MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENYENTUH HURUF PADA ANAK KELOMPOK A1 TK KUSUMA MULIA DESA PAGU KECAMATAN WATES KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjan Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :
SITI HALIMAH
NPM : 12.1.01.11.0501 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2014

Sekripsi oleh :

SITI HALIMAH
NPM : 12.1.01.11.0501 P

Judul

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENYENTUH HURUF PADA ANAK KELOMPOK A1 TK KUSUMA MULIA DESA PAGU KECAMATAN WATES KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGPAUD,

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 10 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Kutjojo, M.Pd, M.Psi	Intan Prastihastari W, M.Pd, M.Psi
NIDN. 0717015501	NIDN. 0729078402

ii

Sekripsi oleh :

SITI HALIMAH
NPM : 12.1.01.11.0501 P

Judul

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENYENTUH HURUF PADA ANAK KELOMPOK A1 TK KUSUMA MULIA DESA PAGU KECAMATAN WATES KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan panitia / Sidang Skripsi

Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal : 27 Maret 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd .....
2. Penguji I : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi .....
3. Penguji II : Drs. Kuntjojo, M.Pd, M.Psi .....

Mengetahui
Dekan FKIP

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

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENYENTUH HURUF PADA ANAK KELOMPOK A1 TK KUSUMA MULIA DESA PAGU KECAMATAN WATES KABUPATEN KEDIRI

SITI HALIMAH

12.1.01.11.0501P

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Sitihalimah@yahoo.co.id

Drs. Kuntjojo M.Pd M.Psi dan Intan Prastihastari Wijaya M.Pd M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan di TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri terbukti dari buku membaca 20 anak , 13 anak mendapat nilai bintang 1, 4 anak mendapat nilai bintang 2, dan 3 anak mendapat nilai bintang 3 . Hal ini terjadi karena cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf yang ada pada buku membaca kemudian menyuruh anak didik untuk menirukan kembali, sehingga cara pengucapannya juga kurang jelas, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak.
Permasalahan penelitian ini adalah apakah penerapan permainan menyentuh huruf dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

Penelitian ini menggunakan pendekatanPenelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek anak – anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga siklus, dan menggunakan instrumen pedoman / rubrik unjuk kerja.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah melalui penerapan permainan menyentuh huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf Anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini , maka tujuan pokok melakukan tindakan berupa permainan menyentuh huruf dalam pembelajaran adalah sebagai upaya meningkatkan kualitas kemampuan mengenal huruf anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

Kata Kunci : Kemampuan mengenal huruf, permaianan meyentuhl huruf.

I. LATAR BELAKANG

Huruf merupakan simbol dari bahasa. Anak-anak perlu mengenal huruf karena mereka tertarik membaca. Anak-anak mungkin juga perlu mengenal huruf karena mereka tertarik untuk menulis, misalnya menulis identitas diri, menulis pesan singkat, atau mencatat hal-hal yang mereka sukai. Mengenalankan huruf untuk anak usia dini bisa dilakukan dengan membantunya menghafal bentuk-bentuk huruf secara bertahap. Jadi kemampuan mengenal huruf sangat penting dimiliki seorang anak. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, guru harus mampu

Menciptakan media berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar. Sehingga dengan mereka tertarik dengan pembelajaran mengenal huruf, maka mereka akan lebih cepat memahami kata dan kalimat.

Kemampuan mengenal huruf merupakan proses awal dari membaca. Anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi terutama kemampuan berbicara yang lebih baik. Membaca juga

Memberikan informasi baru dan menyenangkan. Membaca juga salah satu komponen bahasa. Dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan. Pengembangan kemampuan bahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif .Jadi, kemampuan mengenal huruf diharapkan dapat dikembangkan sejak usia dini, namun sesuai dengan karakter anak karena dapat membantu kemampuan berbahasa mereka terutama membaca.

