MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DAN ANGKA MELALUI PERMAINAN TEBAK KARTU HURUF DAN ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA DUKUH KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SKRIPSI

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

Oleh :

SUHARTIN

NPM : 13.1.01.11.0143 P

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi :

SUHARTIN
NPM. : 13.1.01.11.0143P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DAN ANGKA MELALUI PERMAINAN TEBAK LARTU HURUF DAN ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA DUKUH KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitian Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP Universitsas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 02 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd.M.Psi.	**Drs. KUNTJOJO, M.Pd.M.Psi.**
NIDN. 0720058503	NIDN. 0717015501

viii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi :

SUHARTIN
NPM. : 13.1.01.11.0143P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DAN ANGKA MELALUI PERMAINAN TEBAK KARTU HURUF DAN ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA DUKUH KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal 10 Maret 2015

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitian Penguji :

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

Mengetahui,
Dekan FKIP

UNIVERSITAS NUSANTARA FKIP PGRI KEDIRI

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd.
NIDN. 0716046202

ix

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DAN ANGKA MELALUI PERMAINAN TEBAK KARTU HURUF DAN ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA DUKUH KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Suhartin
13.1.01.11.0143 P
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Suhartin.unp@yahoo.co.id
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi dan Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan Kognitif anak dalam mengenal huruf dan angka, sehingga hasil belajar kognitif anak tidak sesuai dengan harapan atau tergolong dalam kategori kurang. Rumusan Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah Apakah melalui permainan tebak kartu huruf dan angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka pada anak Kelompok B TK Kusuma Mulia Dukuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri?

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek anak Kelompok B TK Kusuma Mulia Dukuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RKM, RKH, lembar observasi aktivitas guru, Penilaian hasil tes anak.

Hasil penelitian pada siklus I penilaian anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf dan angka dikategorikan belum tuntas dengan prosentase 43,3%, pada siklus II penilaian anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf dan angka dikategorikan belum tuntas dengan prosentase 66,65%, dan pada siklus III penilaian anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf dan angka dikategorikan tuntas dengan prosentase 86,7%. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Tindakan pembelajaran dengan permainan tebak kartu huruf dan angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan angka pada anak kelompok B TK Kusuma Mulia Dukuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajran 2014/2015.

Kata Kunci: *Kemampuan Mengenal Huruf dan Angka, Permainan Tebak kartu Huruf dan Angka*.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan diman anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang meberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diprolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan Anak Usia Dini yang berada pada jalur pendidikan formal, sebagai lembaga pendidikan Prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/prilaku, dan ketrampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Untuk dapat menggali potensi yang dimiliki oleh setiap anak, maka diperlukan adanya usaha yang sesuai dengan kondisi anak masing-masing.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik TK adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di PAUD meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan bahasa dan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep huruf dan angka secara sederhana.

Mengenal huruf dan angka pada anak di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Mengenal huruf dan angka merupakan bagian dari pengembangan kognitif anak, hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan Kemampuan Mengenal Huruf dan Angka dan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-

hari, terutama konsep kata dan bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2007, 1).

Kegiatan pembelajaran pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran bahasa dan kognitif anak usia dini, khususnya dalam pengenalan huruf dan angka bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan kognitif pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep huruf dan angka di TK Kusuma Mulia Dukuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.

Permasalahan yang terjadi di TK Kusuma Mulia Dukuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktek-praktek paper-pencil test. Pada pengembangan bahasa dan kognitif khususnya pada pengenalan konsep huruf dan angka, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menulis huruf dan angka.

Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakannya sendiri. Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di TK tersebut, dapat dilihat bahwa dari 15 anak hanya 5 anak yang bisa memenuhi harapan guru.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Kusuma Mulia Dukuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan metode permainan dengan media kartu huruf dan angka sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep huruf dan angka anak TK dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di TK Kusuma Mulia Dukuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Metode dan media ini dianggap mampu memecahkan masalah diatas karena dalam proses pembelajaran, teknik dan alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

II. Penggunaan metode permainan dengan media kartu huruf dan angka selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Selanjutnya untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dan Angka Melalui Permainan Tebak Kartu Huruf dan Angka pada Anak Kelompok B TK Kusuma Mulia Dukuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri".

