# JURNAL

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF MELALUI PERMAINAN DADU BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A RA AL-MUWAZANAH GONDANG PLOSOKLATEN KEDIRI

## *IMPROVING THE ABILITY TO READ THE LETTER BY ILLUSTRATED CHILDREN DICE GAME GROUP A RA AL-MUWAZANAH GONDANG PLOSOKLATEN KEDIRI*

OLEH :

**UMI SAFAQOH**

NPM : 12.1.01.11.0582

**Dibimbing Oleh:**

1. Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi
2. Widi Wulansari, M.Pd

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2016**

# SURAT PERNYATAAN
# ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2016

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

| | |
|---|---|
| Nama Lengkap | : UMI SAFAQOH |
| NPM | : 12.1.01.11.0582 |
| Telepun/HP | : 085792896117 |
| Judul Artikel | : MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF MELALUI PERMAINAN DADU BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A RA AL-MUWAZANAH GONDANG PLOSOKLATEN KEDIRI |
| Fakultas – Program Studi | : Keguruan dan Ilmu Pendidikan - PGPAUD |
| Nama Perguruan Tinggi | : Universitas Nusantara PGRI Kediri |
| Alamat Perguruan Tinggi | : Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Mojoroto Kediri |

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui

Kediri, 25 Juli 2016

| Pembimbing I | Pembimbing II | Penulis, |
|---|---|---|
| **Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi** | **Widi Wulansari, M.Pd** | **UMI SAFAQOH** |
| NIDN.0729078402 | NIDN. 0724038803 | |

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF MELALUI PERMAINAN DADU BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A RA AL-MUWAZANAH GONDANG PLOSOKLATEN KEDIRI

UMI SAFAQOH
NPM : 12.1.01.11.0582
KEGURUAN & ILMU PENDIDIKAN – PG PAUD
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi – Widi Wulansari, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pengembangan bahasa khususnya pembelajaran membaca huruf di Usia Dini masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif, dan membosankan. Hal tersebut Nampak dari belajar anak didik yang rendah, yang pada akhirnya hasil belajarnya pun juga rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah "Apakah permainan melempar dadu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf pada anak usia dini?"

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak dikelas A RA AL-Muwazanah Gondang Plosoklaten Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga Siklus, menggunakan instrument berupa RKM, RKH, Observasi aktivitas anak didik, Lembar Observasi aktivitas guru.

Kesimpulan penelitian ini adalah pada siklus I ketuntasan kemampuan membaca huruf mencapai 50% yang dikategorikan kurang, siklus II ketuntasan kemampuan membaca huruf mencapai 70% yang dikategorikan cukup dan meningkat pada siklus III ketuntasan kemampuan membaca huruf mencapai 95% yang dikategorikan baik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan permainan melempar dadu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf anak pada kelompok A RA AL-Muwazanah Gondang Plosoklaten Kediri, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini diterima.

Kata kunci: Kemampuan membaca huruf, pemainan dadu bergambar.

## I. LATAR BELAKANG

Membaca merupakan pengetahuan yang perlu ditambahkan pada anak karena dengan berbahasa anak-anak dapat memahami kata dan kalimat. Menghubungkan dan memahami bahasa artinya ada hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra membaca awal. Meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini diperlukan metode atau tehnik yang menarik dan menyenangkan. Kondisi tersebut terjadi pada anak kelompok A RA Al-Muwazanah Gondang Plosoklaten Kediri. Dalam proses pembelajaran anak masih mengalami kesulitan untuk melakukan peningkatan kemampuan membaca huruf secara optimal. Berdasarkan hasil penilaian didapatkan data bahwa dari 20 anak didik hanya 7 anak mendapat nilai 4, sedangkan7 anak mendapat nilai 3, dan 3 anak mendapat nilai 2, dan 3 anak mendapat nilai 1. Berdasarkan pemyataan dan hasil penelitian maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul "Meningkatkan kemampuan membaca huruf melalui permainan melempar dadu bergambar pada anak kelompok A RA Al-muwazanah Gondang Plosoklaten Kediri".

