MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL MELALUI PERMAINAN SIRKUIT BENDERA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN PAUD AISYIYAH IIKECAMATAN PARE KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PG – PAUD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH:

FATIMATUZ ZAHRO KUSUMA WARDANI
NPM: 12.1.01.11.0425

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi oleh:

FATIMATUZ ZAHRO' KUSUMA WARDANI
NPM: 12.1.01.11.0425

Judul

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL MELALUI PERMAINAN SIRKUIT BENDARA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN PAUD AISYIYAH II KECAMATAN PARE KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui Untuk di ajukan kepada
Panitia Ujian /Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 18 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. KUNTJOJO M.Pd., M.Psi	**LINDA DWIYANTI, M.Pd**
NIDN. 0717015501	**NIDN. 0707079101**

ii

Skripsi oleh:

FATIMATUZ ZAHRO' KUSUMA WARDANI
NPM: 12.1.01.11.0425

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL MELALUI PERMAINAN SIRKUIT BENDARA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN PAUD AISYIYAH II KECAMATAN PARE KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah di pertahankan di depan panitia Ujian / Sidang Skripsi
Program Studi PG – PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Tanggal : 9 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Drs. KUNTJOJO M.Pd., M.Psi
2. Penguji I : ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi
3. Penguji II : LINDA DWIYANTI, M.Pd

Mengetahui
Dekan FIKP

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

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL MELALUI PERMAINAN SIRKUIT BENDERA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN PAUD AISYIYAH II KECAMATAN PARE KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

FATIMATUZ ZAHRO KUSUMA WARDANI

12.1.01.11.0425

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

Fatimatuz.zahro.kusuma.wardani@yahoo.co.id

Drs. Kuntjojo, M.Pd M.Psi dan Linda Dwiyanti, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan mengenal huruf vokal pada anak saat ini belum sepenuhnya terwujud pada anak Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Pare, biasanya para orang tua malas untuk mengajarkan dan biasanya di ajarkan pada usia 4-5 Tahun, Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II, juga jarang diajarkan guru serat pembelajaran juga terlalu monoton.

Permasalah Peneliti ini adalah : Apakah Permainan Sirkuit Bendera dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal Kelompok Bermain Aisyiyah II Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016 ?.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Subjek Penelitian Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Pare, Penelitian ini di laksanakan dengan tiga siklus menggunakan Instrumen berupa RPPH, lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran, Lembar penilaian.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah Melalui siklus tindakan pembelajaran dapat di temukan langkah – langkah yang efektif penerapan pembelajaran melalui permainan sirkuit bendera untuk mengembangkan huruf vokal

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini adalah : (1) tujuan pokok penggunaan pembelajaran melalui permainan sirkuit bendera adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal, oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan proses yang mendukung terciptanya suasana permainan yang menarik dan menyenangkan. (2) guru masih perlu meneliti terus – menerus untuk membuktikan apakah permainan sirkuit bendera dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal dan sesuai keinginan anak bermain sambil belajar.

Kata Kunci : Kemampuan mengenal huruf vokal, Permainan sirkuit bendera

I. LATAR BELAKANG

Kemampuan bahasa dalam mengenal huruf vokal pada saat ini belum sepenuhnya tercapai pada Anak Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Kecamtan Pare Kabupaten Kediri. karena kegiatan pembelajaran yang kuranf efektif yaitu guru terlalu menguasai kelas, guru hanya menulis di papan tulis, guru menunjuk satu persatu huruf dan guru mengucapkan huruf satu persatu lalu anak mengikuti ucapan guru secara terus menerus membuat anak menjadi jenuh menjadikan proses pembelajaran guru mengalami kesulitan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf vokal.

Berdasarkan Hasil penelitian yang saya lakukan di Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Kecamatan Pare Kabupaten Kediri bahwa dalam proses pembelajaran guru mengalami kesulitan untuk melakukan pengembangan kemampuan berbahasa anak dalam Mengenal huruf yaitu anak dapat menyebutkan bunyi huruf vokal secara benar. Berdasarkan hasil penilaian didapatkan data bahwa dari 20 anak didik hanya 2 anak mendapatkan bintang tiga(★★★), 6 anak mendapatkan bintang dua (★★), dan 12 anak mendapatkan bintang satu (★) atau sama dengan 36,25% dari data tersebut Menunjukkan bahwa kemampuan bahasa dalam mengenal huruf vokal masih rendah.

