MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PLOSO KECAMATAN SELOPURO KABUPATEN BLITAR

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi PG - PAUD UNP Kediri

Oleh :
CHICHI RINA SAFITRI
NPM: 11.1.01.11.0611

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

Skripsi Oleh:

CHICHI RINA SAFITRI
NPM : 11.1.01.11.0611

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PLOSO KECAMATAN SELOPURO KABUPATEN BLITAR

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Jurusan PG-PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 23 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi	**Rosa Imani Khan, M.Psi**
NIDN.0720058503	NIDN.0705068602

CHICHI RINA SAFITRI
NPM : 11.1.01.11.0611

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PLOSO KECAMATAN SELOPURO KABUPATEN BLITAR

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal :30 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Pesyaratan

Panitia Penguji : TANDA TANGAN

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Rosa Imani Khan, M.Psi
3. Penguji II : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PLOSO KECAMATAN SELOPURO KABUPATEN BLITAR

CHICHI RINA SAFITRI
Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakulas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Kata kunci : kemampuan mengenal huruf, metode bermain puzzle.

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf pada anak hanya berpusat pada guru. Kurangnya peran aktif dari anak mengakibatkan suasana kelas monoton, membosankan. Hal tersebut nampak saat kegiatan anak bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Anak tidak dapat memahami penjelasan secara baik sehingga hasil pembelajaran tersebut masih kurang maksimal.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah "apakah penggunaan metode bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Ploso Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar semester II tahun ajaran 2014/2015?" .

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Ploso Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode bermain menggunakan media puzzle huruf. Melalui metode bermain puzzle, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian ini adalah (1) melalui tindakan siklus yang dilaksanakan melalui tahapan yang ditentukan, kegiatan pembelajaran lebih terprogam sehingga memudahkan pelaksanaan didalam kegiatan. (2) melalui siklus tindakan dengan kegiatan bermain menyusun puzzle huruf dapat menarik minat dan menjadikan anak merasa senang dan termotivasi dalam kegiatan. Dengan demikian pembelajaran yang dilaksanakan dapat dipahami oleh anak secara mudah sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai *golden age* (masa keemasan) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak pada rentang usia 0-8 tahun. Pada usia tersebut sangat menentukan bagi anak untuk mengembangkan seluruh nya. Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang secara optimal apabila diberi suatu stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Anak dalam mengembangkan pengetahuannya ia belajar seraya bermain. Melalui aktivitas bermain, anak akan mencoba berkreasi tentang segala hal yang dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasinya.

Manivestasi pembelajaran di TK diterapkan dalam berbagai macam keterampilan. Salah satu keterampilan yang mulai ditumbuh-

kembangkan semenjak usia TK adalah membaca dan menulis. Keterampilan membaca dan menulis merupakan keterampilan yang sangat penting bagi anak. Keterampilan itu sangat besar artinya bagi anak selama mengikuti pendidikan di bangku sekolah. Namun sebelum pada keterampilan membaca, anak perlu diperkanalkan dengan huruf abjad a – z. Mengenal huruf sangat lah penting bagi anak usia taman kanak – kanak sebagai permulaan belajar membaca.

Berdasarkan Observasi yang peneliti lakukan di TK Dharma Wanita Ploso Kecamatan Selopuro dari 12 anak peserta didik hanya sekitar 30% yang mau menyimak dan mengikuti kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru, sedangkan 70% lagi terlihat jenuh dan lebih asyik mengobrol dengan temannya. Hanya dengan memperhatikan guru yang menjelaskan dengan menuliskan huruf di papan tulis, terlihat hanya beberapa anak yang memperhatikan guru dan yang lain lebih asyik bermain sendiri. Hal ini tentu akan berpengaruh pada hasil belajar anak yang kurang maksimal. Jika dibiarkan terus menerus, maka anak akan mengalami hambatan dalam proses kegiatan pembelajaran selanjutnya. Padahal untuk anak kelompok B seharusnya sudah lancar mengahafal huruf abjad a-z, namun masih terdapat anak yang masih kurang dalam mengahafal huruf.