II. METODE

A. Subyek dan Setting Lokasi

Subjek dalam penelitian ini adalah Kelompok B TK Kusuma Mulia Dukuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015 yang beralamatkan di Desa Ngadiluwih Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 8

anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Alasan dipilihnya kelompok ini adalah karena penelitian mengajar di kelompok tersebut.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah suatu langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan suatu penelitian. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang-ulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam penelitian tindakan kelas.

Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau satu putaran, artinya sesudah langkah ke-4 lalu melaksanakan ke siklus 2 dengan keempat langkah yang sama dan seterusnya.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis data yang diperlukan

   Jenis data yang dibutuhkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

   a. Data tentang kemampuan mengenal huruf dan angka anak Kelompok B TK Kusuma Mulia Dukuh (sebelum dan sesudah dlilakukan tindakan)
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan / pelaksanaan dari PTK dilaksanakan (respon dan aktivitas anak).

2. Teknik dan Instrumen Yang Digunakan

   a. Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan mengenal huruf dan angka, digunakan teknik unjuk kerja. Adapun instrumen yang digunakan untuk teknik unjuk kerja adalah pedoman / rubrik unjuk kerja. Sedangkan instrumen yang digunakan untuk teknik observasi adalah pedoman / rubrik observasi.
   b. Untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas ini digunakan teknik dokumen dan observasi. Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi terhadap anak didik dan observasi terhadap peneliti.

Penilaian Indikator Kemampuan Anak

No	Nama Anak	Aspek Yang Dinilai							
		Ketepatan mengenal huruf dan angka dengan permaiann Kartu Huruf dan Angka				Ketepatan menuliskan huruf dan angka pada lembar kegiatan			
		✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸	✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸
1									
2									
3									
4									
5									
dst									

D. Tehnik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas untuk menguji hipotesis adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh *** dan ****) antara waktu sebelum melakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus 2 dan tindakan siklus 3.

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan *, **, *** dan **** dengan rumus sebagai berikut :

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

P : Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

F : Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N : Jumlah keseluruhan anak

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak (jumlah prosentase yang memperoleh *** dan ****) antara waktu dilakukan tindakan, tindakan siklus1, tindakan siklus 2, dan tindakan siklus 3. Norma pengujian hipotesis tindakan adalah jika ada peningkatan ketuntasan belajar dari waktu sebelum tindakan sampai dengan tindakan siklus
3. Ketuntasan mencapai sekurang-kurangnya 75%. Maka tindakan guru dinyatakan berhasil sehingga hipotesis tindakan diterima

E. Jadwal Penelitian

Siklus I : 2 Pebruari 2015

Siklus II : 9 Pebruari 2015

Siklus III: 16 Pebruari 2015

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Selintas tentang Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklusnya terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada siklus I, siklus II dan siklus III jumlah murid yang hadir sebanyak 15 anak, 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Kegiatan pembelajaran menggunakan peralatan dan sarana belajar yang memadai yang ada di TK Kusuma Mulia Dukuh berupa ruangan yang nyaman serta situasi belajar yang menyenangkan sehingga anak merasa, aman, nyaman, senang dalam kegiatan pembelajaran.

Media belajar dalam kegiatan pembelajaran menggunakan kartu huruf dan angka. Sumber belajar berupa kartu (flash card). Alat pembelajaran berupa pensil, penghapus, buku tulis, lembar kegiatan anak dan sudah disiapkan sebelum kegiatan dilaksanakan. Dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan konsep mengenal huruf dan angka, peneliti ditemani teman sejawat sebagai kolaboratornya.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Desain penelitian terdiri dari 3 siklus yang meliputi siklus I, siklus II, dan siklus III. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahap sebagaimana dikemukakan Hopkins (dalam Muslich 2010) sebagai berikut : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Desain penelitian terdiri dari 3 siklus yang meliputi siklus I, siklus II, dan siklus III. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahap sebagaimana dikemukakan Hopkins (dalam Muslich 2010) sebagai berikut : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penilaian Observasi Anak