## II. METODE PENELITIAN

### A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, karena penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pada penelitian tindakan yang meliputi penyusunan rencana, melaksanakan tindakan, mengobservasi, melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil observasi dari hasil analisis dan refleksi setiap akhir kegiatan dilakukan tindakan perbaikan pada siklus yang berikutnya berdasarkan hasil analisis dan refleksi yang dibuat sebelumnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 20 anak. Yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Objek penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan permainan dadu bergambar yang dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan membaca. Penelitian dilaksanakan di RA AL-Muwazanah karena kemampuan membaca huruf anak belum meningkat dan peneliti sehingga tenaga pengajar.

### B. Prosedur Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaboratif antara peneliti dengan guru, dimana penelitiannya dilakukan dengan keterlibatan peneliti sebagai pengumpul data, penafsir data, pemakna data, dan pelapor temuan, sera guru sebagai pelaksana tindakan. Selanjutnya Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto,2002) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari observasi, dan refleksi, yang selanjutnya memungkinkan diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa unjuk kerja *(performance)*

kemampuan anak dalam membaca melalui permainan dadu bergambar. Unjuk kerja ini digunakan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Adapun teknik penilaian dalam penelitian ini menggunakan pemberian tanda symbol bintang, kriteria yang digunakan adalah:

1) Anak mendapatkan bintang empat, jika anak berkembang sangat bagus dan tepat dalam membaca huruf secara benar dan mandiri.
2) Anak mendapatkan bintang tiga, jika anak dapat dengan tepat dalam membaca huruf dengan bantuan guru.
3) Anak mendapatkan bintang dua, jika anak mulai dapat membaca huruf dengan tepat namun masih membutuhkan banyak bantuan guru.
4) Anak mendapatkan bintang satu, jika anak belum mampu membaca huruf dengan tepat meskipun sudah dibantu guru.

**D. Teknik Analisis Data**

Prosedur analisis dalam penelitian ini adalah:

1. Menghitung distribusi frekuensi tanda bintang dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan;

P = Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu.

F = Jumlah anak yang memperoleh bintang tertentu.

N = Jumlah anak keseluruhan.

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak mulai dari pra tindakan, siklus 1 sampai 3.

Adapun norma yang dipakai dalam pengujian hipotesis adalah hipotesis diterima atau tindakan dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan kemampuan membaca tingkat ketuntasan mencapai sekurang-kurangnya 75%.

**E. Jadwal Penelitian**

Siklus I : 2 Mei 2016
Siklus II : 9 Mei 2016
Siklus III: 16 Mei 2016

## III. HASIL DAN KESIMPULAN

### A. HASIL

**1. Gambaran Selintas Setting Penelitian**

Penelitian ini di laksanakan di RA AL-Muwazanah Gondang Plosoklaten Kediri. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A dengan jumlah 20 anak didik yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Pada saat pra tindakan anak didik yang hadir 20 anak, saat dilaksanakan tindakan Siklus I anak didik hadir semua (20 anak).

Saat dilaksanakan tindakan Siklus II anak didik yang hadir 18 anak, 1 anak tidak hadir karena bepergian bersama orang tua, 1 anak tidak hadir karena sakit. Saat tindakan Siklus III anak didik hadir semua (20 anak). Kegiatan pembelajaran dilakukan pada saat kondisi anak didik sudah siap, alat permainan dadu bergambar yang ada di dalam ruang kelas dalam kondisi baik, dengan satu guru lain sebagi observer.

**2. Deskripsi Temuan Penelitian**

a. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Peneliti beserta kolaborator membuat persiapan penelitian yang terdiri dari RKH. Instrumen penilaian, serta peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Siklus pertama dilaksanakan sesuai rencana yaitu satu kali pertemuan pada hari senin tanggal 2 Mei 2016. Pada pertemuan ini jumlah anak yang hadir 20 anak dan satu observer sebagai teman sejawat.

Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut: diketahui perolehan nilai dari 20 anak 4 anak 20% mendapatkan nilai bintang 1, 6 anak 30% mendapatkan nilai bintang dua, sedangkan 6 anak 30% mendapatkan nilai bintang tiga, dan 4 anak 20% mendapatkan nilai bintang empat.

c. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Siklus kedua dilaksanakan sesuai rencana yaitu satu kali pertemuan pada hari Senin tanggal 9 Mei 2016. Pada pertemuan ini jumlah anak yang hadir 20 anak dan satu observer sebagai teman sejawat.

Pada siklus ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah ditetapakan dengan kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca anak.Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan siklus II adalah sebagai berikut: diketahui bahwa terdapat peningkatan perolehan nilai anak meskipun belum maksimal, hal ini dapat dilihat dari 20 anak didik, 1 anak 5% mendapatkan nilai bintang satu, 5 anak 25% mendapatkan bintang dua, sedangakan 8 anak 40% mendapatkan nilai bintang tiga, dan 6 anak 30% memndapatkan nilai bintang empat. Dari hasil penilaian menunjukkan bahwa kemampuan membaca huruf kurang berkembang dengan maksimal.

d. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Siklus III dilaksanakan sesuai rencana yaitu satu kali pertemuan tanggal 16 Mei 2016 . Pada pertemuan ini jumlah anak yang hadir 20 anak dan satu observer sebagai teman sejawat.

Pada siklus ini kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencan kegiatan harian (RKH) yang telah ditetapkan.

Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan siklus III adalah sebagai berikut: diketahui bahwa perolehan nilai anak meningkat dengan baik, dari 20 anak tidak ada anak yang mendapatkan nilai bintang satu, 1 anak 5% mendapatkan nilai bintang dua, sedangkan 1 anak 5% mendapatkan nilai bintang tiga, dan 18 anak 90% mendapatkan nilai bintang empat, sehingga pelaksanaan tindakan siklus III ini dikatakan berhasil.

e. Kendala dan Keterbatasan

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi faktor penghambat sebenarnya tidak berarti karena selama proses pelaksanaannya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Adapun yang banyak muncul diantaranya adalah:

1. Kesiapan dan kesediaan guru untuk merencanakan kegiatan, metode beserta media pembelajaran yang benar-benar dapat mengajak anak untuk kretaif sesuai dengan alur berpikir anak usia TK.
2. Terbatasnya waktu pembelajaran karena tuntutan kurikulum terhadap materi yang disajikan pada setiap semester.
3. Perencanaan waktu karena jadwal Penelitian sering terbentur dengan kegiatan sekolah.

## B. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil kemampuan membaca menggunakan permainan dadu bergambar pada pra tindakan diperoleh belum tuntas 45% dan tuntas 55%.
2. Tindakan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 Siklus. Hasil pada Siklus I yang tuntas 50% dan yang belum tuntas sebesar 50%. Hasil pada Siklus II yang tuntas sebesar 70% dan yang belum tuntas sebesar 30%.
3. Hasil pada Siklus III yang tuntas sebesar 95% dan yang belum tuntas sebesar 3%.
4. Perbedaan ketuntasan belajar anak pada sebelum dan sesudah tindakan sebesar 35% sehingga dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan kemampuan membaca huruf, bahwa melalui permainan dadu bergambar dapat meningkat kemampuan membaca anak dan hipotesis diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional. *2003. UU Republik Indonesia Tentang Sisdiknas.* Jakarta : Balai Pustaka.

Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah 2015. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dhieni, Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa.* Jakarta: Universitas Terbuka.

.

Jamaris, martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Anak TK.* Jakarta : PT. Gramedia.

Marhijanto, Bambang. 2003. *Bakat dan Kemampuan.* Surabaya: Putra Pelajar.

Hurlock 2005. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Daeng, Hans. 2009. *Metode ermainan dalam Pembelajaran.* Jakarta: PT Indeks