MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI KEGIATAN PERMAINAN LEGO BERHURUF PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-HIDAYAH TLOGO 2 KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan PG PAUD

Oleh :
AMINATI
NPM. 12.1.01.11.0457

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

Skripsi oleh:

AMINARTI
NPM: 12.1.01.11.0457

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI KEGIATAN PERMAINAN LEGO BERHURUF PADA ANAK KELOMPOK A TK ALHIDAYAH TLOGO 2 KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 28 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. AGUS BUDIANTO, M.Pd	**AYU TITIS RUKMANA SARI, M.Sn**
NIDN. 0022086508	NIDN. 0719128803

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

AMINATI
NPM. 12.1.01.11.0457

Judul:

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI KEGIATAN PERMAINAN LEGO BERHURUF PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-HIDAYAH TLOGO 2 KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Tanggal : 06 Agustus 2016
Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:		Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. AGUS BUDIANTO, M. Pd	.....
2. Penguji I	: INTAN PRASTIHASTARI W., M. Pd, M. Psi	.....
3. Penguji II	: AYU TITIS RUKMANA SARI, M. Sn	.....

Mengesahkan,
Dekan FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri

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

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI KEGIATAN PERMAINAN LEGO BERHURUF PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-HIDAYAH TLOGO 2 KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

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

Abstrak

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia terutama bagi anak usia dini yang berada pada masa emas (*golden age*). Dalam masa golden age bila anak mendapatkan stimulasi yang tepat maka pertumbuhan dan perkembangannya akan optimal. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam pemilihan media yang digunakan guru membuat anak cepat bosan karena tidak menarik dalam mengenalkan huruf. Selain itu strategi pembelajaran yang diterapkan guru kurang tepat sasaran karena guru menggunaka sistem klasikal. Hasil belajar anak dalam mengenal huruf belum maksimal sehingga indikator yang ingin dicapai tidak tuntas tercapai pada anak.

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak Kelompok A TK Al-Hidayah Tlogo 2 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar tahun Pelajaran 2015/2016?.

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan: (1) Mengumpulkan data yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad sebelum dilakukan peneltian; (2) Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan lego berhuruf agar kemampuan mengenal abjad anak meningkat; (3) Untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf abjad anak setelah melakukan tindakan kelas. (4) Untuk mengetahui ada tidaknya kemampuan mengenal huruf abjad anak setelah menggunakan permainan lego berhuruf.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Adapun pembahasannya bersifat teoritis dan empirik disertai dengan analisa sesuai dengan realita. Dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa dan pelaksanaan penelitian ini di TK Al-Hidayah Tlogo 2 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, pengumpulan data menggunakan cara observasi, hasil tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian yaitu: Melalui hasil peneilitian ini menunjukkan bahwa permainan lego berhuruf memiliki dampak positif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II dan III) yaitu masing-masing 50%, 65% dan 90%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Kata Kunci : mengenal huruf abjad, permainan lego berhuruf

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan sangat penting artinya bagi kehidupan manusia terutama bagi anak usia dini yang berada pada masa emas. Dalam masa *golden age* bila anak mendapatkan stimulasi yang tepat maka pertumbuhan dan perkembangannya akan optimal. Sebagai lembaga pendidikan pra sekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap (perilaku) ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan pembelajaran. Pendidikan Anak usia dini adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal.

Pendidikan anak usia dini, harus mengacu pada prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain ini berarti seluruh kegiatan belajar yang diprogramkan untuk anak TK tidak boleh mengandung unsur memaksa pada anak Motivasi adalah sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak mengarahkan perbuatan, tujuan atau merangsang untuk menarik perhatian.

Masalah yang sering muncul di Kelompok A TK Al-Hidayah Tlogo 2 adalah bidang pengembangan bahasa lingkup pengembangan mengungkapkan bahasa dan keaksaraan pada indikator mengenal huruf abjad, sebagian besar anak atau sekitar 60% masih kurang menguasai indikator tersebut. Hal ini terlihat ketika guru meminta anak untuk menunjukkan huruf, anak didik masih kesulitan menunjukkan huruf yang diminta oleh guru. Media yang digunakan guru untuk mencapai indikator ini adalah guru menggunakan permainan kartu huruf. Dalam kegiatan pembelajaran guru kurang bisa maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan media yang digunakan sangatlah minim/ terbatas dan kurang menarik anak didik. Selain itu dalam permainan kartu huruf anak didik nampak kurang bisa maksimal dikarenakan kegiatan pembelajaran tersebut jarang dilakukan oleh guru sehingga anak didik merasa awam dan kurang mengerti akan kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan serta hasil wawancara dengan anak dan guru permasalahan diatas disebabkan oleh media yang disiapkan guru kurang menarik baik dari segi bentuk kartu huruf maupun warnanya. Dalam pemilihan media yang digunakan guru membuat anak cepat bosan