Permasalahan tersebut perlu segera dipecahkan dengan mengembangkan berbagai teknik mengajar yang mampu membangkitkan motivasi anak untuk mengenal huruf. Salah satu teknik yang yang dikembangkan adalah penggunaan alat peraga *puzzle* huruf. Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap bahwa kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle dapat meningkat. Kemampuan anak menyusun kepingan puzzle juga termasuk dalam pengembangan kemampuan kognitif. Media puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai – nilai edukatif dan baik jika digunakan kegiatan belajar sambil bermain anak.

Dari uraian di atas, dalam Penelitian Tindakan kelas ini difokuskan pada upaya guru dalam meningkatkanketerampilan mengenal huruf . Untuk itu Penelitian ini diberi judul " Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Ploso Kecamaan Selopuro Kabupaen Blitar".

II. KAJIAN PUSAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Mengenal Huruf

a. Pengertian Kemampuan Mengenal huruf

Bahasa sebagai alat komunikasi didalam kehidupan sehari – hari dengan orang lain. Menurut Moeslichatoen (2004) bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain. Anak yang sedang tumbuh kembang mengkomunikasikan kebutuhannya, pikirannya, dan perasaannya melalui bahasa dengan kata – kata yang mempunyai makna unik. Suatu kata – kata dapat tersusun dari beberapa huruf atau rangkaian huruf yang memiliki makna.

Huruf dalam kamus umum Bahasa Indonesia (Badudu & Zain, 2002) huruf diartikan "bentuk tulisan atau gambar dari bunyi bahasa". Dari pengertian ini dapat dijelaskan bahwa huruf

merupakan lukisan dari lambang bunyi bahasa yang memiliki nama dan jenisnya dan dapat dirangkai menjadi kata dan kalimat dalam berbahasa dan berkomunikasi dengan orang lain, baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam blog Ronny, huruf juga merupakan tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa;aksara. Huruf abjad sendiri diartikan sebagai kumpulan huruf (aksara) berdasarkan urutan yang lazim dalam bahasa tertentu. Abjad dalam bahasa Indonesia terdiri 26 huruf.

Mengenal huruf adalah merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak mulai senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak – balik buku. Depdiknas (2007). Sedangkan pengertian mengenal huruf menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah abjad yang melambangkan bunyi. (Tim penyusun, 1990).

Menurut Nurbiana Dhieni dan Sri Wulan (2009: 9.25)mengenali huruf dengan mengetahui bunyi huruf pertama pada suatu kata dapat memberikan suatu petunjuk yang ampuh.Perlu mengajari anak bunyi yang dibuat oleh tiap huruf . Sementara Dewi (2009) mengungkapkan secara umum bahwa bunyi bahasa dibedakan atas bunyi huruf vokal dan huruf konsonan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian mengenal huruf adalah suatu kecakapan dalam melakukan kegiatan yang melibatkan unsur pendengaran dan penglihatan. Mengenal huruf merupakan kegiatan dengan melafalkan simbol huruf sesuai dengan bunyinya.

b. Fungsi mengenal huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan komponen dalam aspek perkembangan bahasa yang termasuk tahap awal anak dalam belajar membaca. Valley (2011) mengemukakan kemampuan anak mengenal huruf dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf – huruf abjad

Dalam pembelajaran membaca, anak terlebih dahulu dikenalkan dengan masing – masing huruf beserta bunyinya.Anak harus dapat membedakan bunyi huruf satu dengan huruf yang lainnya. Setelah mengenal huruf baru kemudian anak menghafal bunyi rangkaian abjad atau huruf menjadi sebuah suku kata. Jadi, dengan demikian fungsi dari mengenal huruf yaitu sebagai pengantar anak sebelum memasuki kegiatan pembelajaran membaca.

