

**PENGUNAAN ALAT PERMAINAN MERONCE DALAM
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
UNTUK PERSIAPAN MEMBACA AUD DI
KELOMPOK B RAUDHATUL ATHFAL
AS-SALAM 02 KABUPATEN
DHARMASRAYA**

TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan Strata Dua (S-2) dalam Manajemen Pendidikan
Islam Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Islam**



Oleh:
MARDAYANTI R
NIM: MPU. 16.22610

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
2018**



@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
PASCASARJANA

Jl. Arif Rahman Hakim Telanaipura Jambi, Telp. (0741) 60731
Fax (0741) 60548 e-mail: ppsiainsts@yahoo.com

PERNYATAAN ORISINALITAS TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mardayanti R,
Nim : MPU.16.22610
Tempat Tanggal Lahir : Pulau Punjung, 15 Mei 1975
Konsentrasi : Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat : Jalan Lubuk Bulang, Jorong Pulau Punjung,
Kecamatan Pulau Punjung,
Kabupaten Dharmasraya

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul: **"Penggunaan Alat Permainan Meronce Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Untuk Persiapan Membaca AUD di Kelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya"** adalah benar karya asli saya kecuali kutipan-kutipan yang telah disebutkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sepenuhnya bertanggung jawab sesuai dengan hukum yang berlaku di Indonesia dan ketentuan pascasarjana UIN STS Jambi, termasuk pencabutan gelar yang saya peroleh melalui tesis ini.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 30 November 2018

Penulis



Mardayanti R
NIM. MPU.16.22610

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
PASCASARJANA

Jl. Arif Rahman Hakim Telanaipura Jambi, Telp. (0741) 60731
Fax (0741) 60548 e-mail: ppsainsts@yahoo.com

PERSETUJUAN PERBAIKAN TESIS

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Mukhtar, M.Pd

Pembimbing II

Dr. Risnita, M.Pd

Mengetahui
Wakil Direktur

Dr. Risnita, M.Pd

Nama : Mardayanti R
NIM : MPU. 1622610
Judul : "Penggunaan Alat Permainan Meronce Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Untuk Persiapan Membaca AUD di Kelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya"

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
PASCASARJANA

Jl. Arif Rahman Hakim Telanaipura Jambi, Telp. (0741) 60731
Fax (0741) 60548 e-mail: ppsainsts@yahoo.com

PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Tesis dengan judul "Penggunaan Alat Permainan Meronce Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Untuk Persiapan Membaca AUD di Kelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya" yang di seminarkan pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 30 November 2018
Jam : 09.30 – 10.30 WIB.
Tempat : Ruang Sidang Pascasarjana UIN STS Jambi.
Nama : Mardayanti R
NIM : MPU. 1622610

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang di atas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan tahap ahir tesis dalam program studi Manajemen Pendidikan Islam dalam konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Islam pada Pascasarjana UIN STS Jambi.

PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS			
No	Nama	Tandatangan	Tanggal
1	Dr. Abd. Malik, M.Ag (Ketua Sidang)		30/11-18
2	Prof. Dr. H. Mukhtar, M.Pd (Pembimbing I)		30/11-18
3	Dr. Risnita, M.Pd (Pembimbing II)		30/11-18
4	Dr. Musa, M.Pd (Penguji I)		30/11-18
5	Dr. Yusria, M.Pd (Penguji II)		30/11-18