Berdasarkan pengamatan di TK Kusuma Mulia Desa pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri terbukti dari buku membaca 20 anak terdapat 13 anak yang mendapat nilai bintang 1, 4 anak yang mendapat bintang 3, dan 3 anak yang mendapat bintang 3. Hal ini terjadi karena beberapa faktor, diantaranya guru belum mampu mengembangkan ide-ide yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada aspek membaca mengenal huruf, dimana cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf yang ada pada buku membaca kemudian menyuruh anak didik untuk menirukan kembali, sehingga cara pengucapannya juga kurang jelas, anak kurang bisa

membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak. Sebagai seorang guru peneliti menyadari bahwa metode dan alat atau media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Belum meningkatnya kemampuan mengenal huruf pada anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri merupakan masalah yang harus dipecahkan. Untuk itu peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui penelitian tindakan kelas.

II. METODE

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak – anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. Terdiri dari 20 anak didik, 8 anak laki – laki dan 12 anak perempuan. Setting Penelitian ini di TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilkukan di kelompok A1, dikarenakan peneliti guru kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri dan kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri dalam mengenal huruf masih perlu ditingkatkan.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu 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.

Penelitian Tindakan Kelas pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap, yaitu (1)Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan adalah unjuk kerja.

Unjuk kerja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah unjuk kerja dalam kegiatan permainan menyentuh huruf. Adapun teknik penilaian dalam penelitian ini menggunakan pemberian tanda simbol bintang (★). Adapun kriteria penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

(a) Anak mendapatkan bintang empat jika mampu mengambil dan menyebutkan huruf tanpa bantuan.

(b) Anak mendapatkan bintang tiga jika mengambil dan menyebutkan huruf sesuai harapan

(c) Anak mendapatkan bintang dua jika mengambil dan menyebutkan huruf dengan sedikit bantuan.

(d) Anak mendapatkan bintang satu jika mengambil dan menyebutkan huruf selalu dengan bantuan.

Adapun lembar penilaian unjuk kerja anak dalam kegiatan permainan menyentuh huruf adalah sebagai berikut :

Lembar Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Huruf Anak Kelompok A1

TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN				KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL : ★ 3	
		★ 1	★ 2	★ 3	★ 4	TUNTAS	BELUM TUNTAS
1							
2							
3							
4							
5							
6							
JUMLAH							
PROSENTASE							

D. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatiof dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I,tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Langkah – langkah analisis data sebagai berikut :

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

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

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 mendapatkan bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dengan setelah tindakan siklus

I, tndakan siklus II, dan tindakan siklus III.

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

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 13 Pebruari 2014
Siklus II : 22 Pebruari 2014
Siklus III : 27 Pebruari 2014

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri pada semester II tahun ajaran 2013 / 2014 pada anak didik kelompok A yang berjumlah 20 anak dengan melakukan kegiatan mengenal huruf melalui permainan menyentuh huruf. Anak didik masuk semua, tidak ada yang absen ketika siklus I, siklus II, dan siklus III dilaksanakan. Kelas di setting membentuk 3 kelompok. Media dan sarana kegiatan lainnya telah dipersiapkan untuk kegiatan 1 hari, sehingga anak merasa nyaman dan senang dalam kegiatan pembelajaran.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa persiapan, antara lain :

1) Rencana Kegiatan Mingguan (RKH) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
2) Membuat media berupa bentuk huruf.
3) Mempersiapkan lembar observasi dan format penilaian.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap ini pelaksanaan tindakan siklus I pada hari Kamis, 13 Pebruari 2014 . anak didik yang berjumlah 20 anak hadir semua.

Dari 20 anak didik dapat dinilai kemampuan mengenal huruf melalui permainan menyentuh huruf pada siklus I sebagai berikut :

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Huruf Anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa

Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri pada Siklus I

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN				KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL : ★ 3	
		★ 1	★ 2	★ 3	★ 4	TUNTAS	BELUM TUNTAS
1	Chika	√					√
2	Danies	√					√
3	Dena	√					√
4	Dewi		√				√
5	Evan		√				√
6	Fani	√					√
7	Fariel	√					√
8	Icha				√	√	
9	Naila		√				√
10	Nabila		√				√
11	Putra			√		√	
12	Putri		√				√
13	Revi	√					√
14	Rehan		√				√
15	Ria	√					√
16	Riska			√		√	
17	Roni		√				√
18	Sila			√			
19	Silva				√		
20	Vicky	√					√
JUMLAH		8	7	3	2	5	15
PROSENTASE		40 %	35 %	15 %	10 %	25%	75%

Berdasarkan hasil penilaian pada table di atas dapat diketahui bahwa perolehan nilai dari 20 anak, 8 anak 40 % mendapat nilai bintang 1, 7 anak 35% mendapat nilai 2, 3 anak 15% mendapat bintang 3, dan 2 anak 10% mendapat nilai bintang 4.