2. Pengertian metode bermain puzzle

Dalam penyelenggaraan pendidikan metode pembelajaran ada berbagai metode yang dilakukan oleh para pendidik. Diantaranya adalah metode belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Kedua metode tersebut sama – sama saling mendukung dalam proses belajar anak didik. Metode belajar sambil bermain dapat digunakan dalam tahap pengenalan lingkungan alam dan pengenalan huruf dan angka serta membentuk karakteristik watak anak untuk menjadi anak yang sehat serta mampu

menjadi anak yang baik dalam masyarakat.

a. Pengertian bermain puzzle

Menurut pendidik dan ahli psikologi, yang dikemukakan Gordon & Browne (dalam Moeslichatoen, 2004) bermain merupakan pekerjaan masa kanak – kanak dan cermin petumbuhan anak. Sedangkan menurut hildebrand (dalam Moeslichatoen, 2004) bermain berarti berlatih, mengeksploitasi , merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal – hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan arti bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secaya imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

Sedangkan pengertian puzzle menurut patmonodewo (dalam Misbach, Muzamil, 2010) kata puzzle barasal dari bahasa inggris yang berarti teka – teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak.

Puzzle huruf merupakan alat peraga atau media yang dapat digunakan guru dalam membantu memudahkan anak dalam memahami pengenalan huruf abjad.

Menurut Anggani Sudono (2000) agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media secara tepat. Artinya, media yang digunakan menarik bagi anak dan bervariasi.

b. Fungsi bermain puzzle bagi anak

Menurut Hani (2007) mencatat beberapa fungsi kegiatan menyusun puzzle yaitu:

1) Meningkatkan ketrampilan kognitif Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.. Dengan sedikit arahan dan contoh maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuikan warna atau logika. Bentuk cekung dengan cembung, warna merah dengan merah, kaki atau roda terletakdi bawah.
2) Meningkatkan ketrampilan motorik halus
Dengan bermain puzzle tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari – jari tangannya. Supaya puzzle dapat tersusun membentuk gambar maka bagian – bagian puzzle harus disusun dengan hati – hati.
3) Meningkatkan kemampuan sosial
Ketrampilan berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan, namun dapat

pula dimainkan secar berkelompok permainan yang dilakukan oleh anak – anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak..

B. Kerangka Berfikir

Dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, anak perlu benar – benar mengerti setiap lambang huruf sesuai dengan bunyinya.Disini dibutuhkan konsentrasi yang baik agar dalam kegiatan mengenal huruf dapat dikuasai anak secara baik pula. Melalui kegiatan bermain puzzle salah satunya dapat melatih konsentrasi anak. Pemahaman materi yang disampaikan oleh guru kepada anak didik merupakan bukti nyata tercapai atau tidaknya tujuan suatu pembelajaran. Dan merupakan salah satu syarat untuk mengetahui keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar.

Untuk mencapai peningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, maka guru lebih memperhatikan dalam mencari suatu kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi anak agar dapat dengan sungguh-sungguh dalam belajar juga penggunaan media pembelajaran atau alat peraga edukatif yang mudah digunakan untuk membantu anak dalam mengenal huruf dengan mudah seperti puzzle huruf. Dengan kegiatan permaian puzzle huruf, anak dapat bermain sambil mengenal huruf. Dengan kegiatan tersebut anak menjadi lebih konsentrasi dalam kegiatan belajar, anak dapat memahami materi yang sedang diajarkan dengan baik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lancar.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Ploso Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar dengan subjek penelitian dilakukan pada anak kelompok B dengan jumlah sebanyak 12 siswa yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 7 anak laki – laki. Pada kelompok ini terdapat siswa yang kurang lancar dalam mengenal huruf. Dengan adanya hal tersebut dapat menghambat proses belajar membaca pada anak. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian guna membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan alat peraga.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardhani IGAK, 2013:1.4). Dalam konteks pendidikan, berarti PTK merupakan tindakan perbaikan guru dalam mengorganisasi pembelajaran secara sistematis untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, adapun setiap siklus sesuai tahapan – tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) Perencanaan atau persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi , 4) Analisis data, refleksi.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data.Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu unjuk kerja yang hasilnya digunakan untuk memperoleh data mengenai

proses kegiatan belajar anak. Berikut lembar unjuk kerja anak:

Tabel 3.1
Lembar unjuk kerja anak
Nama : ……..

No	Hari / tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang dinilai	Hasil
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data tentang kemampuan mengenal huruf dengan teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif .

Adapun langkah – langkah analisis data sebagai berikut.

1. Menghitung prosentase anak yang meendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus:

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

   Dengan keterangan:

   P : prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

   F : jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

   N : jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

   Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus III belajar mencapai sekurang – kurangnya 75 %).

IV. HASIL DAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penilitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Ploso Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar semester II tahun ajaran 2014/2015 yang dilaksanakan pada 12 Januari sampai dengan 30 Januari 2015dalam tiga siklus yaitu: tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III Penelitian ini bertempat di kelompok B dengan jumlah 12 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 7 anak laki – laki.

Hal yang akan diobservasi mengenai kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf. Pada kegiatan pembelajaran ini menggunakan media puzzle huruf dengan kegiatan bermain menyusun puzzle huruf yang dilakukan di dalam kelas secara berkelompok.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pra Kondisi Sebelum Tindakan

   Pada kondisi sebelum dilaksanakan tindakan, kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Ploso Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar semester II tahun ajaran 2014/2015 dapat dikatakan masih kurang. Hal ini tampak ketika anak diberi pertanyaan untuk menyebutkan huruf vokal dan konsonan belum dapat menjawab dengan benar.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

   Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari rabu tanggal 15 januari

2015 sesuai dengan tema waktu tersebut dengan jumlah anak yang hadir sebanyak 12 anak.Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai prosedur penelitian melalui empat tahapan yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan tahap refleksi.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti berkolaborasi dengan guru yang lain. Penelitian dilaksanakan sesuai RKH yang telah dibuat dan instrumen penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan anak serta menggunakan media yang dibutuhkan. Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I tersaji dalam table sebagai berikut:

Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan Anak Dalam Mengenal
dan Menyebutkan Huruf Vokal
Melalui Kegiatan Bermain Menyusun
Puzzle Huruf Pada Siklus I

NO	NAMA ANAK	HASIL PENELITIAN				KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL : BINTANG TIGA	
		★	★★	★★★	★★★★	TUNTAS	BELUM TUNTAS
1.	Aditya			✓		✓	
2.	Andika		✓				✓
3.	Danur	✓					✓
4.	Ira			✓		✓	
5.	Khaila			✓		✓	
6.	Nadia	✓					✓
7.	Ratna		✓				✓
8.	Rayyan			✓		✓	
9.	Ridwan			✓		✓	
10.	Rivaldho			✓		✓	
11.	Winda		✓				✓
12.	Zaldi			✓		✓	
	JUMLAH	2	3	7		7	5
	PROSENTASE	16%	25%	59%		59%	41%

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel diatas dapat diketahui dari jumlah 12 anak terdapat 5 anak atau 41% masih belum dapat mengenal huruf vokal dengan baik. 2 anak diantaranya mendapat bintang satu dan 3anak lainnya mendapat bintang dua. Dan yang mendapat bintang tiga 7 anak atau sebesar 59% dan masih belum ada yang mendapat bintang empat.

Dari hasil pengamatan pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran siklus ini diperoleh refleksi guna perbaikan untuk tindakan selanjutnya bahwa kegiatan yang dilakukan anak dalam pembelajaran masih belum sesuai yang sudah dijelaskan oleh guru. Anak masih dibantu guru dalam melaksanakan kegiatannya.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan tgl 22 januari 2015 dengan tema yang sesuai waktu ersebut dengan jumlah anak didik yang hadir 12 anak sesuai dengan jumlah anak kelompok B.

Pelaksanaan tindakan dilakukan bersama kolaborator. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai prosedur penelitian seperti pada tindakan siklus sebelumnya. Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan siklus II tersaji dalam tabel sebagai berikut:

Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan Anak Dalam Mengenal
dan Menyebutkan Huruf Konsonan
Melalui Kegiatan Bermain Menyusun
Puzzle Huruf Pada Siklus II

NO	NAMA ANAK	HASIL PENELITIAN				KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL : BINTANG TIGA	
		★	★★	★★★	★★★★	TUNTAS	BELUM TUNTAS
1.	Aditya				✓	✓	
2.	Andika		✓				✓
3.	Danur		✓				✓
4.	Ira			✓		✓	