Jambi, 30 November 2018

Direktur Pasca Sarjana UIN STS Jambi

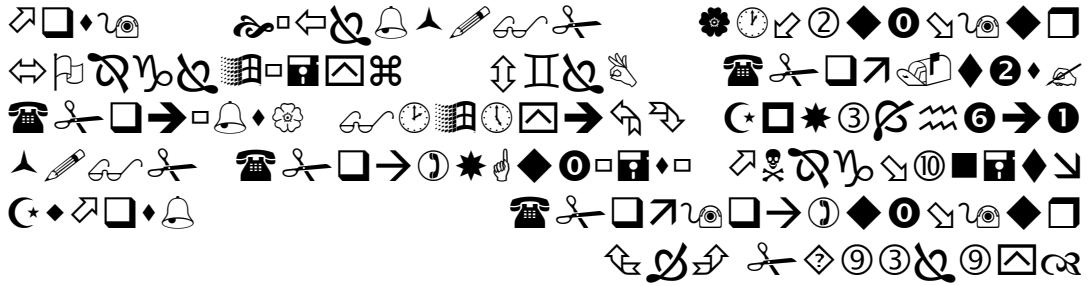
Prof. Dr. H. A. Husein Ritonga, MA



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

MOTTO



Artinya: “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah yang khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka.oleh sebabitu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar”. (Q:An Nisa’)¹

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

¹ Departemen Agama RI, *Al-Quroan dan Terjemahannya* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2005).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirabbil Alamin

Tesis ini kupersembahkan kepada

Ayahandaku Ridwan,

Ibundaku Jawanis,

Suamiku tercinta Armaid, Anak-anakku tersayang Febtri Suciana, Anggun Rassofi Sona dan Dion Fathurrahman, adik-adikku terkasih Midawati, Andrizal, Indra Putra, S.Hum, Reno Bazuki Putra, Zukri Canio, SE, Ace Wahdi dan Zulfajri, S.Kom yang selalu menginspirasi penulis untuk selalu berjuang dan berkarya meraih yang terbaik.

ABSTRAK

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Mardayanti R, MPU 16.22610 program studi Pendidikan Islam kosentrasi PIAUD, judul : Penggunaan Alat Permainan Meronce dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf untuk Persiapan Membaca AUD dikelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya. Tesis pendidikan islam anak usia dini, pascasarjana UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, tahun 2018

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca pada AUD yang berusia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan *meronce* di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang penting dikembangkan untuk mempersiapkan membaca anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Fokus penelitian ini adalah kegiatan bermain menggunakan alat permainan meronce dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca pada AUD berusia 5-6 tahun, penelitian ini diadakan di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research) kolaborasi. Populasi penelitian adalah anak Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya kelompok B yang berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kuantitatif dengan persentase dan analisis kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal huruf yaitu pada kondisi awal sebesar 39,44% meningkat pada Siklus I menjadi 58,88%, pada Siklus II meningkat menjadi 72,78% dan pada Siklus III menjadi 83,88% dengan kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat permainan meronce dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca AUD dikelompok B Raudhatul Aathfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya.

Kata kunci: kemampuan mengenal huruf, alat permainan meronce, persiapan membaca, Raudhatul Athfal (RA)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

ABSTRACT

Mardayanti R, MPU 16.22610 study program on Islamic Education concentration of PIAUD, title: Use of Meronce Game Tool in Developing Ability to Know Letters for Preparing to Read AUD in Group B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya. Thesis of early childhood Islamic education, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi graduate, in 2018 This study aims to determine the development of the ability to recognize letters for reading preparation in AUD aged 5-6 years by using the meronce game tool at Raudhatul Athfal As-Salam 02, Dharmasraya District. The ability to recognize letters is an important ability to be developed to prepare children's reading to enter the next level of education. The focus of this research is the activity of playing using a game of meronce in the development of recognizing letters for reading preparation at AUD aged 5-6 years, this research was held at Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya.

This study uses a collaborative classroom action research approach. The study population was the children of Raudhatul Athfal As-Salam 02, Dharmasraya Regency, group B, which numbered 15 children. Data collection techniques are observation, interviews, documentation, and field notes.

Data analysis techniques used in this study are quantitative analysis with percentages and qualitative analysis. The results showed there was an increase in the ability to recognize letters, namely in the initial conditions of 39.44% increased in Cycle I to 58.88%, in Cycle II it increased to 72.78% and in Cycle III to 83.88% with criteria developing very good. Thus it can be concluded that the game playing device can develop the ability to recognize letters to read AUD preparation in group B Raudhatul Aathfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya.

