan format penelitian.

b. Pelaksanaan
Pada tahap ini akan dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan menggunakan media permainan,kartu huruf.

c. Pengamatan
Pada tahap ini guru yang melakukan observer akan melakukan pengamatan terhadap aktifitas belajar anak didik dan membuat catatan jika ada hal yang khusus baik yang dilakukan guru atau anak didik selama proses pembelajaran seperti yang direncanakan setiap anak didik ikut dalam permainan kartu huruf.

d. Refleksi
Pada tahap ini akan dilakukan andisis data mengenai proses, hasil dan hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran. Selanjutnya hal tersebut akan direfleksi secara be* sama sama dengan kolaborator, khususnya berkaitan dengan dampak pelaksanaan tindakan pembelajaran.

2. Siklus II

Berdasarkan pada siklus I, siklus II ini peneliti lebih menekankan pada tujuan perbaikan yaitu mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui kartu huruf.

a. Perencanaan
Pada tahap ini akan diadakan revisi terhadap Rencana Kegiatan Harian (RKH), media pembelajaran dan skenario pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi siklus I.

b. Pelaksanaan
Pada tahap ini akan dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan media pembelajaran dan skenario pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi siklus I.

c. Pengamatan
Pada tahap ini guru yang melakukan observer akan melakukan pengamatan terhadap aktifitas belajar anak didik dan membuat catatan jika ada hal yang khusus baik yang dilakukan guru atau anak didik selama proses pembelajaran seperti yang direncanakan setiap anak didik ikut dalam permainan kartu huruf.

d. Refleksi
Pada tahap ini akan dilakukan analisis data mengenai proses, hasil dan hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran. Selanjutnya hal tersebut akan direfleksi secara bersama sama dengan kolaborator, khususnya berkaitan dengan dampak pelaksanaan tindakan pembelajaran.

3. Siklus III

Berdasarkan pada siklus II , siklus III ini peneliti lebih menekankan pada tujuan perbaikan yaitu mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui kartu huruf.

a. Perencanaan
Pada tahap ini akan diadakan revisi terhadap Rencana Kegiatan Harian (RKH), media pembelajaran dan skenario pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi siklus II.

b. Pelaksanaan
Pada tahap ini akan dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan

dalam RKM dan RKH dengan media pembelajaran dan skenario pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi siklus II.

c. Pengamatan
Pada tahap ini guru yang melakukan observer akan melakukan pengamatan terhadap aktifitas belajar anak didik dan membuat catatan jika ada lial yang khusus baik yang dilakukan guru atau anak didik selama proses pembelajaran seperti yang direncanakan setiap anak didik ikut dalam permaman kartu huruf.

d. Refleksi
Pada tahap ini akan dilakukan analisis data mengenai proses, hasil dan hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran. Selanjutnya hal tersebut akan direfleksi secara bersama sama dengan kolaborator, khususnya be;kaitan dengan dampak pelaksanaan tindakan pembelajaran.

4. Penyusunan Laporan
Apabila semua tindakan sudah dilakukan (siklus I, siklus II, siklus III) sudah di laksanakan selanjutnya adalah penyusunan laporan penelitian. Laporan penelitian disusun berpedoman pada semua pelaksanaan laporan.

G. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan berdasarkan hasil-hasil penilaian melalui alat-alat penilaian sebagaimana dikemukakan sebelumnya, yaitu Rencana Kegiatan Harian(RKH) buku bantu penilaian, buku rangkuman penilaian.

Dari dokumen - dokumen tersebut di atas selanjutnya dibuat tabel analisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung melalui media kartu huruf berdasarkan bidang pcngembangan kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik, melalui indicator - indikator yang sudah deprogram dalam silabus.

Indikator-indikalor dan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan bahasa untuk aspek perkembangan adalah :

Bahasa 4 : Melakukan perintah sederhana, Membuat urutan abjad yang diminta guru “API” dengan media kartu huruf.

Bahasa 4 : Lomba dalam permainan, menunjukkan dan menyebutkan huruf yang disebutkan guru dengan kartu huruf.

Bahasa 3 : Membuat urutan huruf dengan benda

Bahasa 3 : Menyelesaikan tugas sampai selesai
Berlari dan menyusun huruf dari atas meja yang diperintahkan guru dengan media kartu huruf.