karena tidak menarik dalam mengenalkan huruf pada anak. Selain itu strategi pembelajaran yang diterapkan guru kurang tepat karena guru menggunakan sistem klasikal, sehingga sebagian besar anak tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Hasilnya anak dalam mengenal huruf belum maksimal.

Dari berbagai alternatif pemecahan masalah di atas yang dianggap paling signifikan untuk mengatasi permasalahan pengembangan kemampuan bahasa lingkup pengembangan mengungkap bahasa dan keaksaraan Kelompok A TK Al-Hidayah Tlogo 2 adalah melalui permainan yang menyenangkan anak. Dalam hal ini permainan yang diterapkan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah penerapan permainan mengungkapkan suku kata awal yang sama dengan warna dan gambar yang menarik, agar lebih menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga membantu anak agar lebih cepat memahami huruf abjad.

Dari paparan di atas, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad melalui permainan lego berhuruf pada TK Al-Hidayah Tlogo 2 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2015/2016.

II. METODE PENELITIAN

Subyek dan Setting Penelitian

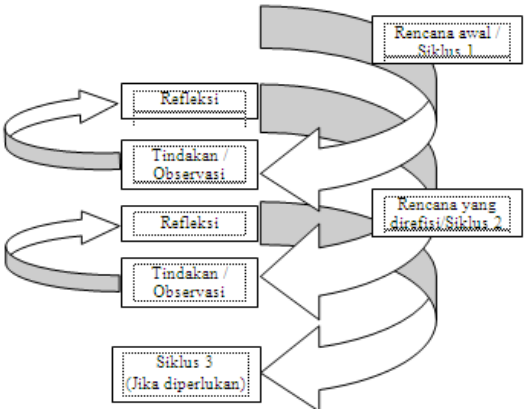
Dalam penelitian tindakan kelas ini subjek penelitiannya adalah anak kelompok A TK Al-Hidayah Tlogo 2 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, dalam 1 kelas yang berjumlah 20 anak dengan rincian 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, anak kelompok A rata-rata usia 4-5 tahun. Pemilihan dikelompok A ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad menggunakan lego berhuruf.

Kegiatan ini dilakukan di kelas kelompok A dengan alasan karena peneliti adalah pengasuh kelompok A tersebut, juga mengupayakan dan mengkoordinasi kemampuan mengenal huruf abjad, juga dikarenakan masih belum optimalnya hasil belajar anak dalam kemampuan mengenal huruf abjad. Setiap anak selalu membawa potensi yang sangat besar dalam masa ini, dimana rasa ingin tahu anak dapat dimanfaatkan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan anak tersebut. Kegiatan ini diharapkan sebagai tonggak awal untuk anak guna meningkatkan kemampuan bahasanya ke tahapan perkembangan selanjutnya. mengawali kelompok A dengan jumlah 20 siswa, anak didik inilah yang menjadi sasaran dansekaligus sebagai sumber data penelitihan.

Prosedur Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu Model Kemmis dan Mc. Taggart (1988) yang dikenal dengan model spiral (Suharsimi Arikunturo, 2006) yang di laksanakan dalam beberapa tahap yaitu, meliputi rencana (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian tindakan kelas ini digambarkan pada bagan di bawah ini:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas model spiral Kemmis & Targgart

Penjelasan alur di atas adalah:

a. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk didalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.
b. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode pengajaran berbasis tugas proyek.
c. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
d. Rancangan/rencana yang direfisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rangcangan yang direfisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

2. Prosedur Pelaksanaan Tindakan Kelas

a. Siklus I

1) Perencanaan

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian Perbaikan
b) Menyusun pedoman pengamatan aktivitas siswa
c) Menyusun pedoman pengamatan aktivitas guru

2) Pelaksanaan Perbaikan

a) Kegiatan Awal (pembukaan)
b) Kegiatan Inti
c) Kegiatan Akhir

3) Pengamatan

Selama tahap pelaksanaan, peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran dari masing – masing fase, permainan lego berhuruf serta vokal dalam menunjukkan lego berhuruf dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

4) Refleksi

a) Analisis hasil observasi mengenai:

Keaktifan anak dalam melakukan kegiatan dan hasil penampilannya.