Keywords: ability to recognize letters, playing games, reading preparation, Raudhatul Athfal (RA)

KATA PENGANTAR



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Puji syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT, Tuhan smesta alam, yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya, serta telah memberi kekuatan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini, Sholawat dan salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Penulisan tesis ini dimaksud untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister dalam Pendidikan Anak Usia Dini Islam pada Pascasarjana UIN STS Jambi. Untuk kesempurnaan tesis ini, baik secara metodologi maupun analisis, penulis mengharapkan kritik dan saran konstruktif dari pembaca

Penulis menyadari bahawa selama ini perjalanan studi maupun penyelesaian tesis ini banyak mendapat pengalaman baru karena mendapatkan motivasi dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Hadri Hasan. MA selaku Rektor UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi
2. Bapak Prof. Dr.H. Ahmad Husein Ritonga, selaku direktur pascasarjana UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Bunda Dr. Risnita M.Pd. Selaku wakil direktur pascasarjana UIN SultanThaha Saifuddin Jambi dan seluruh ketua Prodi dan seluruh stafatas bantuan fasilitas dan kemudahan yang diberikan selama peneliti berurusan dengannya.
4. BapakProf.Dr.H.MukhtarLatif, M.Pddan bunda Dr. Risnita M.Pd. Selaku pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan yang berharga, petunjuk dan motivasi yang berkelanjutan hingga selesainya tesis.
5. Bapak zukri Canio, SE. Sebagai ketua yayasan As-Salam 02 Dharmasraya
6. Bapak Indra Budiman MN, S.Sos. Selaku kepala kasubag tata usaha Kesbangpol Kabupaten Dharmasraya

7. Seluruh teman teman mahasiswa pascasarjana khusus konsentrasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini atas perhatian dan kritiknya selama ini penulis merasa terbantu dalam membangun kepercayaan
8. Seluruh pihak yang telah membantu selama perencanaan, pelaksanaan dan penulisan hasil penelitian ini penulis tidak dapat memberi bantuan dalam bentuk materi, kecuali hanya memanjatkan doa semoga Allah SWT memberikan pahala yang setimpak dan amal yang sangat berguna, dimurahkan rezeki dan diangkat derajat hidupnya.

Dalam penulisan tesis ini masih banyak sekali kekeliruan dan kelemahan yang terdapat di dalam isi, metode penelitian dan sistematika penulisan sehingga kepada pembaca yang berminat kiranya dapat memberikan kritikan dan masukan yang berharga untuk kesempurnaan kemudian Semoga bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, negara dan agama.

Jambi, 21 November 2018

Penulis

Mardayanti R
Mpu.1622610

DAFTAR ISI Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBARAN LOGO	
NOTA DINAS.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi

BAB I PENDAHULUAN

AHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Batasan dan Fokus Penelitian.....	14
D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	14

BAB II LANDASAN TEORI, KONSEP MODEL TINDAKAN DAN PENELITIAN YANG RELEVAN

A. Landasan Teori.....	16
1. Penggunaan Alat Permainan Meronce.....	Pengg 16
2. Kemampuan Mengenal Huruf.....	Kema 28
3. Kemampuan Membaca AUD.....	Persia 33
4. Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini.....	Pendi 39
B. Konsep Model Tindakan yang digunakan.....	46
C. Penelitian yang Relevan.....	49

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	Pendeka 55
B. Sampel dan Sampel Penelitian.....	Populasi 55
C. Teknik Pengumpulan Data Dan Sumber Data.....	Jenis 56

D.	Pengumpulan Data.....	Teknik 56
E.	Analisis Data.....	Teknik 61
F.	si Data.....	Valida 63
G.	Penelitian.....	Prosedur 65
H.	dan Waktu Penelitian.....	Rencana ... 67