Hasil observasi dianalisis bersama-sama dengan kolaborator. Selanjutnya berdasarkan data-data ymg terkumpul dilakukan analisis berdasarkan teori-teori yang relevan dan pengalaman pada saat melakukan pembelajaran.

Selain itu juga dilakukan analisis proses pembelajaran, untuk mengetahui efektifitas langkah-langkah tindakan. Hasilnya akan ditafsir menggunakan teori yang telah dikembangkan, serta menggunakan pengalaman empiris yang dialami atau dirasakan Guru ketika melaksanakan pembelajaran pada masing-masing siklus. Jadi hasil akhir yang diharapkan adalah langkah-langkah untuk mengembangkan kemampuan bahasa di taman kanak-kanak melalui media kartu huruf.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

1. Rencana Umum

Sebelum melakukan penelitian membuat rencana umum sebagai berikut :

1. Memberikan dan mengajak serta untuk membantu sebagaia partner (koloborator), rekan guru yang mengajar di kelompok A.
2. Membuat rencana/persiapan pembelajaran berupa rencana legiatan harian (RKH)
3. Membuat media kartu huuruf dan menyiapakan keperluan lain-lain yang akan digunakan untuk pembelajaran.
4. Mendiskusikan semua persipan yang telah dibuat dengan kolaborator, melakukan perbaikan atau revisi jika diperlukan dan membuat kesepakatan-kesepakatan yang berkaitan dengan waktu dan jadwal kegiatan
5. Melaksanakan penelitian

2. Teknik Pembuatan Media Kartu Huruf

a. Bahan dan Alat
Bahan-bahan yang diperlukan berasal dari barang bekas. Meskipun tidak menutup kemungkinan menggunakan

barang yang belum terpakai/barang baru. Bahan yang diperlukan adalah :

1. Stik es krim
2. Lembaran gambar yang ada huruf

Sedangkan alat-alat yang diperlukan, adalah :

1. Lem
2. Gunting

b. Cara membuat

1). Potong gambar yang ada huruf
2). Tempelkan gambar huruf dari potongan huruftersebut dengan stik menggunakan Lem.

Contoh gambar kartu huruf:

a. Kartu huruf abjad a – z
b. Lembaran gambar yang ada tulisannya

Ternyata beberapa anak ada yang sudah bias merangkai huruf dengan lancer dan ada yang merangkai dengan dieja dan adapula yang merangkai huruf salah dan ada juga yang diam hanya memandang

B. Uraian Pembelajaran Siklus I

1. Persiapan Tindakan I

Sebagai tindakan awal penelitian dilakukan diskusi dengan guru kelas dan peneliti. Dalam diskusi ini dibahas beberapa hal :

a. Identifikasi permasalahan yang mungkin di hadapai guru kelas yang berkaitan dengan kesulitan-kesulitan guru kelas dalam upaya meningkatkan pemahaman fungsi media kartu huruf dan implementasinya dalam pembelajaran pada aspek pengembangan kemampuan berbahasa sesuai dengan indikator dalam bidang pengembangan bahsa.
b. Penjabaran dalam bentuk kegiatan dengan mengunakan media kartu huruf, pemilihan indicator yang sesuai dengan kegiatan ini serta pemilihan metode yang cocok, dan pembuatan alat evaluasipemilihan metode yang cocok, dan pembuatan alat evaluasi yang digunakan.
c. Penentuan teknik pengambilan kesimpulan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan

2. Pelaksanaan Tindakan I

Pada tahap ini dilakukan berupa pembelajaran aktif, kreatif, menyenangkan dan inovatif. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan yang telah direncanakan dalam rancangan dalam rencana kegiatan harian (RKH). Kegiatan ini dilakukan dengan durasi waktu 15 sampai dengan 20 menit. Akhiri dari permainan ini diadakan Tanya jawab tentang abjad yang dijadikan pos test.

Secara inti tindakan yang dilakukan adalah :

a. Menjelaskan tentang berbagai hal tentang media kartu huruf.
b. Melakukan Tanya jawab tentang media kartu huruf.
c. Diskusi kesepakatan permainan dengan angka didik
d. Melakukan kegiatan permainan ini dengan menggunakan metode pemberian tugas, demontrasi , dan Tanya jawab.
e. Kartu huruf diletakkan di meja.