Pada Kegiatan Konsep Mengenal huruf dan angka Siklus I

No	Nama Anak	Aspek Yang Dinilai							
		Ketepatan mengenal huruf dan angka dengan permaiann Kartu Huruf dan Angka				Ketepatan menuliskan huruf dan angka pada lembar kegiatan			
		✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸	✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸
1	Bima A.		√				√		
2	Deri F.			√			√		
3	Devi S.			√				√	
4	Endah H.		√				√		
5	Fery I.		√				√		
6	Heru P.		√				√		
7	Fani N.			√				√	
8	Rio F.			√				√	
9	Toni R.	√					√		
10	Nuzulul		√				√		
11	Roni D			√			√		
12	Riko K.			√			√		
13	Setiawan		√				√		
14	Tarisa S			√				√	
15	Wiwid D.			√				√	
Jumlah		**1**	**6**	**8**	**0**	**0**	**10**	**5**	**0**

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan anak, anak yang tepat menebak huruf dan angka pada Kartu huruf dan angka ditunjukkan dengan prosentase 53,3%. Kemampuan ketepatan mengenal huruf dan angka pada lembar kegiatan ditunjukkan dengan prosentase 33,3%. Sehingga dari hasil penilaian keseluruhan pada siklus pertama ditunjukkan dengan prosentase 43,3% maka kegiatan pembelajaran ini belum tuntas dan akan diadakan perbaikan pada siklus kedua.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Siklus kedua dilaksanakan tanggal 09 Februari 2015 dengan jumlah 15 anak dengan kolabolatornya satu orang guru. Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang digunakan adalah pada pertemuan kedua dengan kriteria keberhasilan seperti yang ditetapkan pada siklus pertama.

Penilaian Observasi Anak Pada Kegiatan Konsep Mengenal huruf dan angka Siklus II

No	Nama Anak	Aspek Yang Dinilai							
		Ketepatan mengenal huruf dan angka dengan permaiann Kartu Huruf dan Angka				Ketepatan menuliskan huruf dan angka pada lembar kegiatan			
		✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸	✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸
1	Bima A.			√				√	
2	Deri F.				√				√
3	Devi S.			√			√		
4	Endah H.		√				√		
5	Fery I.			√			√		

No	Nama Anak	Aspek Yang Dinilai							
		Ketepatan mengenal huruf dan angka dengan permaiann Kartu Huruf dan Angka				Ketepatan menuliskan huruf dan angka pada lembar kegiatan			
		✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸	✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸
6	Heru P.		√					√	
7	Fani N.				√			√	
8	Rio F.			√					√
9	Toni R.		√					√	
10	Nuzulul		√				√		
11	Roni D			√				√	
12	Riko K.			√			√		
13	Setiawan		√					√	
14	Tarisa S				√				√
15	Wiwid D.				√				√
Jumlah		**0**	**5**	**6**	**4**	**0**	**5**	**6**	**4**

Berdasarkan hasil kemampuan anak, anak yang tepat mengenal huruf dan angka pada Kartu huruf dan angka ditunjukkan dengan prosentase 66,6%. Kemampuan ketepatan mengenal huruf dan angka pada lembar kegiatan ditunjukkan dengan prosentase 66,6%. Sehingga dari hasil penilaian keseluruhan pada siklus kedua ditunjukkan dengan prosentase 65,65% maka kegiatan pembelajaran ini belum memenuhi harapan peneliti sehingga pada siklus kedua pembelajaran belum tuntas dan akan diadakan perbaikan pada siklus ketiga.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Siklus ketiga dilaksanakan tanggal 16 Februari 2015 dengan jumlah 15 anak dengan kolabolatornya satu orang guru. Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang digunakan adalah pada pertemuan ketiga dengan kriteria keberhasilan seperti yang ditetapkan pada siklus pertama.