Hasil – hasil yang diperoleh dan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan tindakan dipakai sebagai dasar untuk melakukan perencanaan ulang pada siklus berikutnya.

Analisis beberapa kekurangan dari perencanaan, pelaksanaan perbaikan dan pengamatan. Untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf/abjad pada saat pembelajaran berlangsung dapata dilihat dalam format lembar penilaian kemampuan mengenal huruf/abjad anak pada setiap siklus disajikan seperti pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Huruf Anak TK Al-Hidayah Tlogo 2 Kanigoro Blitar

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Huruf				Kriteria Ketuntasan Minimal *3	
		*	**	***	****	Tuntas	Belum Tuntas
1	Aditya Arjuna						
2	Thalita Aurelia P.						
3	[illegible] E.						
4	Abu Bakar						
5	[illegible] N.						
6	A. Fadli Akbar						
7	M. Reno [illegible]						
8	[illegible] F.						
9	M. [illegible] H.						
10	M. Zidan Setiawan						
11	Rizka Maulana Dewi						
12	[illegible] S.						
13	M. Iqbal Bahaudin						
14	[illegible] P. E.						
15	Nadia Alfianita						
16	[illegible] A.						
17	M. Rama Dhani K. S.						
18	A. Maulana [illegible] S.						
19	Aisyah Nadia M.						
20	Khaila Shakira						
Jumlah							
Persentase							

Keterangan:

* : Anak belum berkembang dalam mengenal huruf

* * : Anak sudah mulai berkembang dalam mengenal huruf

* * * : Anak berkembang sesuai harapan dalam mengenal huruf dengan berani dan tepat

* * * * : Anak berkembang sangat baik mampu mengenal huruf dengan berani dan tepat

Ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus disajikan seperti pada tabel 3.2 dan keaktifan peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran seperti pada tabel 3.3 berikut :

Tabel 3.2
Format Ketuntasan Belajar Anak

No	Ketuntasan	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	....	....
2.	Tidak Tuntas	....	....

Table 3.3
Lembar Observasi Keaktifan Peserta Didik

No	Indikator	Frekuensi	Persentase Pencapaian	Kategori	Cara Mengukur
1	Anak berani menyebutkan kartu huruf	....	....	....	Diamati selama anak melaksana-kan kegiatan secara langsung
2	Anak dapat mengenal huruf dengan baik	....	....	....	
3	Anak dapat percaya diri dalam menyampaikan kartu huruf	....	....	....	
4	Anak bisa tampil maksimal	....	....	....	
5	Anak dapat bermain dengan kartu huruf	....	....	....	

b) Observasi

bservasi disebut sebagai pengamatan yang meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu subjek dengan menggunakan seluruh alat indra, yaitu melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap.

Selanjutnya instrument yang digunakan dalam teknik observasi ini menggunakan pedoman/lembar observasi yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati.

Tabel 3.4
Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian guru dalam menjelaskan langkah-langkah dalam permainan dapat dipahami anak			
2	Guru mengajak anak untuk memusatkan perhatian dalam kegiatan permainan lego berhuruf			
3	Ketrampilan pendidik dalam membuat media permainan lego berhuruf untuk mengembangkan kemampuan menggenal huruf			
4	Kegiatan pembelajaran bermain menggunakan media lego berhuruf dapat memusatkan perhatian anak			