3. Pengamatan Tindakan I

Pada tahap ini adalah proses observasi atau pengamatan selama pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi atau penilaian yang dilakukan oleh observer. Penilaian dilakukan terhadap kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran, terhadap indicator-indikator yang direncanakan berupa Tanya jawab tentang pemahaman konsep abjab.

Hasil pengamatan pengembangan kemampuan berbahasa disesuaikan dengan indikator-indikator yang ada apada bidang pengembangan yang akan dicapai. Hasil penilaian pengembangan kemampuan bahasa selengkapnya disajikan dalam lampiran dan disajikan berikut :

Tabel 4.1

Rangkuman hasil penilaian bidang pengembangan bahasa pada siklus I

No	Nama	Nilai Perkembangan Anak Didik					
		Menunjukkan dan Menyebutkan Huruf A - Z			Membuat urutan abjad menjadi kalimat sederhana		
		☆	☆☆	☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆
1	Affahra	√	√		√	√	
2	Radinka R. A.						
3	A. Bintang Y.	√	√		√	√	
4	Farid D.N.K.		√			√	
5	Afrinda F. A.		√			√	
6	Isna N.P						
7	Adtya K.A.	√			√		
8	Tiara D.A	√	√		√	√	
9	Justine I.A						
10	Dwi C.P.	√			√		
11	Khuyun R. E.	√			√		

12	Paula M.D.	√			√		
13	M.Nizam F.		√			√	
14	Namira P.R.	√			√		
15	Hesti E.M.		√	√		√	√
16	Sebria K.						
17	Fitri A.W.F.			√			√
Total		8	7	2	8	7	2
Prosentase		47,5%	41,18%	11,17%	47,5%	41,18	11,17%

Dari hasil pertemuan siklus I dapat dilihat dari table 4.1 bahwa dari semua indikator belum mencapai kemaksimalan dalam meningkatkan bahasa terutama dalam hal mengenal huruf dengan ini dapat dibuktikan dengan perhitungan tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut :

a. Kelompok anak yang mendapat (bintang1) ☆

$M = \frac{nk}{n} = \frac{8}{17} = 47{,}05\ \%$

b. Kelompok anak yang mendapat (bintang 2) ☆ ☆

$M = \frac{nk}{n} = \frac{7}{17} = 41{,}18\ \%$

c. Kelompok anak yang mendapat (bintang 3) ☆ ☆ ☆

$M = \frac{nk}{n} = \frac{2}{17} = 11{,}17\ \%$

4. Data Observasi
   1. Format Lembar Observasi Siswa

Observasi yang dilakukan terhadap siswa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil dari proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa. Data hasil dari proses pembelajaran pada siklus I adalah sebaga berikut :

Tabel 4.2
Lembara obsevasi siswa siklus I

No	Item Observasi	B	C	K
1.	Anak mendapatkan ketika guru memberikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan		√	
2.	Anak mengajukan pertanyaan ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya			√
3.	Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√	
4.	Anak senang ketika guru menunjukkan kartu huruf		√	
5.	Anak senang dalam mengerjakan tugas		√	
6.	Anak menyelesaikan tugas hingga selesai		√	
7.	Minat belajar anak dibidang bahasa meningkat ketika diberi kartu huruf		√	
	Jumlah	0	6	1

Pada siklus I didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung. Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut :

$P = \frac{f}{N}$ X 100%

$= ((3\ x\ 0 + (6x2) + (1x1))/7x6$

$= \frac{13}{42} = 100\%$

= 30,9 %

2. Format Lembar Observasi Guru

Tabel 4.3
Lembara obsevasi siswa siklus I

No	Item Observasi	B	C	K
1.	Guru memberikan apersepsi		√	
2.	Guru menyapaikan tujuan pembelajaran			√
3.	Guru menjelaskan dalam pembelajaran			√
4.	Guru aktif dalam pembelajaran dengan dengan menggunakan media kartu huruf		√	
5.	Guru dalam menjelaskan meteri			√
6.	Guru memotivasi anak dalam mengerjakan tugas			√
7.	Membimbing dalam proses belajar mengajar	√		
	Jumlah	1	2	4

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut :

$P = \frac{f}{N}$ X 100%

$= ((3\ x\ 1 + (2x2) + (4x1))/7x4$

$= \frac{11}{28}$ X 100%

= 39,2 %

Selama pembelajaran siklus I berlangsung, tidak terdapat hal-hal yang luar biasa yang perlu mendapatkan catatan khusus. Namun demikian dari aspek guru dirasakan masih belum maksimal dalam menguasai dan menggunakan teknik permainan dengan media kartu huruf ini.