5.	Khaila			✓		✓	
6.	Nadia		✓				✓
7.	Ratna		✓				✓
8.	Rayyan			✓		✓	
9.	Ridwan				✓	✓	
10.	Rivaldho				✓	✓	
11.	Winda			✓		✓	
12.	Zaldi			✓		✓	
	JUMLAH		4	5	3	8	4
	PROSENTASE		33%	42%	25%	67%	33%

Berdasarkan hasil penilaian pada tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah anak yang memperoleh bintang tiga 5 anak dengan prosentase 42% ,bintang empat sebanyak 3 anak atau 25%, bintang dua sebanyak 4 anak dengan prosentase 33% dan tidak ada yang memperoleh bintang satu.

Adapun hasil refleksi pada siklus II ini diperoleh berdasarkan dari hasil pengamatan bahwa anak sudah mulai mampu melaksanakan kegiatan sesuai yang dijelaskan oleh guru meskipun masih terdapat beberapa anak yang belum dapat melaksanakan kegiatan sesuai aturan kegiatan yang dilaksanakan.

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pelaksanaan tindakan siklus III dilakasanakan tanggal 30 januari 2015 sesuai tema hari itu dengan jumlah siswa yang hadir 12 anak. Tindakan siklus III ini dilakukan bersama kolaborator dan dilaksanakan melalui tahapan penelitian yang dilakukan sama pada tindakan siklus sebelumnya. Kriteria keberhasilan tindakan apabila prosentase ketuntasan belajar yang dicapai minimal 75%.

Adapun hasil penilaian dari tindakan siklus III tersaji dalam tabel sebagai berikut:

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Anak Dalam Mengenal dan Menyebutkan Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Kegiatan Bermain Menyusun Puzzle Huruf Pada Siklus III

NO	NAMA ANAK	HASIL PENELITIAN				KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL : BINTANG TIGA	
		★	★★	★★★	★★★★	TUNTAS	BELUM TUNTAS
1.	Rayyan				✓	✓	
2.	Andika			✓		✓	
3.	Danur		✓				✓
4.	Ira			✓		✓	
5.	Khaila			✓		✓	
6.	Nadia		✓				✓
7.	Ratna			✓			
8.	Ridwan				✓	✓	
9.	Rivaldho				✓	✓	
10.	Aditya				✓	✓	
11.	Winda			✓		✓	
12.	Zaldi			✓		✓	
	JUMLAH		2	6	4	10	2
	PROSENTASE		17%	50%	33%	83%	17%

Berdasarkan hasil dalam tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan. 2 anak mendapat bintang dua dengan prosentase sebesar 17%, 6 anak mendapat bintang tiga dengan prosentase sebesar 50% dan 4 anak mendapat bintang empat dengan prosentase sebesar 33%. Dan sudah tidak ada yang mendapat bintang satu sehingga dapat dikatakan pelaksanaan tindakan siklus III telah berhasil karena jumlah dari perolehan bintang tiga dan empat sebagai kriteria ketuntasan yaitu sebesar 83%.

Refleksi pada siklus ini sesuai dari hasil pengamatan dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran siklus III bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu anak mampu melaksanakan kegiatan sesuai yang dijelaskan oleh guru dengan baik. Anak dapat melaksanakan kegiatan sesuai aturan permainan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan siklus I, siklus II dan siklus III dapat diuraikan keberhasilan tindakan yang

dilakukan dalam peningkatan kemampuan anak menggunakan metode bermain menyusun puzzle sesuai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Hal ini dapat diketahui dari perbandingan prosentase ketuntasan belajar anak dalam tabel berikut ini:

Hasil Tindakan Pra Siklus, Siklus I, II dan III
Terhadap Kemampuan Dalam Mengenal Dan Menyebutkan Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Kegiatan Bermain Puzzle