Refleksi dari tindakan siklus I terlihat peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan menyentuh huruf masih belum baik karena masih banyak anak belum bisa mengenal huruf dengan sempurna dan tngkat prosentase ketuntasan belajar anak masih mencapai 25%, sehingga kegiatan pembelajaran ini dapat dikatakan belum tuntas dan perlu diadakan perbaiakan pada siklus II.

3. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap ini pelaksanaan tindakan siklus II pada hari Sabtu, 22 Pebruari 2014 . anak didik yang berjumlah 20 anak hadir semua.

Dari 20 anak didik dapat dinilai kemampuan mengenal huruf melalui permainan menyentuh huruf pada siklus II sebagai berikut :

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Huruf Anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri pada Siklus II

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN ★ ★ ★ ★				KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL★: 3	
		1	2	3	4	TUNTAS	BELUM TUNTAS
1	Chika			√		√	
2	Danies		√				√
3	Dena		√				√
4	Dewi			√		√	
5	Evan		√				√
6	Fani	√					√
7	Fariel	√					√
8	Icha				√		
9	Naila			√			
10	Nabila			√			
11	Putra			√			
12	Putri		√				√
13	Revi		√				√
14	Rehan			√		√	
15	Ria		√				√
16	Riska			√		√	
17	Roni		√				√
18	Sila				√		
19	Silva				√		
20	Vicky	√					√
JUMLAH		3	7	7	3	10	10
PROSENTASE		**15 %**	**35 %**	**35 %**	**15 %**	**50%**	**50%**

Berdasarkan hasil penilaian pada table di atas dapat diketahui bahwa perolehan nilai dari 20 anak, 3 anak 15 % mendapat nilai bintang 1, 7 anak 35% mendapat nilai 2, 7 anak 35% mendapat bintang 3, dan 3 anak 15% mendapat nilai bintang 4 .

Refleksi dari tindakan siklus II terlihat peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan menyentuh huruf, namun tingkat prosentase ketuntasan belajar anak masih mencapai 50%, sehingga kegiatan pembelajaran ini dapat dikatakan belum tuntas dan perlu diadakan perbaiakan pada siklus III.

4. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pada tahap ini pelaksanaan tindakan siklus III pada hari Kamis, 27 Pebruari 2014 . Anak didik yang berjumlah 20 anak hadir semua.

Dari 20 anak didik dapat dinilai kemampuan mengenal huruf melalui permainan menyentuh huruf pada siklus III sebagai berikut :

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Huruf Anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri pada Siklus III

NO	NAMA ANAK	HASIL PENILAIAN				KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL★: 3	
		★1	★2	★ 3	★ 4	TUNTAS	BELUM TUNTAS
1	Chika			√		√	
2	Danies		√				
3	Dena			√			
4	Dewi				√		
5	Evan			√			
6	Fani		√				
7	Fariel		√				
8	Icha				√		
9	Naila			√			
10	Nabila			√			
11	Putra				√		
12	Putri			√			
13	Revi			√			
14	Rehan			√			
15	Ria			√			
16	Riska				√		
17	Roni			√			
18	Sila				√		
19	Silva				√		
20	Vicky		√				√
JUMLAH		0	4	10	6	16	4
PROSENTASE		**0%**	**20 %**	**50 %**	**30 %**	**80%**	**20%**

Berdasarkan hasil penilaian pada table di atas dapat diketahui bahwa perolehan nilai dari 20 anak, 0 anak 0 % mendapat nilai bintang 1, 4 anak 20% mendapat nilai 2, 10 anak 50% mendapat bintang 3, dan 6 anak 30% mendapat nilai bintang 4.