Hal ini tampak guru kesulitan dengan membutuhkan waktu agak lama untuk menemukan bagian alat permainan yang digunakan. Hal ini sangat mungkin disebabkan oleh bahan yang dipakai untuk membuat media

kartu huruf yang hanya berupa kertas HVS yang Nampaknya kurang tebal.

Sedangkan aspek anaka didik, Nampak bahwa anak antusias dan senang saat melakukan kegiatan ini meskipun ada beberapa anak yang terlihat kurang bahkan tidak tertarik dengan media kartu huruf ini. Selain ini ada beberapa anak yang tidak memperoleh kesempatan yang cukup untuk bermain dengan santai dan tenang.

Berdasarkan proses dan hasil pembelajaran pada siklus I, dapat dilakukan refleksi sebagai berikut :

a. Hasil penilaian aspek pengembangan kemampuan bahasa belum memuaskan . hal ini Nampak dari prosentase anak yang memperoleh bintang 3 (☆☆☆)masih sangat rendah.
b. Kegiaan belajar dan aktivitas belajar siswa selama siklus I juga dapat dikatakan belum efektif, mengingat masih ditemukannya beberapa kendala baik oleh guru maupun anak didik.

   Untuk mengatasi masalah tersebut diatas, agar dapat meningkatkan dalam pembelajaran pada siklus berikutnya, maka peneliti merencanakan untuk melakukan kegiatan sebagai berikut :

   1). Mengajak dan member kesempatan kepada guru untuk berlatih kembali menggunakan media kartu huruf diluar jam pelajaran.
   2). Mengkaji kembali mengenai bahan yang digunakan untuk pembuatan media
   3). Membagi siswa dalam beberapa kelompok,dengan harapan agar konsentrasi siswa dapat juga dijaga,sehingga hasil yang diperoleh akan maksimal.

C. Uraian Pembelajaran Siklus II

1. Persipan Tindakan II

   Sesuai dengan hasil refleksi siklus I, maka perencanaan tindakan II dilakukan diskusi kembali dengan guru, kelas, guru dan peneliti atau observer dalam diskusi ini, dibahas beberapa hal :

   a. Identifikasi permasahan lain yang mungkin dihadapi dalam pelaksanaan tindakan II, khususnya yang berkaitan dengan pengorganisasian kelas.
   b. Melakukan rencana tindakan sebagaimana hasil refleksi siklus 1,yaitu:
      1) Berlatih menggunakan media kartu huruf diluar kelas bersama antara anak dan guru kelas
      2) Melakukan perbaikan pengorganisasian kegiatan belajar, dengan cara membagi anak menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok 7 sampai 8 anak.
      3) Kegiatan belajar dengan kartu huruf dilakukan sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati.
      4) Adapun permainan menggunakan kartu huruf ini bias juga dilakukan dengan perlombaan
2. Pelaksaan Tindakan II

   Pada tahap ini dilakukan tindakan berupa pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan , sebagaimana pada siklus I kegiatan yang dilaksanakan adalah kegiatan yang telah direncanakan dalam rancangan dan rencana pembelajaran rencana kegiatan harian (RKH). Kegiatan ini dilakukan dengan durasi waktu 15 – 20 Menit. Pada akhirnya permainan juga diadakan Tanya jawab tentang kartu huruf yang muncul sebagai post test
3. Pengamatan tundakan II

   Sebagai mana yang dilakukan pada siklus I, maka pada siklus II juga dilakukan pengamatan terhadap aspek-aspek yang diteliti, terutama mengenai membaca,menulis,dan berhitung yang terdapat pada bidang pengembangan kemampuan berbahasa,kognitif,dan fisik motorik.hasil observasi aspek yang diteliti selengkapnya disajikandalam lampiran dan disajikan kembali dalam rangkuman sebagai berikut:

Tabel 4.4
Rangkuman Hasil Penilaian Bidang
Pengembangan Bahasa Pada Siklus II

No	Nama	Nilai Perkembangan Anak Didik					
		Menunjukkan dan Menyebutkan Huruf A - Z			Membuat urutan abjad menjadi kalimat sederhana		
		☆	☆☆	☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆
1	Affahra	√		√	√		√
2	Radinka R. A.			√			√
3	A. Bintang Y.						
4	Farid D.N.K.		√	√		√	√
5	Afrinda F. A.			√			√
6	Isna N.P						
7	Adtya K.A.	√			√		
8	Tiara D.A	√			√		
9	Justine I.A		√			√	
10	Dwi C.P.	√			√		
11	Khuyun R. E.	√			√		
12	Paula M.D.	√		√	√		√
13	M.Nizam F.						
14	Namira P.R.		√	√		√	√
15	Hesti E.M.						
16	Sebria K.		√			√	
17	Fitri A.W.F.		√			√	
Total		6	5	6	6	5	6
Prosentase		35,29%	29,41%	35,29%	35,29%	29,41%	35,29%

Dari hasil pertemuan siklus II dapat dilihat pada table 4.4 dimana dari semua indikator ada peningkatan perkembangan bahasa dalam mengenal kartu huruf. Hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan sebgai berikut :

a. Kelompok anak yang mendapat (bintang1) ☆

$$M = \frac{nk}{n} = \frac{6}{17} = 35{,}29\ \%$$

b. Kelompok anak yang mendapat (bintang 2) ☆☆

$$M = \frac{nk}{n} = \frac{5}{17} = 29{,}41\ \%$$

c. Kelompok anak yang mendapat (bintang 3) ☆☆☆

$$M = \frac{nk}{n} = \frac{6}{17} = 35{,}29\ \%$$

4. Data Observasi

1. Format Lembar Observasi Siswa

Observasi yang dilakukan terhadap siswa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil dari proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa. Data hasil dari proses pembelajaran pada siklus II adalah sebaga berikut :

Tabel 4.2
Lembara obsevasi siswa siklus II

No	Item Observasi	B	C	K
1.	Anak mendapatkan ketika guru memberikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan	√		
2.	Anak mengajukan pertanyaan ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya		√	
3.	Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√	
4.	Anak senang ketika guru menunjukkan kartu huruf		√	
5.	Anak senang dalam mengerjakan tugas		√	
6.	Anak menyelesaikan tugas hingga selesai		√	
7.	Minat belajar anak dibidang bahasa meningkat ketika diberi kartu huruf		√	
	Jumlah	1	6	0

Pada siklus II didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung. Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ X } 100\%$$

$$= ((3\ x\ 1 + (6x2) + (1x0))/7x6$$

$$= \frac{16}{42} = 100\%$$

$$= 38{,}09\ \%$$

2. Format Lembar Observasi Guru

Tabel 4.6
Lembara obsevasi siswa siklus I

No	Item Observasi	B	C	K
1.	Guru memberikan apersepsi		√	
2.	Guru menyapaikan tujuan pembelajaran		√	
3.	Guru menjelaskan dalam pembelajaran		√	
4.	Guru aktif dalam pembelajaran dengan dengan menggunakan media kartu huruf	√		
5.	Guru dalam menjelaskan meteri		√	
6.	Guru memotivasi anak dalam mengerjakan tugas			√
7.	Membimbing dalam proses belajar mengajar	√		
	Jumlah	2	4	1

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ X } 100\%$$

$$= ((3\ x\ 2 + (2x4) + (1x1))/7x4$$

$$= \frac{15}{28} \text{ X } 100\%$$

$$= 53{,}57\ \%$$

Selama pembelajaran siklus II berlangsung, jika diamati dari aspek guru dirasakan sudah mulai menunnjukkan peningkatan ketrampilan menggunakan media kartu huruf, sedangkan dari aspek

anak didik, Nampak bahwa anak didik, Nampak bahwa anak semakin antusias dan senang saat melakukan kegiatan ini. Nampak meskipun guru telah menjelaskan bahwa permainan akan dilakukan secara bergantian, namun beberapa anak yang tetap tidak memperoleh kesempatan yang cukup untuk bermain dengan santai dan tenang. Hal ini dikarenakan anak-anak kelompok lain yang sebenarnya tidak ada waktunya bermain terut mengganggu.