No.	Hasil penilaian	Pra tindakan	Tindakan siklus I	Tindakan siklus II	Tindakan siklus III
1.	BINTANG I	42%	16%	-	-
2.	BINTANG 2	42%	25%	33%	17%
3.	BINTANG 3	16%	59%	42%	50%
4.	BINTANG 4	-	-	25%	33%
	JUMLAH	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan dari hasil tabel tersebut dapat dijelaskan pada pra tindakan diperoleh prosentase ketuntasan sebesar 16%. Pada tindakan siklus I terjadi peningkatan dengan perolehan sebesar 59%. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan perolehan prosentase sebesar 67%. Dan pada tindakan siklus III juga mengalami peningkatan dan dapat mencapai kriteria keberhasilan tindakan minimal dengan perolehan sebesar 83%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain menyusun puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Dhaema Wanita Ploso Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar. Sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

D. Kendala dan Keterbatasaan

Dalam pelaksanaan tindakan terdapat kendala saat kegiatan mengenal dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan melalui kegiatan bermain puzzle huruf berlangsung yaitu terdapat anak masih suka berebut dalam kegiatan permainan menyusun kepingan puzzle huruf dan tidak mau bermain sesuai gilirannya. Namun, dengan pengertian dan penjelasan yang diberikan peneliti kepada anak, kendala tersebut dapat teratasi. Sedangkan keterbatasan yang dihadapi peneliti selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu keterbasan waktu. Namun, peneliti tetap memberikan motivasi bagi anak agar tetap mengerjakan tugasnya sampai selesai.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dengan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di TK Dharma Wanita Ploso Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar semester II tahun ajaran 2014/2015, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Ploso Kecamatan Selopuro.

B. Saran

1. Untuk guru
   Untuk upaya meningkatkan kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan dapat dilakukan dengan menerapkan kegiatan bermain menyusun puzzle huruf sebagai penarik minat anak sehingga dapat belajar mengenal dan menyebutkan huruf dengan baik.
2. Bagi anak didik
   Dengan kegiatan bermaian menyusun puzzle huruf, anak dapat mengenal huruf secara mudah diingat dan menyenangkan. Konsentrasi anak juga dapat terpusat pada kegiatan yang dilakukan. Selain itu, anak menjadi tidak bosan dengan kegiatan yang dilakukan, anak terlatih kesabarannya, dan anak dapat bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas kelompok.
3. Bagi sekolah

Dengan kegiatan ini dapat dijadikan bahan masukan bagi sekolah sebagai upaya perbaikan sistem pembelajaran dan peningkatan mutu dari hasil pembelajaran dan mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan baik sesama teman melalui kegiatan bekerjasama dalam kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, Wendi, Widya Ratna.(2009).*Fonologi Bahasa Indonesia*.Jakarta : Intan Pariwara

Dhieni Nurbiana. dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Harni Juslifah. 2014. Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Di Tk Monapa Kelas B Kelurahan Abeli Kota Kendari Tahun Ajaran 2013/2014.(online), tersedia : http://harnijuslifah.blogspot.com/2014/05/proposal-penelitian.html, diakses tgl 19 nopember 2014

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Tim Penyusun 1990. *Arti Huruf.* (online), tersedia : Http://Kbbi.web.id/ huruf, diakses pada tgl 30 oktober 2014

L Redyowati. 2013. mengembangkan kemampuan berhitung anak di TK Tohkuning 03 Kecamatan Karangpandan Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012-2013. (online), tersedia : http://eprints.ums.ac.id/23663/4/BAB_I.pdf, diakses tgl 19 nopember 2014

Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

Muh.Syukron. 2011. *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.*Jakarta : Balai Pustaka.

Paud Terpadu Anak Ceria-Muslim Pre School. 2011. *Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar, Balajar Seraya Bermain.* Banjarbaru. (online), tersedia : http://paudanakceria.wordpress.com/2011/02/08/ , diakses 19 Desember 2014

Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis melalui Permainan di TK. Jakarta Depdikans. 2007

Pradynda Novita R. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Bercerita Dengan Boneka Tangan Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2013/2014. (online), tersedia : http://eprints.ums.ac.id/30175/12/NASKAH_PUBLIKASI.pdf, diakses tgl 19 nopember 2014