Tabel 3.5
Instrumen Pengumpulan Data

No	Alat Penilaian Perkembangan Anak	
1	Subyek yang dinilai	Kelompok A TK Al-Hidayah Ilogo 2 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar tahun pelajaran 2015/2016, dengan jumlah siswa 13 laki-laki dan 7 perempuan
2	Kemampuan yang dinilai	Kemampuan mengenal huruf
3	Indikator	Mengenali abjad dan membacanya
4	Teknik penilaian	Unjuk kerja
5	Prosedur	a. Guru mempersiapkan media lego berhuruf untuk kegiatan penelitian. b. Guru menjelaskan cara menggunakan media lego dan anak memperhatikan. c. Anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif. d. Guru mengawasi dan mengamati kegiatan siswa. e. Guru memberi penilaian pada setiap anak dalam proses kegiatan dan memberi penilaian pada hasil perkembangan pada tiap-tiap siswa.
6	Kriteria penilaian	a. Anak mendapatkan bintang satu jika anak belum mampu menunjukkan huruf sama sekali. b. Anak mendapatkan bintang dua jika anak mampu menunjukkan huruf dengan bantuan guru. c. Anak mendapat bintang tiga jika anak mampu menunjukkan huruf dengan sedikit bantuan guru. d. Anak mendapatkan bintang empat jika anak sangat mampu menunjukkan huruf tanpa bantuan guru sedikitpun.

c) Dokumentasi

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung film dan lainnya.

b. Siklus II

Pada Siklus kedua dilakukan tahapan-tahapan seperti pada siklus pertama tetapi didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus pertama. Hal tersebut disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.6
Format Indikator Pencapaian Keberhasilan

Indikator	Pencapaian Siklus I	Pencapaian Siklus II
Anak berani menyebutkan kartu huruf	.....	.....
Anak dapat mengenal huruf dengan baik	.....	.....
Anak dapat percaya diri dalam menyampaikan kartu huruf	.....	.....
Anak bisa tampil maksimal	.....	.....
Anak dapat bermain dengan kartu huruf	.....	.....

Instrumen dan Pengumpulan Data

1. Data Hasil Belajar

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, yaitu observasi terhadap siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan

observasi terhadap penerapan permainan lego berhuruf. Observasi adalah suatu tekhnik untuk mengamati secara langsung atau tidak langsung terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Di samping itu, kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui siswa dan guru pada siklus I dan II disajikan sebagai bahan perbaikan bagi peneliti.

2. Format Lembar Observasi Guru

Penelitian terhadap guru selaku peneliti diperlukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai atau belum dengan rencana pelaksanaan pembelajaan yang telah dibuat.

3. Format Lembar Observasi Siswa

Untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan siswa pada proses pembelajaran berlangsung.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Kegiatan analisis data menggunakan observasi dan unjuk kerja anak dalam penggunaan media lego berhuruf. Hasil observasi terhadap kemampuan anan mengenal abjad/huruf kemudian direfleksikan dan dianalisis.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung Persentase anak yang mendapatkan bintang satu, bintang dua, bintang tiga dan bintang empat, kemudian menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang dengan rumus.

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

Keterangan

P : Presentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f : Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N : Jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadi kenaikan ketuntasa belajar (setelah tindakan siklus II ketuntasan belajar/ketuntasan minimal mencapai sekurang-kurangnya 75%).

Hasil / Ketuntasan Belajar

$$P = \frac{\sum \text{anak yang belajar tuntas}}{\sum \text{jumlah anak}} \times 100\%$$

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Sekilas tentang Setting Penelitian

Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penelitian tindakan kelas ini dilakukan, maka perlu alat-alat pemantauan, evaluasi yang terinci sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur

keberhasilan. Data diperoleh melalui dokumentasi, lembar observasi, angket, wawancara, dan hasil kegiatan anak. Selama pelaksaanaan penelitian di kelas, siswa sangat antusias karena dirasakan oleh siswa bahwa proses pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Peneliti melaksanakan evaluasi setelah selesai kegiatan pembelajaran di kelas tentang beberapa hal yang menjadi kelemahan dan kelebihan. Mencatat segala sesuatu yang terkait dengan perkembangan yang terjadi selama proses pembelajaaran di kelas. Selama Proses pelaksanaan tindakan di kelas pemantauannya dilakukan secara kolaborasi bersama dengan guru sebagai kolaborator. Untuk analisis data peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif dalam bentuk Persentase.

Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pra siklus

a. Tahap perencanaan tindakan

Pada tahapan ini perencanaan diawali dengan kegiatan menyiapkan seperangkat pembelajaran yang berupa: Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal
2) Kegiatan inti
3) Kegiatan akhir

c. Observasi

1) Data hasil evaluasi pembelajaran pra siklus

Berdasarkan hasil evaluasi pra siklus menggunakan permainan lego berhuruf, dari 20 anak adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan Mengenal Huruf
Pra Siklus

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Huruf				Kriteria Ketuntasan Minimal *3	
		*	**	***	*****	Belum Tuntas	Tuntas
1	Aditya Arjuno	✓				✓	
2	Thalita Aurelia P.	✓				✓	
3	Amabel Damara E.		✓			✓	
4	Abu Bakar	✓				✓	
5	Aghisna F. N.	✓				✓	
6	A. Fadli Akbar			✓			✓
7	M. Reno Murtadoh	✓				✓	
8	Robian Alif F.		✓			✓	
9	M. Reffan P. H.	✓				✓	
10	M. Zidan Setiawan		✓			✓	
11	Riska Maskana P.		✓			✓	
12	Tivani Elicya S.	✓				✓	
13	M. Iqbal Bahaudin	✓				✓	
14	Zuan Agustino P. E.			✓			✓
15	Nadia Alfaretta		✓			✓	
16	Roihan Ikhsani A.	✓				✓	
17	M. Rama D. K. S.		✓			✓	
18	A. Maulana B. S.			✓			✓
19	Amun Nadira M.		✓			✓	
20	Khaila Shadrina	✓				✓	
Jumlah		10	7	3	0	17	3
Persentase		50%	35%	15%	0%	85%	15%

Tabel 4.2
Rekapitulasi Ketuntasan Belajar
Anak Pada Pra Siklus

No	Ketuntasan	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	3	15%
2	Tidak Tuntas	17	85%

Keterangan :

Pembelajaran dikatakan tuntas apabila sudah mencapai 75 % atau lebih

2) Keberahasilan tindakan ditinjau dari aktivitas anak

Hasil observasi terhadap aktivitas anak selama proses kegiatan

pembelajaran pada pra tindakan dapat diringkas pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Pra Siklus

No	Indikator	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	Anak berani menyebutkan lego berhuruf	3	15 %	Sangat Kurang
2	Anak dapat mengenal huruf dengan baik	3	15 %	Sangat Kurang
3	Anak dapat percaya diri dalam menyampaikan lego berhuruf	3	15 %	Sangat Kurang
4	Anak bisa tampil maksimal	3	15 %	Sangat Kurang
5	Anak dapat bermain dengan lego berhuruf	3	15 %	Sangat Kurang
Rata-rata			15 %	Sangat Kurang

3) Keberahasilan tindakan ditinjau dari aktivitas guru

Hasil observasi terhadap aktivitas guru selama proses kegiatan pembelajaran pada pra tindakan dapat diringkas pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Lembar Observasi Guru Pra Siklus

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian guru dalam menjelaskan langkah-langkah dalam permainan dapat dipahami anak			✓
2	Guru mengajak anak untuk memusatkan perhatian dalam kegiatan permainan lego berhuruf			✓
3	Ketrampilan pendidik dalam membuat media permainan lego berhuruf untuk mengembangkan kemampuan menggenal huruf		✓	
4	Kegiatan pembelajaran bermain menggunakan media lego berhuruf dapat memusatkan perhatian anak			✓

d. Refleksi

Berdasarkan data hasil evaluasi yang dilakukan ditinjau dari aspek siswa dalam hal keaktifannya terdapat kekurangan yang harus diperbaiki. Ditinjau dari hasil belajar siswa masih belum memuaskan.

Dari hasil observasi dan pengumpulan data pra tindakan ini memaparkan tentang pembelajaran yang belum menggunakan media dan hasilnya kurang memuaskan.

2. Pelaksanaan tindakan

Adapun kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Tahap perencanaan tindakan

Pada tahapan ini perencanaan diawali dengan kegiatan menyiapkan seperangkat pembelajaran.

2) Tahap pelaksanaan tindakan

a) Kegiatan awal

b) Kegiatan inti

c) Kegiatan akhir

3) Observasi

a) Data hasil evaluasi pembelajaran

Pada Waktu kegiatan pelaksanaan ini peserta didik yang hadir 20 anak.