Belum Berkembangnya kemampuan mengenal huruf vokal pada anak Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 merupakan masalah yang harus di pecahkan dan juga Permainan Sirkuit Bendera ini belum di terapkan guru pada pembelajaran mengenal huruf vokal. Oleh karena itu, agar masalah itu dapat di pecahkan maka peneliti mengambil judul " MengembangkanKemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Permainan Sirkuit Bendera Pada Anak Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II kecamatan Pare Kabaupaten Kediri Tahun pelajaran 2015/2016 ".

II. METODE

A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Kelompok Bermain di Paud Aisyiyah II Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Sedangkan waktu pelaksanaanya adalah pada tahun pelajaran 2015/2016. Paud Aisyiyah II Kecamatan Pare merupakan lembaga swasta dibawang naungan Yayasan Aisyiyah yang memiliki 1 rombongan belajar dengan 2 orang guru. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah 20 anak didik

yang terdiri dari perempuan 11 anak dan laki-laki 9 Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Kecamatan Pare Kecamatan Kediri..

B. Prosedur penelitian

Penelitian dilakukan dengan rancangan model Kemmis dan Tanggart (1998) menggunakan 3 siklus, masing-masing terdiri dari 4 tahapan :

1) Penyusunan Rencana Tindakan
2) Pelaksanaan Tindakan
3) Observasi atau Pengamatan
4) Refleksi

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Diperlukan
   a. Data tentang kemampuan membaca huruf hijaiyah anak kelompok bermain Paud Aisyiyah II Kecamatan Pare Kabupaten Kediri.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
2. Teknik dan Instrumen yang Digunakan
   a. Data tentang kemampuan Bahasa dalam mengenal huruf vokal anak kelompok bermain Paud Aisyiyah II Kecamatan Pare Kabupaten Kediri

D. Teknik Analisi data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data.

1. Menghitung persentase anak yang mendapat bintang 1 ★, bintang 2 ★★, bintang 3 ★★★, bintang 4 ★★★★dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase anak sesuai dengan kemampuan

f = Jumlah anak sesuai nilai kemampuan

N = jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang Tiga dan bintang Empat) antara waktu sebelum tindakan dengan setelah dilakukan tindakan siklus satu, tindakan siklus dua dan tindakan siklus tiga. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus tiga ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75 %

E. Rencana Jadwal Penelitian

Tabel 3.3

Jadwal Penelitian dalam Gantt Chart:

No	Jenis Kegiatan	Bulan																							
		Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul		√																						
2	Pengajuan Bab I					√																			
3	Pengajuan Bab II								√																
4	Pengajuan Bab III											√													
5	Seminar proposal													√											
6	Revisi proposal														√	√	√								
7	Pelaksanaan siklus I																					√			
8	Pelaksanaan siklus II																						√		
9	Pelaksanaan Siklus III																							√	
10	Penyusunan Bab IV																								√
11	Analisi data dan penarikan kesimpulan																					√	√	√	√
12	Penyusunan laporan hasil penelitian																					√	√	√	√

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian di lakukan di Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Kecamatan Pare yang terdiri dari 1 kelas, 1 kantor, 1 kamar mandi, dengan jumlah total anak didik 20 anak di asuh oleh 2 guru termasuk peneliti, lembaga tersebut di pilih sebagai tempat penelitian karena kelompok Bermain Aisyiyah II Pare merupakan tempat penelitian bertugas sehingga peneliti mengetahui dengan baik kondisi anak didik tersebut.

Kegiatan pembelajaran dalam kemampuan mengenal huruf vokal di luar kelas melalui Permainan Sirkuit Bendera. Dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal, peneliti di temani teman sejawat sebagai kolaboratornya.

B. Deskripsi temuan penelitian

1. Pelaksanaan tindakan siklus I

siklus 1 di laksanakan selama 1 kali pertemuan yaitu pada hari senin tanggal 4 Mei 2016. Kriteria keberhasilan anak di tetapkan bila ketuntasan belajar anak sdah mencapai 75%.

Dalam tahap pengamatan ini peneliti melakukan pengamatan dengan format yang telah di buat, hal ini di tunjukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang proses observasi.