Refleksi dari tindakan siklus III terlihat peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan menyentuh huruf dan tingkat prosentase ketuntasan belajar anak sudah mencapai di atas 75%, yaitu 80% sehingga kegiatan pembelajaran ini dapat dikatakan sudah tuntas .

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Melihat kondisi awal tentang pengenalan huruf anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan pengenalan huruf anak melalui permainan menyentuh huruf. Dari hasil yang di peroleh, kondisi awal, siklus I, siklus II, dan siklus III terjadi peningkatan, namun tingkat prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus I dan siklus II belum tercapai, sehingga kegiatan pembelajaran ini dapat dikatakan belum tuntas. Maka perlu diadakan perbaiakan pada siklus III. Pada siklus III tingkat prosentase ketuntasan belajar anak mencapai 80%, sehingga kegiatan pembelajaran ini dapat dikatakan sudah tuntas.

Adapun hasil penilaian kemampuan mengenal huruf pra tindakan sampai dengan siklus III anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Menyentuh Huruf Pra Tindakan sampai dengan Tindakan Siklus III Anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri

NO	HASIL PENILAIAN	PRA TINDAKAN	TINDAKAN SIKLUS I	TINDAKAN SIKLUS II	TINDAKAN SIKLUS III
1		65%	40%	15%	0%
2		20%	35%	35%	20%
3		15%	15%	35%	50%
4		0%	10%	15%	30%
JUMLAH		100%	100%	100%	100%

Dari tabel tersebut dapat dilihat setiap siklusnya terjadi peningkatan ke arah yang di harapkan. Siklus I anak yang memperoleh bintang 4 dari 0% menjadi 10%, namun ketuntasan belajar belum tercapai, yaitu hanya 25%. Siklus II anak yang memperoleh bintang 3 meningkat

dari 15% menjadi 35% dan anak yang memperoleh bintang 4 dari 10% menjadi 15%, namun ketuntasan belajar masih belum tercapai, yaitu hanya 50%. Pada siklus III terjadi peningkatan yang diharapkan. Dimana ketuntasan belajar sudah tercapai yaitu 80%, sehingga kegiatan pembelajaran ini dapat dikatakan sudah tuntas dan berhasil. Dengan demikian Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Kendala dalam penelitian ini hanya terjadi pada siklus I, Yaitu anak didik sangat semangat dalam permainan, sehingga disaat giliran terjadi pada salah satu anak didik, anak didik yang lain tidak mau antri, saling berebut untuk lebih dulu melakukan permainan, sehingga anak yang sedang melakukan permainan tidak fokus. Dan terbatasnya waktu yang dibutuhkan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ayahbunda.2011.Yuk Bermain Angka dan Huruf. (online). Tersedia: http:// www.ayahbunda.co.id, diunduh 28 Oktober 2013.

Dhieni,Nurbiana.2010. *Metode Pengembangan Bahasa.* Jakarta:Universitas Terbuka.

Kusmanto. 2012. Mengenal Huruf untuk Anak. (online). Tersedia : http://kusmanto.blokspot.com, diunduh 9 Pebruari 1014.

Masitoh. 2008. *Strategi Pembelajaran TK.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Montolalu,B.E.F. 2008. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Mulyati,Yeti.2010. *Bahasa Indonesia.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Nugroho,Ali. 2008. *Kurikulum dan Bahan Belajar.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Nugroho,Ali. 2009. *Program Pelibatan Orangtua dan Masyarakat.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Nurmiarsih,Tri. 2013. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Abjad Melalui Media Gambar pada Siswa Kelompok B Glinggang. (online). Tersedia: http://lip.umpo.ac.id, diunduh 28 Oktober 2013.

Setiawan,Denny.2008. *Analisis Kegiatan Pengembangan PAUD.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Sofiani,Wiwit. 2011. Peningkatan Membaca Anak Melalui Permaianan Dadu Kata Bergambar di TK Aisiyah Naras. (online). Tersedia: http://ejournal.unp.ac.id, di unduh 10 Nopember 2013.

DW,Widarmi.2008. *Kurikulum PAUD.* Jakarta : Universitas Terbuka.