Tabel 4.5

Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan Mengenal Huruf
Siklus I

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Huruf				Kriteria Ketuntasan Minimal *3	
		*	**	***	****	Belum Tuntas	Tuntas
1	Aditya Arjuno	✓				✓	
2	Thalita Aurelia P.	✓				✓	
3	Amabel Damara E.			✓			✓
4	Abu Bakar	✓				✓	
5	Aghisna F. N.		✓			✓	
6	A. Fadli Akbar				✓		✓
7	M. Reno Murtadoh		✓			✓	
8	Robian Alif F.			✓			✓
9	M. Reffan P. H.			✓			✓
10	M. Zidan Setiawan			✓			✓
11	Riska Maskana P.			✓			✓
12	Tryani Elicya S.	✓				✓	
13	M. Iqbal Bahaudin			✓			✓
14	Zuan Agustino P. E.				✓		✓
15	Nadia Alfaretta		✓			✓	
16	Roihan Ikhsani A.		✓			✓	
17	M. Rama D. K. S.			✓			✓
18	A. Maulana B. S.			✓			✓
19	Amun Nadira M.		✓			✓	
20	Khaila Shadrina	✓				✓	
Jumlah		5	5	8	2	10	10
Persentase		25%	25%	40%	10%	50%	50%

Tabel 4.6

Rekapitulasi Ketuntasan Belajar
Anak Pada Siklus I

No	Ketuntasan	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	10	50%
2	Tidak Tuntas	10	50%

Keterangan :

Pembelajaran dikatakan tuntas apabila sudah mencapai 75 % atau lebih

b) Keberahasilan tindakan ditinjau dari aktivitas anak.

Hasil observasi terhadap aktivitas anak selama proses kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat diringkas pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Observasi Aktivitas Anak
Pada Siklus I

No	Indikator	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	Anak berani menyebutkan lego berhuruf	10	50 %	Cukup
2	Anak dapat mengenal huruf dengan baik	10	50 %	Cukup
3	Anak dapat percaya diri dalam menyampaikan lego berhuruf	10	50 %	Cukup
4	Anak bisa tampil maksimal	10	50 %	Cukup
5	Anak dapat bermain dengan lego berhuruf	10	50 %	Cukup
Rata-rata			50 %	Cukup

c) Keberahasilan tindakan ditinjau dari aktivitas guru

Hasil observasi terhadap aktivitas guru selama proses kegiatan pembelajaran pada pra tindakan dapat diringkas pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8

Lembar Observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian guru dalam menjelaskan langkah-langkah dalam permainan dapat dipahami anak		✓	
2	Guru mengajak anak untuk memusatkan perhatian dalam kegiatan permainan lego berhuruf			✓
3	Ketrampilan pendidik dalam membuat media permainan lego berhuruf untuk mengembangkan kemampuan menggenal huruf		✓	
4	Kegiatan pembelajaran bermain menggunakan media lego berhuruf dapat memusatkan perhatian anak		✓	

4) Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan ditinjau dari aspek siswa dalam hal keaktifannya terdapat kekurangan yang harus diperbaiki, diantaranya penggunaan media lego berhuruf di dalam permainan kurang menarik.

Ditinjau dari hasil belajar siswa masih belum memuaskan.

b. Siklus II

1) Tahap perencanaan tindakan

Pada tahapan ini perencanaan diawali dengan kegiatan menyiapkan perangkat pembelajaran.

2) Tahap pelaksanaan tindakan

a) Kegiatan awal

b) Kegiatan inti

c) Kegiatan akhir

3) Pengumpulan data

a) Data hasil evaluasi pembelajaran

Pada waktu kegiatan pelaksanaan ini peserta didik yang hadir 20 anak.

Tabel 4.9

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Huruf				Kriteria Ketuntasan Minimal *3	
		*	**	***	****	Belum Tuntas	Tuntas
1	Aditya Arjuno	✓				✓	
2	Thalita Aurelia P.		✓			✓	
3	Amabel Damara E.			✓			✓
4	Abu Bakar		✓			✓	
5	Aghisna F. N.			✓			✓
6	A. Fadli Akbar				✓		✓
7	M. Reno Murtadoh		✓			✓	
8	Robian Alif F.				✓		✓
9	M. Reffan P. H.			✓			✓
10	M. Zidan Setiawan				✓		✓
11	Riska Maskana P.			✓			✓
12	Tiyani Elicya S.		✓			✓	
13	M. Iqbal Bahaudin			✓			✓
14	Zuan Agustino P. E.				✓		✓
15	Nadia Alfaretta		✓			✓	
16	Rojhan Ikhsani A.			✓			✓
17	M. Rama D. K. S.			✓			✓
18	A. Maulana B. S.			✓			✓
19	Aimun Nadira M.		✓			✓	
20	Khaila Shadrina			✓			✓
Jumlah		1	6	9	4	7	13
Persentase		5%	30%	45%	20%	35%	65%