Tabel 4.3

Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf vokal anak Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Pare Pada Siklus I

No	Nama anak	Hasil penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
1.	Adly			√	
2.	Affan		√		
3.	Athaya			√	

4.	Khanza			√	
5.	dafFaro		√		
6.	Daffa		√		
7.	Ladies			√	
8.	Bana	√			
9.	Cello	√			
10.	Avel	√			
11.	Miftah		√		
12.	Kayla			√	
13.	Ersyah			√	
14.	Habibi		√		
15.	Nisa		√		
16.	Cleanta		√		
17.	Faris		√		
18.	Raisya			√	
19.	Zhiva		√		
20.	Satria		√		
	Jumlah	3	10	7	0
	Persentase	15%	50 %	35 %	0

Analisis data penilaian kemampuan mengenal huruf sebelum di lakukan permainan Sirkuit Bendera

$$X = \frac{(n \times 4) + (n \times 3) + (n \times 2) + (n \times 1) \times 100\%}{N \times \text{Skor Tinggi}}$$

$$X = \frac{(0 \times 4) + (7 \times 3) + (10 \times 2) + (3 \times 1) \times 100\%}{20 \times 4}$$

$$X = \frac{44 \times 100\ \%}{80}$$

$$X = 55\%$$

Kemampuan mengenal huruf vokal anak yang di kumpulkan dengan teknik Tanya Jawab dengan Persentase rata – rata 55% menunjukan bahwa rata – rata kemampuan pada siklus I belum mencapai Persentase keberhasilan yang telah di tetapkan sebelumnya yakni 75% dan akan di lakukan perbaikan pada siklus II.

2. Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus II

Siklus IIdi laksanakan selama 1 kali pertemuan yaitu pada hari senin tanggal 9 Mei 2016. Kriteria keberhasilan anak di tetapkan bila ketuntasan belajar anak sudah mencapai 75%.

Pada pertemuan ini jumlah murid yang hadir adalah 20 anak dan osberver sebagai teman sejawat.

Dalam tahap pengamatan ini peneliti melakukan pengamatan dengan format yang telah di buat, hal ini di tunjukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang proses observasi. Adapun hasil observasi pada siklus II sebagai berikut

Tabel 4.6

Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf vokal anak Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Pare Pada Siklus II

No	Nama anak	Hasil penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
1.	Adly				√
2.	Affan		√		
3.	Athaya				√

4.	Khanza			√	
5.	dafFaro		√		
6.	Daffa			√	
7.	Ladies			√	
8.	Bana		√		
9.	Cello			√	
10.	Avel		√		
11.	Miftah			√	
12.	Kayla		√		
13.	Ersyah			√	
14.	Habibi				
15.	Nisa			√	
16.	Cleanta			√	
17.	Faris			√	
18.	Raisya				
19.	Zhiva			√	
20.	Satria			√	
	Jumlah		5	13	2
	Persentase		25%	65%	10%

Dari tabel 4.6 yang mendapat bintang dua ada 5 anak dengan 40% dan anak yang mendapat bintang tiga sebanyak 13 dengan 50%, dan yang bintang empat sebanyak 2 dengan 10% Berdasarkan hasil data pengamatan serta penilaian hasil anak dalam kegiatan tanya jawab anak dalam kegiatan meningkatkan.

Analisis data penilaian kemampuan mengenal huruf sebelum dilakukan permainan Sirkuit Bendera

$$X = \frac{(n \times 4) + (n \times 3) + (n \times 2) + (n \times 1) \times 100\%}{N \times \text{Skor Tinggi}}$$

$$X = \frac{(2 \times 4) + (13 \times 3) + (5 \times 2) + (0 \times 1) \times 100\%}{20 \times 4}$$

$$X = 53 \times 100\ \%$$

$$80$$

$$X = 66{,}25\ \%$$

3. Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus III

Siklus III di laksanakan selama 1 kali peretemuan yaitu pada hari senin tanggal 11 Mei 2016.

Pada pertemuan ini jumlah murid yang hadir adalah 20 anak Dalam tahap ini peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah di rencanakan. Kegiatan yang di lakukan dalam pembelajaran mengaju pada RPPH.

Dalam tahap pengamatan ini peneliti melakukan pengamatan dengan format yang telah di buat, hal ini di tunjukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang proses observasi. Adapun hasil observasi pada siklus III sebagai berikut

Tabel 4.9

Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf vokal Melalui Permainan Sirkuit Bendera pada anak Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Kecamatan Pare

No	Nama anak	Hasil penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
1.	Adly				√
2.	Affan			√	
3.	Athaya				√