BAB IV DESKRIPSI LOKASI, HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN

A.	psi Lokasi Penelitian.....	Deskri 69
B.	Hasil Penelitian.....	74
C.	Analisis Hasil Penelitian.....	131

BAB V PENUTUP

A.	Kesimpulan.....	137
B.	Implikasi.....	138
C.	Rekomendasi.....	139
D.	Kata Penutup.....	140

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN CURRIKULUM VITAE



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak (Usia 5-6 tahun)	68
Tabel 4.1	Jumlah Murid Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya.....	72
Tabel 4.2	Keadaan Guru Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya.....	73
Tabel 4.3	Mengenal Simbol Huruf Prasiklus.....	74
Tabel 4.4	Mengenal Bunyi Huruf Prasiklus.....	75
Tabel 4.5	Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf Prasiklus.....	77
Tabel 4.6	Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Anak Prasiklus ..	78
Tabel 4.7	Jadwal Kegiatan Siklus I.....	82
Tabel 4.8	Mengenal Simbol Huruf Siklus I.....	93
Tabel 4.9	Mengenal Bunyi Huruf Siklus I.....	95
Tabel 4.10	Memahami Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf Siklus I	96
Tabel 4.11	Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus I	97
Tabel 4.12	Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Prasiklus dan Siklus I.....	98
Tabel 4.13	Jadwal Kegiatan Siklus II.....	102
Tabel 4.14	Mengenal Simbol Huruf Siklus II.....	109
Tabel 4.15	Mengenal Bunyi Huruf Siklus II.....	110
Tabel 4.16	Memahami Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf Siklus II	111
Tabel 4.17	Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus II ..	117
Tabel 4.18	Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak dari Prasiklus, Siklus I, dan II.....	114
Tabel 4.19	Jadwal Kegiatan Siklus III.....	118
Tabel 4.20	Mengenal Simbol Huruf Siklus III.....	123
Tabel 4.21	Mengenal Bunyi Huruf Siklus III.....	125
Tabel 4.22	Memahami Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf Siklus III	126
Tabel 4.23	Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus III ..	127
Tabel 4.24	Perbandingan Persentase Perkembangan Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak dari Prasiklus, Siklus I, II dan III.....	128
Tabel 4.25	Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Siklus III	129
Tabel 4.26	Data Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Anak di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya Sebelum dan Sesudah diberi Tindakan.....	132

DAFTAR DIAGRAM

		man	
Diagram 4.1	Mengenal Simbol Huruf	Prasiklus.....	75
Diagram 4.2	Mengenal Bunyi Huruf	Prasiklus.....	76
Diagram 4.3	Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf	Prasiklus.....	77
Diagram 4.4	Persentase Kemampuan Mengenal Huruf	Pasiklus....	79
Diagram 4.5	Mengenal Simbol Huruf	Siklus I.....	94
Diagram 4.6	Mengenal Bunyi Huruf	Siklus I.....	95
Diagram 4.7	Memahami Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf	Siklus I.	96
Diagram 4.8	Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Anak	Siklus.....	97
Diagram 4.9	Peningatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Pada	Prasiklus dan Siklus I.....	98
Diagram 4.10	Mengenal Simbol Huruf	Siklus II.....	110
Diagram 4.11	Mengenal Bunyi Huruf	Siklus II.....	111
Diagram 4.12	Memahami Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf	Siklus II	112
Diagram 4.13	Persentase Perkembangan Kemampuan Mengenal	Huruf Anak Siklus II.....	114
Diagram 4.14	Peningatan Kemampuan Mengenal Huruf	Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	115
Diagram 4.15	Mengenal Simbol Huruf	Siklus III.....	124
Diagram 4.16	Mengenal Bunyi Huruf	Siklus III.....	125
Diagram 4.17	Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf	Siklus III.....	126
Diagram 4.18	Persentase Perkembangan Kemampuan Mengenal	Huruf Anak Siklus III.....	128
Diagram 4.19	Perbandingan Persentase Perkembangan	Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Prasiklus, Siklus I , Siklus II dan Siklus III.....	129
Diagram 4.20	Peningatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak,	Siklus III.....	130
Diagram 4.21	Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak	Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	132

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Gambar 2.1 Alat Permainan Meronce.....