Penilaian Observasi Anak Pada Kegiatan Konsep Mengenal huruf dan angka Siklus III

No	Nama Anak	Aspek Yang Dinilai							
		Ketepatan mengenal huruf dan angka dengan permaiann Kartu Huruf dan Angka				Ketepatan menuliskan huruf dan angka pada lembar kegiatan			
		✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸	✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸
1	Bima A.				√				√
2	Deri F.				√				√
3	Devi S.				√				√
4	Endah H.			√			√		
5	Fery I.				√		√		
6	Heru P.		√						√
7	Fani N.		√						√
8	Rio F.				√				√
9	Toni R.			√				√	
10	Nuzulul			√					√
11	Roni D				√				√
12	Riko K.				√				√

No	Nama Anak	Aspek Yang Dinilai							
		Ketepatan mengenal huruf dan angka dengan permaiann Kartu Huruf dan Angka				Ketepatan menuliskan huruf dan angka pada lembar kegiatan			
		✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸	✸	✸✸	✸✸✸	✸✸✸✸
13	Setiawan				√				√
14	Tarisa S				√				√
15	Wiwid D.				√				√
Jumlah		**0**	**2**	**3**	**10**	**0**	**2**	**1**	**12**

Berdasarkan hasil kemampuan anak, anak yang tepat mengenal huruf dan angka pada Kartu huruf dan angka ditunjukkan dengan prosentase 86,7%. Kemampuan ketepatan mengenal huruf dan angka pada lembar kegiatan ditunjukkan dengan prosentase 86,7%. Sehingga dari hasil penilaian keseluruhan pada siklus kedua ditunjukkan dengan prosentase 86,7%. Maka kegiatan pembelajaran ini dapat mencapai ketuntasan sesuai harapan peneliti.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil belajar siswa dari siklus I, siklus II dan siklus III dapat dipresentasikan melalui tabel berikut :

Data Hasil Pengamatan Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Siklus	Indikator Penilaian	
		Ketepatan mengenal huruf dan angka dengan permaiann Kartu Huruf dan Angka	Ketepatan menuliskan huruf dan angka pada lembar kegiatan
1	I	53,3%	33,3%
2	II	66,6%	66,6%
3	III	86,7%	86,7%

Data tersebut diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan 23,3% dari siklus pertama ke siklus kedua dan 20% dari siklus kedua ke siklus ketiga. Dengan demikian terjadi rata-rata peningkatan penguasaan konsep mengenal huruf dan angka anak dalam pembelajaran 21,6%.

Perbandaingan Kriteria yang diterapkan dengan hasil pada siklus ke III

No.	Kondisi	Aspek Yang Dinilai		
		Ketepatan mengenal huruf dan angka dengan permaiann Kartu Huruf dan Angka	Ketepatan menuliskan huruf dan angka pada lembar kegiatan	Rata-rata
1	Kriteria Ketercapaian	80%	85%	82,5

2	Siklus III	86,7%	86,7%	86,7

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa kondisi siswa yang terlihat aktif dalam proses pembelajaran ketepatan mengenal huruf dan angka, menjawab pertanyaan, menulis angka pada lembar kegiatan dan pada Kartu huruf dan angka telah memenuhi kriteria yang diterapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kartu huruf dan angka dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep mengenal huruf dan angka pada anak kelompok B TK Kusuma Mulia Dukuh Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015 dikatakan berhasil.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 2009. *Permainan Kartu Kata*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Basuki Wibawa, Farida Mukti. 2006. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang Kejora

Burhanudin, Elita. 2006. *Media Untuk AUD*. Jakarta : Pustaka Jaya

Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah. 2006. *Modul Manajemen Anak Usia Dini (PAUD).* Surabaya : Departemen Pendidikan.

Hudgson, Supraptiningsih. 2007. *Membaca Anak Usia Dini*. Surabaya : Dwi Tunggal

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2009.

Kuntjojo. 2014. *Sistematika Skripsi PTK Program Stdi PG-PAUD UNP Kediri*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mansur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka

Soemanto, W. Drs. M.Pd. 2006. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta

Supraptiningsih. 2006. *Kegiatan Membaca*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Swan Zain, Syaiful Bahri Djamarah. 2007. *Media Pembelajaran Untuk AUD*. Surabaya : Tunggal Abadi

Tarigan, Supraptiningsih. 2006. *Gemar Membaca*. Surabaya : Gemilang Jaya