Tabel 4.10

Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	13	65%
2	Tidak Tuntas	7	35%

Keterangan :

Pembelajaran dikatakan tuntas apabila sudah mencapai 75 % atau lebih

b) Keberhasilan tindakan ditinjau dari aktivitas anak.

Hasil observasi terhadap aktivitas anak selama proses kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat diringkas pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11

Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus II

No	Indikator	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	Anak berani menyebutkan kartu huruf	13	65%	Cukup
2	Anak dapat mengenal huruf dengan baik	13	65%	Cukup
3	Anak dapat percaya diri dalam menyampaikan kartu huruf	13	65%	Cukup
4	Anak bisa tampil maksimal	13	65%	Cukup
5	Anak dapat bermain dengan kartu huruf	13	65%	Cukup
Rata-rata			65 %	Cukup

c) Keberahasilan tindakan ditinjau dari aktivitas guru

Hasil observasi terhadap aktivitas guru selama proses kegiatan pembelajaran pada pra tindakan dapat diringkas pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4.12

Lembar Observasi Guru Siklus II

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian guru dalam menjelaskan langkah-langkah dalam permainan dapat dipahami anak	✓		
2	Guru mengajak anak untuk memusatkan perhatian dalam kegiatan permainan lego berhuruf		✓	
3	Ketrampilan pendidik dalam membuat media permainan lego berhuruf untuk mengembangkan kemampuan menggenal huruf	✓		
4	Kegiatan pembelajaran bermain menggunakan media lego berhuruf dapat memusatkan perhatian anak	✓		

4) Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan ditinjau dari aspek siswa dalam hal keaktifannya

terdapat kekurangan yang harus diperbaiki.

Ditinjau dari hasil belajar siswa masih belum memuaskan.

c. Siklus III

1) Tahap perencanaan tindakan

Pada tahapan ini perencanaan diawali dengan kegiatan menyiapkan serangkat pembelajaran.

2) Tahap pelaksanaan tindakan

a) Kegiatan awal

b) Kegiatan inti

c) Kegiatan akhir

3) Pengumpulan data

a) Data hasil evaluasi pembelajaran

Pada waktu kegiatan pelaksanaan ini peserta didik yang hadir 20 anak.

Tabel 4.13

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Huruf Siklus III

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Huruf				Kriteria Ketuntasan Minimal *3	
		*	**	***	****	Belum Tuntas	Tuntas
1	Aditya Arjuno		✓			✓	
2	Thalita Aurelia P.			✓			✓
3	Amabel Damara E.				✓		✓
4	Abu Bakar			✓			✓
5	Aghisna F. N.				✓		✓
6	A. Fadli Akbar				✓		✓
7	M. Reno Murtadoh			✓			✓
8	Robian Alif F.				✓		✓
9	M. Reffan P. H.				✓		✓
10	M. Zidan Setiawan				✓		✓
11	Riska Maskana P.				✓		✓
12	Tivani Elicya S.			✓			✓
13	M. Iqbal Bahaudin			✓			✓
14	Zuan Agustino P. E.				✓		✓
15	Nadia Alfaretta			✓			✓
16	Roihan Ikhsani A.				✓		✓
17	M. Rama D. K. S.				✓		✓
18	A. Maulana B. S.				✓		✓
19	Airun Nadira M.		✓			✓	
20	Khaila Shadrina				✓		✓
Jumlah		0	2	6	12	2	18
Persentase		0%	10%	30%	60%	10%	90%

Tabel 4.14

Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus III

No	Ketuntasan	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	18	90%
2	Tidak Tuntas	2	10%

Keterangan :

Pembelajaran dikatakan tuntas apabila sudah mencapai 75 % atau lebih

b) Keberhasilan tindakan ditinjau dari aktivitas anak.