3. Refleksi Hasil Pengamatan pada Tindakan II

Berdasarkan proses dan hasil pembelajaran pada siklus II, dapat dilakukan refleksi sebagai berikut :

a. Hasil penilaian aspek pengembangan kemampuan bahasa belum memuaskan . Nampak ada anak yang memperoleh bintang 3 (☆☆☆) dan bintang 1 (☆) prosestasinya masih imbang kira-kira 30% untuk bintang 3 (☆☆☆) belum menunjukkan prosentasi di atas 50%
b. Mengenai kegiatan belajar dan aktifitas belajar siswa selama siklus II juga dapat dikatakan mulai menujukkan peningkatan, meskipun masih ditemukan beberapa kendala baik oleh guru maupun anak didik.

Untuk mengetahui madalah tersebut di atas, pada siklus berikutnya maka peneliti merencanakan untuk melakukan kegiatan sebagai berikut :

1). Mendiskripsikan kembali dengan guru kelas mengenai teknik yang tepat dalam penggunaan media kartu huruf.
2). Kegiatan pembelajaran tetap dilakukan dengan membagi siswa dalam beberpa kelompok, dengan mengurangi anak yang belum memperoleh giliran bermain untuk mendekat, sehingga anak yang sedang mendapatkan giliran bermain benar-benar dapat berkonsentrasi dan hasil yang diperoleh bias maksimal

D. Uraian Pembelajaran Siklus III

1. Persipan Tindakan III

Sesuai dengan hasil refleksi siklus II, maka perencanaan tindakan II dilakukan diskusi kembali dengan guru, kelas, guru dan peneliti atau observer dalam diskusi ini, dibahas beberapa hal :

a. Identifikasi permasahan lain yang mungkin dihadapi dalam pelaksanaan tindakan III, khususnya yang berkaitan dengan pengorganisasian kelas.
b. Melakukan rencana tindakan sebagaimana hasil refleksi siklus 1,yaitu:
   1) Mengganti atau menambah beberapa bagian dengan gambar yang menarik.
   2) Kegiatan belajar dengan media kartu huruf dapat dilakukan di dalam dan di luar kelar menurut kesempatan yang sudah diputuskan antara didik dengan guru.

2. Pelaksanaan Tindakan II

Pada tahap ini dilakukan berupa pembelajaran aktif, kreatif, menyenangkan dan inovatif. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan yang telah direncanakan dalam rancangan dalam rencana kegiatan harian (RKH). Kegiatan ini dilakukan dengan durasi waktu 15 sampai dengan 20 menit. Akhiri dari permainan ini diadakan Tanya jawab tentang abjad yang dijadikan pos test.

3. Pengamatan tundakan III

Sebagai mana yang dilakukan pada siklus I dan II, maka pada siklus III juga dilakukan pengamatan terhadap kemampuan berbahasa sesuai dengan indicator yang ada bidang pengembangan bahasa. Hasil observasi/penilaian aspek yang selengkapnya disajikan dalam lampiran dan disajikan kembali dalam rangkuman sebagai berikut :

Tabel 4.7
Rangkuman Hasil Penilaian Bidang Pengembangan Bahasa Pada Siklus

No	Nama	Nilai Perkembangan Anak Didik					
		Menunjukkan dan Menyebutkan Huruf A - Z			Membuat urutan abjad menjadi kalimat sederhana		
		☆	☆☆	☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆
1	Affahra		√			√	
2	Radinka R. A.			√			√
3	A. Bintang Y.			√			√
4	Farid D.N.K.		√			√	
5	Afrinda F. A.			√			√
6	Isna N.P			√			√
7	Adtya K.A.	√			√		
8	Tiara D.A	√			√		
9	Justine I.A			√			√
10	Dwi C.P.	√			√		
11	Khuyun R. E.			√			√
12	Paula M.D.			√			√
13	M.Nizam F.		√	√		√	√
14	Namira P.R.						
15	Hesti E.M.			√			√
16	Sebria K.			√			√
17	Fitri A.W.F.			√			√
Total		3	3	11	3	3	11
Prosentase		17,64%	17,64%	64%	17,64%	17,64%	64%

Dari hasil pertemuan siklus III sudah dapat dinyatakan keefektifan bermain kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf, juga dibuktikan dalam prosentase sebagai berikut :

a. Kelompok anak yang mendapat ☆ (bintang1)

$$M = \frac{nk}{n} = \frac{3}{17} = 17{,}64\ \%$$

b. Kelompok anak yang mendapat ☆ ☆ (bintang 2)

$$M = \frac{nk}{n} = \frac{3}{17} = 17{,}64\ \%$$

c. Kelompok anak yang mendapat (bintang 3) ☆ ☆ ☆

$$M = \frac{nk}{n} = \frac{11}{17} = 64\ \%$$

4. Data Observasi
   1. Format Lembar Observasi Siswa

Observasi yang dilakukan terhadap siswa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil dari proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa.