4.	Khanza				√
5.	DafFaro				√
6.	Daffa			√	
7.	Ladies				√
8.	Bana			√	
9.	Cello				√
10.	Avel		√		
11.	Miftah		√		
12.	Kayla				
13.	Ersyah			√	
14.	Habibi				√
15.	Nisa			√	
16.	Cleanta			√	
17.	Faris			√	
18.	Raisya				√
19.	Zhiva			√	
20.	Satria		√		
	Jumlah		3	8	9
	Persentase		15%	40%	45%

Analisis data penilaian kemampuan mengenal kemampuan mengenal huruf vokal melalui permainan sirkuit bendera

$$X = \frac{(n \times 4) + (n \times 3) + (n \times 2) + (n \times 1) \times 100\%}{N \times \text{Skor Tinggi}}$$

$$X = \frac{(9 \times 4) + (8 \times 3) + (3 \times 2) + (0 \times 1) \times 100\%}{20 \times 4}$$

$$X = \frac{66}{80} \times 100\ \%$$

$$X = 82{,}25\ \%$$

Setelah menganalisi kemampuan anak pada tabel 4.7 telihat bahwa anak yang mendapat bintang dua, sebanyak 3 anak yang mendapat bintang tiga, sebanyak 8 anak dan yang mendapat bintang empat 9 anakBerdasarkan hasil data pengamatan serta penilaian hasil anak dengan metode tanya jawabmeningkat dan lebih dari 75 % yaitu 82,25% hal ini terjadi karena keaktifan anak yang di dukung dengan peraturan yang di sukai anak dan Permainan yang sangat menarik bagi anak.

C. Pembahasan dan pengambilan Kesimpulan

Guna mengetahui tingkat keberhasilan suatu kegiatan, maka di perlukan evaluasi yang memiliki peranan penting agar dapat menentukan tindak lanjut untuk masalah yang terjadi. Tindakan telah di berikan pada anak Kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Kecamatan Pare Kabupaten Kediri dalam tiga Siklus.

Dari hasil yang di capai oleh Peneliti, dapat di lihat hasil ketuntasan dalam mengenal huruf vokal mengalami Perkembangan sebelum di lakukan Siklus (Pra Tindakan) sampai di lakukan Siklus III, Hal ini Membuktikan bahawa melalui Permainan Sirkuit Bendera dapat mengembangkan Kemampuan Mengenal huruf vokal anak kelompok Bermain Paud Aisyiyah II Pare,

Dengaaan demikian hipotesis yang di ajukan dalam penelitian dapat di terima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010, *Penelitian Tindakan Kelas* , Jakarta : PT. Bumi Aksara

Asmawati,luluk, dkk. 2012.*Pengelolaan Pengembangan Anak Usia Dini*, Tanggerang Selatan : Universitas Terbuka

B.E.F Montolalu, dkk.2007. Bermain dan Permainan Anak, jakarta : Universitas Terbuka

Damanik, Ericson,2006 Pengertian Pernainan Menurut Para Ahli dalamSantrock,

(Online), *: http//wwwPengertian Permainan.blogspot.com*di Di unduh 29 desember 2015

Dhieni, Nurbiana,dkk. *Bermain dan Permainan Anak*2009, Jakarta : Universitas Terbuka

Depdiknas shohib, moh.2003. Pembelajaran aktif, kreatif, Efektif dan Menyenangkan di Taman Kanak-Kanak. Jakarta : Bagian Proyek Pembinaan TK.

Febry, aquarista istiqfarin, *2015 mengembangkan kemampuan membaca Awal huruf hijaiyah dengan metode al jadid pada anak kelompok bermain Aisyiyah III Pare Skripsi ;pare Kediri*

Hildayania, Rini. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka.

Nuraini Sujiono, Yuliani dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif,* Universitas Terbuka

PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 2014 ‘’ Standar Nasional PAUD ”

Rislina, Siti Latifatu Naili,2015 *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui permainan Abjad pada tk A desa banyakan skipsi: Desa banyakan kediri*

Setiawan, Ebta. 2012 Pengertian Sirkuit dalam, KBBI, (Online), Tersedia :*http//www.KBBI.web.id/Sirkuit (pranala)* diunduh 21 Desember 2015.

Setiawan, Ebta. 2012 Pengertian Bendera dalam, KBBI, (Online), Tersedia:*http//www.KBBI.web.id/Bendera(pranala)* diunduh 21 Desember 2015.

Tarigan, Henry Guntur. (1985). Membaca Sebagai suatu Ketrampilan Berbahasa, bandung ; Angkasa

Wardani Igak, Kuswaya Wihardit. 2011, *Penelitian Tindakan Kelas.* JakartaUniversitas Terbuka