Rohmat Junandar. 2012. Pengertian puzzle. (online), teredia : http://kambbo.blogspot.com/2012/05/teka-teki-media-puzzle.html, diakses tgl 19 nopember 2014

Rony.2014 .*Pengertian Huruf Abjad.* (online), tersedia : http://sdn1-rantaujayaudik.blogspot.com/2014/01/pengertian-abjad.html#ixzz3UvNGsBjt , diakses pada tgl 19 nopember 2014

Valley. 2011. *Jurus Rahasia Menyulap Si Kecil Pintar Membaca.* Jakarta : PT elex Media komputindo

Wardhani IGAK, Wihardit Kuswaya. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Winarsih.2013 .Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Media Kartu Huruf Bagi Kelompok A tk Mutiara Bangsa Surabaya. (online), tersedia : http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/tag/659/kemampuan-mengenalhurufwinarsih , diakses pada tgl 28 desember 2014

LM Mohamad. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Teknik Bernyanyi Di Kelompok B TK Dayo Indah Kecamatan Dulupi, Kabupaten Boalemo. (online), tersedia: http://eprints.ung.ac.id/6730/3/2012-1-86207-153408104-bab2-28082012082945.pdf , diakses pada tgl 19 nopember 2014

Kediri, 22 April 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo,M.Pd.,M.Psi	**Rosa Imani Khan, M.Psi**
NIDN.0720058503	NIDN.0705068602

B Kelurahan Abeli Kota Kendari Tahun Ajaran 2013/2014.(online), tersedia : http://harnijuslifah.blogspot.com/2014/05/proposal-penelitian.html, diakses tgl 19 nopember 2014

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Tim Penyusun 1990. *Arti Huruf.* (online), tersedia : Http://Kbbi.web.id/ huruf, diakses pada tgl 30 oktober 2014

L Redyowati. 2013. mengembangkan kemampuan berhitung anak di TK Tohkuning 03 Kecamatan Karangpandan Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012-2013. (online), tersedia : http://eprints.ums.ac.id/23663/4/BAB_I.pdf, diakses tgl 19 nopember 2014

Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak.* Jakarta: Rineka Cipta

Muh.Syukron. 2011. *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.*Jakarta : Balai Pustaka.

Paud Terpadu Anak Ceria-Muslim Pre School. 2011. *Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar, Balajar Seraya Bermain.* Banjarbaru. (online), tersedia : http://paudanakceria.wordpress.com/2011/02/08/ , diakses 19 Desember 2014

Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis melalui Permainan di TK. Jakarta Depdikans. 2007

Pradynda Novita R. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Bercerita Dengan Boneka Tangan Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2013/2014. (online), tersedia : http://eprints.ums.ac.id/30175/12/NASKAH_PUBLIKASI.pdf, diakses tgl 19 nopember 2014

Rohmat Junandar. 2012. Pengertian puzzle. (online), teredia : http://kambbo.blogspot.com/2012/05/teka-teki-media-puzzle.html, diakses tgl 19 nopember 2014

Rony.2014 .*Pengertian Huruf Abjad.* (online), tersedia : http://sdn1-rantaujayaudik.blogspot.com/2014/01/pengertian-abjad.html#ixzz3UvNGsBjt , diakses pada tgl 19 nopember 2014

Valley. 2011. *Jurus Rahasia Menyulap Si Kecil Pintar Membaca.* Jakarta : PT elex Media komputindo

Wardhani IGAK, Wihardit Kuswaya. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Winarsih.2013 .Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Media Kartu Huruf Bagi Kelompok A tk Mutiara Bangsa Surabaya. (online), tersedia : http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/tag/659/kemampuan-mengenalhurufwinarsih , diakses pada tgl 28 desember 2014

LM Mohamad. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Teknik Bernyanyi Di Kelompok B TK Dayo Indah Kecamatan Dulupi, Kabupaten Boalemo. (online), tersedia: http://eprints.ung.ac.id/6730/3/2012-1-86207-153408104-bab2-28082012082945.pdf , diakses pada tgl 19 nopember 2014

Kediri, 22 April 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo,M.Pd.,M.Psi	**Rosa Imani Khan, M.Psi**
NIDN.0720058503	NIDN.0705068602