Data hasil dari proses pembelajaran pada siklus III adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Lembara obsevasi siswa siklus III

No	Item Observasi	B	C	K
1.	Anak mendapatkan ketika guru memberikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan	√		
2.	Anak mengajukan pertanyaan ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya		√	
3.	Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	√		
4.	Anak senang ketika guru menunjukkan kartu huruf	√		
5.	Anak senang dalam mengerjakan tugas		√	
6.	Anak menyelesaikan tugas hingga selesai		√	
7.	Minat belajar anak dibidang bahasa meningkat ketika diberi kartu huruf	√		
	Jumlah	4	3	0

Pada siklus III didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung. Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ X } 100\%$$

$$= ((3\ x\ 4 + (2x3) + (1x0))/7x6$$

$$= \frac{18}{42} = 100\%$$

$$= 64{,}28\ \%$$

2. Format Lembar Observasi Guru

Tabel 4.6
Lembara obsevasi siswa siklus I

No	Item Observasi	B	C	K
1.	Guru memberikan apersepsi		√	
2.	Guru menyapaikan tujuan pembelajaran		√	
3.	Guru menjelaskan dalam pembelajaran		√	
4.	Guru aktif dalam pembelajaran dengan dengan menggunakan media kartu huruf	√		
5.	Guru dalam menjelaskan meteri		√	
6.	Guru memotivasi anak dalam mengerjakan tugas	√		
7.	Membimbing dalam proses belajar mengajar	√		
	Jumlah	2	4	1

Dari data tersebut dapat dihitung tingkat keberhasilannya dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ X } 100\%$$

$$= ((3\ x\ 3 + (2x4) + (1x0))/7x4$$

$$= \frac{18}{28} \text{ X } 100\%$$

$$= 64{,}28\ \%$$

Selama pembelajaran siklus III berlangsung, jika diamati dari aspek guru dirasakan sudah menunjukkan peningkatan dalam penggunaan media kartu huruf, artinya guru sudah terbiasa menggunakan alat peraga media kartu huruf yang sudah ada. Nampak dari kecepatan guru menemukan atau mengatasi permasalahan yang ditimbulkan pada saat anak-anak bermain

Sedangka aspek anak didik, Nampak bahwa anak tetap antusias dan senang saat melakukan kegiatan ini. Namun demikian ada 3 anak yang tetap belum mampu melakukan permainan secara baik, sehingga hasil yang dicapai juga belum maksimal.

3. Refleksi Hasil Pengamatan pada Tindakan III
   Berdasarkan proses dari hasil pembelajran pada siklus III, dapat dilakukan refleksi sebagai berikut :
   a. Hasil peningkatan pengenalan berbahasa pada bidang pengembangan kemampuan bahasa menunjukkan hasil yang memuaskan. Nampak dari prosentase anak yang memperoleh bintang 3 (☆☆☆) sesuai indikator menunjukkan di atas 60%. Sedangkan yang mendapatkan bintang 1 (☆). Sedangkan yang mendapatkan bintang 1 (☆) hanya ada 3 anak saja. Hal ini disebabkan karena 3 anak ini ada beberapa factor penyebab yang mengakibatkan ia mendapat bintang 1 (☆). Salah satu diantaranya belum cukup usia, sehingga tidak hanya pada permainan menggunakan media kartu huruf ini belum menunnjukkan hasil, namun pada kegiatan lain dalam pembelajaran juga belum bias menunjukkan hasil yang baik.
   b. Mengenai kegiatan belajar dan aktivitas anak didik selama siklus III juga dapat dikatakan sudah mununjukkan peningkatan, walaupun belum dikatakan sempurna.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1, 2 dan 3 yang telah dilaksanakan paa tanggal 21 Pebruari 2013 sampai tanggal 14 Maret 2013 sebagai berikut :

Table 4.10
Hasil prosentase perkembangan anak pada kemampuan bahasa

No	Kemampuan membaca dini	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Menunjukkan dan menyebutkan huruf A – Z	54,9 %	66,6%	82,3%
2.	Membuat urutan abjad menjadi kalimat sederhana	54,9%	66,6%	82,3%
Jumlah prosentase		51,9%	66,66	82,3%