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	149
Lampiran 2	152



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran 3	Jaringan Tema dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH).....	161
Lampiran 4	LKA.....	206
Lampiran 5	Catatan Lapangan.....	214
Lampiran 6	Wawancara.....	247
Lampiran 7	Validasi Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Huruf.....	252
Lampiran 8	Lembaran Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Pada AnakPrasiklus.....	255
Lampiran 9	Lembaran Observasi Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Menggunakan Alat Permainan Meronce...	256
Lampiran 10	Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf.....	263
Lampiran 11	Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf.....	273
Lampiran 12	Tabulasi Data.....	274



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

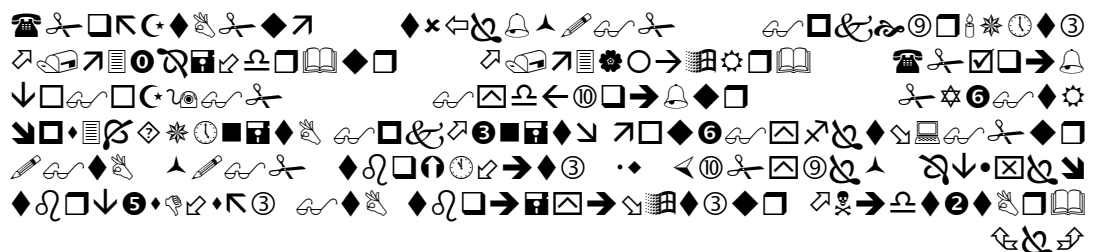
BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia karena dapat membuat peradaban lebih baik, melalui pendidikan disekolah maupun pendidikan diluar sekolah seseorang dibina dan dilatih agar menjadi pribadi yang berkualitas, salah satu jalur pendidikan yang ditempuh adalah melalui pendidikan disekolah dengan berbagai jenjangnya, lembaga pendidikan dalam bentuk sekolah mempunyai tujuan yang selaras dengan tujuan pendidikan secara umum

Dalam UU RI No 20 tahun 2003 BAB I pasal 14 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.³

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia untuk membina kepribadian agar sesuai dengan norma-norma atau aturan yang ada dalam masyarakat. Orang tua sebagai lingkungan pertama anak berinteraksi, namun sering kali pendidikan di dalam keluarga dianggap tidak penting, etika yang benar harus diajarkan kepada anak kecil, sehingga ketika ia dewasa maka ia akan berperilaku baik sehingga pendidikan yang paling banyak diterima anak adalah pendidikan dalam keluarga, hal ini sebagaimana difirmankan Allah SWT dalam Al-Quran :



Artinya :”Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu;

³Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: PT. Raja Rosdakarya, 2014), hal. 31

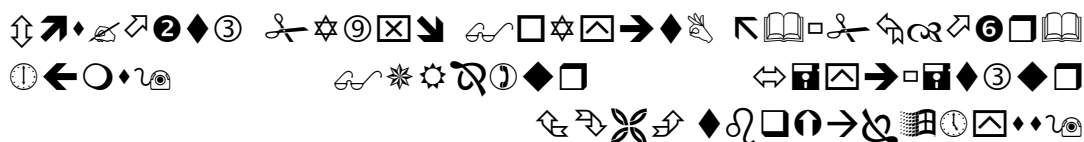


penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. (QS. At-Tahrim: 6)⁴

Lembaga pendidikan anak usia dini tak terlepas dari kegiatan yang ada dalam sistem pembelajarannya yang digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan maupun mengembangkan keterampilan anak, salah satunya adalah kegiatan bermain sangat penting dalam menunjang bermain anak dan menjadi acuan dalam menentukan tahap perkembangan anak baik dari segi afeksi, kognitif, fisik motorik, bahasa maupun sosial emosional.⁵