Hasil observasi terhadap aktivitas anak selama proses kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat diringkas pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.15

Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus III

No	Indikator	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	Anak berani menye-butkan kartu huruf	19	90%	Sangat Baik
2	Anak dapat mengenal huruf dengan baik	19	90%	Sangat Baik
3	Anak dapat percaya diri dalam menyam-paikan kartu huruf	19	90%	Sangat Baik
4	Anak bisa tampil maksimal	19	90%	Sangat Baik
5	Anak dapat bermain dengan kartu huruf	19	90%	Sangat Baik
Rata-rata			90%	Sangat Baik

c) Keberahasilan tindakan ditinjau dari aktivitas guru

Hasil observasi terhadap aktivitas guru selama proses kegiatan pembelajaran pada pra tindakan dapat diringkas pada tabel 4.16 sebagai berikut:

Tabel 4.16

Lembar Observasi Guru Siklus III

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian guru dalam menjelaskan langkah-langkah dalam permainan dapat dipahami anak	✓		
2	Guru mengajak anak untuk memusatkan perhatian dalam kegiatan permainan lego berhuruf	✓		
3	Ketrampilan pendidik dalam membuat media permainan lego berhuruf untuk mengembangkan kemampuan menggenal huruf	✓		
4	Kegiatan pembelajaran bermain menggunakan media lego berhuruf dapat memusatkan perhatian anak	✓		

4) Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan ditinjau dari aspek siswa dalam hal keaktifannya sudah banyak peningkatan yang signifikan.

Ditinjau dari hasil belajar siswa yang sudah mencapai hasil yang memuaskan.

Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad yang dimiliki peserta didik TK Al-Hidayah Tlogo 2 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, dengan menggunakan permainan lego berhuruf. Adapun aspek penilaian yang diamati dalam kegiatan pembelajaran ini antara lain: anak berani tampil, anak dapat mengucapkan vokal dengan baik, dan anak dapat menyampaikan vokal dengan baik. Menurut Depdiknas (2007) bahwa Standar Kompetensi Kurikulum TK/RA tahun 2004, tentang pembelajaran di TK/RA harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Berorientasi pada perkembangan anak
2. Berorientasi pada kebutuhan anak
3. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain
4. Berpusat pada anak
5. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
6. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang
7. Aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan

Penerapan kegiatan pembelajaran ini sudah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang ada di TK/RA. Pada kenyataannya, siswa TK Al-Hidayah Tlogo 2 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar merasa senang dan aktif melakukan pembelajaran melalui kegiatan ini. Hal ini didukung dengan hasil siklus I, siklus II dan siklus III.

Berdasarkan hasil observasi akhir siklus I, siklus II dan siklus III diketahui, peserta didik lebih mudah mengenal huruf abjad, sebab dengan permainan lego berhuruf ini peserta didik lebih mudah menerima dan mengenal huruf abjad. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.17

Indikator Pencapain Keberhasilan Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Indikator	Pencapaian Siklus I	Pencapaian Siklus II	Pencapaian Siklus III
Anak beranimenyebutkan lego berhuruf	10	13	19
Anak dapat mengenal huruf dengan baik	10	13	19
Anak dapat percaya diri dalam menyampaikan lego berhuruf	10	13	19
Anak bisa tampil maksimal	10	13	19
Anak dapat bermain dengan lego berhuruf	10	13	19

2. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dengan model permainan (lego berhuruf) dapat digunakan untuk mempermudah anak mengenal huruf atau angka ataupun pemahaman yang lain asalkan guru dapat menjelaskan dan memotivasi anak dengan baik.

SIMPULAN

Secara khusus, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan lego berhuruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata kemampuan mengenal huruf abjad yang dimiliki siswa kelompok A TK Al-Hidayah Tlogo 2 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar Tahun pelajaran 2015/2016, pada siklus I adalah 50 %, siklus II adalah 65% dan siklus III adalah 90%
2. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan lego berhuruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Rineka Cipta

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

Gunarti, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hamalik. 1994. Media Pendidikan. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Hurlock, Elisabeth B. 1978. Perkembangan Anak Jilid I. Jakarta: Erlangga.

Nasution. 2005. Berbagi Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Rahadi, Ansto. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Dikjen Dikti Depdikbud.

Rohani, Ahmad. 1997. Media Instruksional Edukasi. Jakarta: Rineka Cipta.

Sunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

UNP. 2015. *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah*.

Wardhani, IGAK. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.