Dari hasil prosentase perkembangan anak pada kemmapuan bahasa dalam mengenal huruf pada siklus I jumlah prosentase 54,p%, pada siklus II mengalam peningkatan tetapi masih belum maksimal maka penelitian diteruskan k siklus III. Pada siklus III ini mengalami tingkat pencapaian maksimal, sehingga mencapai prosentase 82,3%. Dimana peneliti telah mecapai target penelitian pada kemmapuan bahasa dalam mengenal huruf. Dari hasil yang dicapai dalam 3 siklus dapat disimpulkan bahwa anak sudah nampak menujukkan peningkatan membaca dan mengucapkan kata – kata, media kartu huruf dapat meningkatkan kemmapuan berbahasa pada siswa kelompok A PAUD AL HIDAYAH Desa Kendalbulur Kec. Boyolangu Kabupaten Tulungagung Tahun pelajaran 2013/2013. Dengan demikian hipotesis diterima .

Penelitian oleh Sujana (1985:3) yang berbunyi membaca merupakan kegiatan yang merespon lambang – lambang tertulis dengan menggunakan pengertian – pengertian yag tepat, bias diterima.

V. PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan kegiatan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di PAUD AL HIDAYAH Desa Kendalbulur Kecamatan Tulunggaung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2012/2013

2. Dalam penerapan permainan kartu huruf anak dilatih untuk mampu membaca dengan baik dan benar dan mampu melakukan tugas yang diberikan guru dengan baik.
3. Proses pembelajaran dengan kegiatan permainan kartu huruf akan merangsang anak untuk meningkatkan kemampuan membaca anak sehingga anak mampu menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dan mampu membaca gambar yang mempunyai kata / kalimat sederhana.
4. Permainan kartu huruf yang melibatkan anak secara langsung untuk mencoba membaca dengan baik dan benar dan mengetahui dasar-dasar pembelajaran serta menguasai kosa kata, pengucapan kata, dan menghubungkan kata-kata menjadi kalimat sehingga membuat suasana belajar dapat menarik, aman, nyaman dan menyenangkan.
5. Hipotesis penelitian yang berjudul meningkatkan kemmapuan membaca dini melalui metode permainan kartu huruf anak kelompok A PAUD AL HIDAYAH Desa Kendalbulur Kec. Boyolangu Kab. Tulunggaung dapat diterima

B. Saran untuk Tindakan Lebih Lanjut

Berkaitan dengan hasil yang diperoleh pada peneitian ini, peneliti menyampaikan saran yaitu :

1. Bagi Guru

Hendaknya di dalam meningkatkan kemampuan membaca menggunakan media yang menarik bagi anak didik huruf.

2. Bagi Orangtua
   Hendaknya menyediakan sarana belajar yang dapat menunjang pengembangan kemmapuan membaca yang kreatif ddan efisien.
3. Bagi Lembaga
   Bagi lembaga khususnya PAUD AL HIDAYAH Desa Kendalbulur Kec. Boyolangu Kab. Tulunggaung dan lembaga TK yang lainnya dapat mengembangkan kemmapuan membaca anak didik mellaui permainan kartu huruf.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunlo, Thomas.2009. *Dasar-Dasar Evaluiasi Pendidikan.* Jakarta: *Bina Aksara.*

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

Moeslichatocn R.2006. *Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak, Jakarta:*

Sochih. Mod. 2003. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan menyenangkan di Taman Kanak -Kanak.* Jakarta: Bagian Proyek Pernbinaan TK.

Azhar, Arsyat.2009. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dimyati, Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Hildayani, Rini.2006. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

----------.1992. *Petitunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak Kanak.* Jakarta: Depdikbud.

----------. 2005. Kurikulum 2004 Standar Kompetensi, Taman Kanak Kanak. Jakarta: Depdikbud.

----------. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuaian dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Tamak Kanak Kanak. Jakarta:*

Soemiarti, Padmonodewo, 2001. *Pendidikan Anak Prasekolah.* Jakarta: Depdikbud kerjasama dengan .Rineka Cipta.

Depdikbud, 1998, *Metodik Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa Di Taman Kanak-Kanak,* Jakarta.

Amir, 1992:2.Surya G2/Blogspot.cpm/2012/05 Pengertian jenis dan tujuan membaca.htm