Kegiatan bermain merupakan metode alamiah yang memberikan Suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan berikutnya melalui kegiatan bermain anak-anak akan belajar menggunakan alat-alat, mengembangkan kecakapan, bagaimana cara menghindari diri dari bahaya dan berkerja sama dengan anak yang lainnya, dengan bermain anak dapat mempejari dan belajar banyak hal mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama dan menjunjung tinggi sportivitas, disamping itu kegiatan bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual maupun bahasa anak usia dini.⁶

Dalam alqur'an dikisahkan nabi yusuf a.s diajak oleh saudaranya untuk bermain kesuatu tempat, pada ayat ini dapat kita pahami bahwa kegiatan bermain menjadi sesuatu yang tak dapat dipisahkan dari dunia anak. Sebagaimana Firman allah SWT:



Artinya : "Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar di (dapat) bersenang senang dan (dapat) bermain- main, dan

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Quroan dan Terjemahannya* Op.Cit

⁵Mukhtar Latif, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal, 79.

⁶Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hal, 32-33.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

ini juga akan mendatangkan kesenangan dan kepuasan kepada mereka dalam suatu program yang hendak disampaikan. Misalnya, melalui bermain anak-anak akan dapat menguasai perkembangan dan ketrampilan fisik dan penguasaan bahasa dari perbendaharaan, serta peraturan tata bahasa.¹³

“Bermain adalah dunia anak-anak” kita sering mendengar kalimat tersebut. Laksana kepingan uang logam, anak dan bermain tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya, Bermain merupakan kesukaan setiap anak, di manapun dan kapanpun. Bahkan tidak hanya anak-anak, orang dewasa pun kadang masih suka bermain.¹⁴

Menurut Harlock arti bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Sementara Dworetsky dalam Moeslichatoen memberikan batasan bahwa setidaknya ada lima kriteria dalam bermain, yaitu (1) motivasi intrinsik, artinya kegiatan bermain dimotivasi dari dalam diri anak, bukan karena adanya tuntutan atau paksaan, (2) pengaruh positif, artinya kegiatan bermain merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan, (3) bukan dikerjakan sambil lalu, bermain bagi anak merupakan kegiatan yang utama dan lebih bersifat pura-pura, (4) cara atau tujuan, cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya, (5) kelenturan-kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.¹⁵

Permainan meronce adalah menata mainan dengan bantuan mengikat dengan menggunakan tali yang mempunyai susunan yang variatif, mulai dari menggunakan komponen roncean sama bentuknya akan tetapi beda

¹³Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (konsep dan teori)(Jakarta, Bumi Aksara, 2017), hal. 97.

¹⁴Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2017), hal. 109.

¹⁵Mursid, *Belajar dan pembelajaran PAUD* (PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2015), hal. 38.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

ukuran, sampai dengan komponen yang tidak sama bentuknya tetapi disusun berdasarkan irama bentuk-bentuk yang sama.¹⁶

Meronce adalah kegiatan merangkai manik-manik atau biji meronce dengan tali. Kegiatan meronce untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak, yang bertujuan untuk mempersiapkan anak usia dini menuju pendidikan tahap selanjutnya khususnya belajar untuk membaca, menulis, berhitung. Peralatan yang digunakan untuk meronce meliputi senar, manik-manik, sedotan, dan alat meronce tiga variable. Alat permainan meronce merupakan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

Setelah melihat kondisi yang sebenarnya yang terjadi di kelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya tersebut memang masih terdapat beberapa anak yang tidak tertarik pada permainan meronce sehingga mengakibatkan anak tersebut lamban dalam perkembangan mengenal huruf.

Penggunaan media atau alat pembelajaran akan memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga anak tidak bosan. Pembelajaran membaca menuntut guru kreatif karena harus bisa memotivasi anak untuk belajar. Kemampuan membaca bukan hanya terkait erat dengan kematangan gerak motorik mata tetapi juga tahap perkembangan kognitif. Mercer dalam Abdurrahman mengemukakan delapan faktor yang memberikan sumbangan bagi keberhasilan belajar membaca yaitu kematangan mental, kemampuan visual, kemampuan mendengarkan, perkembangan bicara dan bahasa, keterampilan berpikir dan memperhatikan, perkembangan motorik, kematangan sosial dan emosional, serta motivasi dan minat.¹⁷

Maka perencanaan penulis mencoba mengembangkan peralatan meronce dengan berbagai variasi dan menempelkan huruf-huruf abjad

¹⁶Hajar Pamahdi. *Evan Sukrdi S.Seni Ketrampilan Anak* (Tangerang Selatan:Universitas terbuka,2012), hal.9.4.

¹⁷Tatik ariyati. *Peningkatan kemampuan membaca permulaan*Jurnal Pendidikan Usia Dini (Volume 8 Edisi 1 April 2014), hal. 49.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

pada alat meronce agar anak lebih mudah mengenal huruf-huruf tersebut sehingga lebih mudah dalam persiapan membaca bagi anak. Pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan pengenalan huruf untuk persiapan membaca anak yang diberikan belum optimal kegiatan hanya berpaku pada kegiatan menulis. anak-anak terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan. strategi pembelajarannya pun juga kurang bervariasi, pembelajarannya kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan gagasannya, sehingga dari hasil keseluruhan jumlah anak yang kurang mampu mengkoordinasikan perkembangan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak dengan meronce menjadi bahan penelitian yang juga akan penulis tindak lanjuti, guna mengembangkan perkembangan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak dengan meronce agar menjadi lebih berkembang.

Membaca merupakan salah satu fungsi tertinggi otak manusia dari semua makhluk hidup yang ada didunia ini, karena pada dasarnya hanya manusia dapat membaca. Secara sederhana Abidin menjelaskan membaca merupakan sebagai proses membunyikan lambang tertulis. Dalam pengertian tersebut ia mengemukakan bahwa membaca sering disebut sebagai membaca nyaring atau membaca permulaan.

Kemampuan dalam akademik khususnya membaca sangat diperlukan untuk perkembangan pengetahuan anak. Dalam era serba modern seperti saat ini, banyak anak usia prasekolah sudah dituntut untuk bisa membaca sebelum memasuki sekolah dasar. Karena kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Banyak metode yang bisa diterapkan untuk membantu meningkatkan kesiapan membaca anak usia dini. Salah satu diantaranya adalah dengan menggunakan metode bermain.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Membaca merupakan suatu proses rekonstruksi makna melalui integrasi yang dinamis antara pengetahuan siap membaca, informasi yang dinamis antara pengetahuan siap pembaca, informasi yang terjadi dalam bahasa tulis, dan konteks bacaan (Anthony, parson, pearson, & Raphael).²¹ Kemampuan membaca merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh seorang anak. Kemampuan anak dapat lebih mudah mempelajari dan menguasai bidang ilmu lainnya. Lemahnya kemampuan membaca tentu memberikan dampak buruk, baik dari segi mental maupun prestasi akademik. Kelemahan anak dalam membaca dapat membuatnya berkecil hati, tidak ada rasa percaya diri, dan menyebabkan motivasi belajar rendah.

Pembelajaran bahasa khususnya membaca sangatlah penting. Menurut Burns dalam Rahim mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital sebab setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Pendidikan anak usia dini tidak dituntut mengharuskan anak untuk bisa membaca secara lancar setidaknya pada usia tersebut diperkenalkan membaca permulaan, setidaknya anak mengenal urutan huruf sekaligus memahami bentuk-bentuk dari huruf sehingga memudahkan anak untuk belajar lancar membaca. Cara untuk memudahkan anak belajar lancar membaca adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Anak membutuhkan metode yang menarik dalam belajar membaca. Metode ini dapat dinyatakan berhasil apabila menggunakan media yang efektif. Media efektif dinilai penting karena menjadi alat bantu dalam membentuk konsep bagi anak. Alat bantu ini berguna meningkatkan minat belajar anak.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Menurut Undang-undang

²¹Yeti Muiyati,dkk, *Bahasa Indonesia* (Jakarta Universitas Terbuka 009) hal.4.4.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14 diatas yaitu tentang sistem Pendidikan nasional, menyatakan bahwa Pendidika Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motoric halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap, perilaku dan agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Setelah melihat kondisi yang sebenarnya yang terjadi di kelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya tersebut memang masih terdapat beberapa anak yang mesti ditangani dan ditindaklanjuti dalam mengenal huruf. Dengan meronce kegiatan dicoba terus menerus, bertahap, dibimbing oleh guru serta kerjasama dengan penulis untuk mencapai hasil yang maksimal. Maka penulis mencoba mengembangkan penggunaan alat permainan meronce serta memberikan kesempatan pada anak untuk tetap berkreasi menciptakan hasil karya. Pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca AUD yang diberikan belum optimal, kegiatan hanya berpaku pada kegiatan menulis. Anak-anak terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan. Strategi pembelajarannya punjuga kurang bervariasi, pembelajarannya kurang memberikan kesempatan kepada anak.

Untuk mengemukakan gagasannya. Sehingga dari hasil keseluruhan jumlah anak yang kurang mampu mengkoordinasikan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak dengan meronce menjadi bahan penelitian yang juga akan penulis tindak lanjuti, guna mengembangkan persiapan membaca anak dengan meronce agar anak



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

lebih berkembang, setidaknya agar anak-anak lebih trampil, kreatif, luwes, mahir dalam meronce memanfaatkan barang-barang dan peralatan meronce yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca AUD. Berdasarkan uraian diatas peneliti mengangkat judu “ Penggunaan Alat permainan meronce dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca AUD di kelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya.

Pada hasil *grandtour* pada kelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya peneliti menemukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum berkembang secara optimal.²² Temuan yang peneliti maksud di atas ditandai dengan: 1) anak belum mampu mengenal simbol-simbol huruf. dari 15 orang anak yang ada dikelas B, sebanyak 10 orang anak berada pada kategori belum berkembang. Sebagian besar anak masih kesulitan membedakan bentuk huruf yang hampir sama misalnya b dan d, m dan n, h dan n, p dan q, 2) anak belum mampu mengenal bunyi huruf. Hal ini ditandai dengan anak kesulitan dalam membedakan huruf yang hampir sama bunyinya yaitu p dan v, 3) anak belum mampu memahami asosiasi antara bunyi dan bentuk huruf. anak terlihat kesulitan menyebutkan bunyi gabungan dari dua huruf ng, ny, ai, ae, au.

Permasalahan-permasalahan yang diemukakan diatas menunjukkan belum berkembangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. selain itu permasalahan tersebut, ditemukan pula media yang digunakan guru dalam mengenal huruf kurang menarik bagi anak serta kurang ber variasi. Guru hanya menggunakan papan tulis. Kegiatan mengenal huruf dilakukan dengan cara guru menuis di papan tulis huruf satu persatu misalnya : a, b, c, d, dan seterusnya. Pengenalan huruf- huruf yang dilakukan guru yaitu dengan cara menyebutkan (melafalkan) huruf-huruf yang di maksud. Kemudian guru menyebutkan lafal huruf tersebut. Kegiatan ini membuat

²²Raudhatul Athfal as-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya (kelompok B), *Observasi Awal* September 2017

aktivitas pengenalan huruf menjadi kurang menyenangkan karena bersifat hafalan. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik belum dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pokok-pokok masalah yang dikemukakan tersebut diasumsikan: 1) minimnya media yang digunakan untuk pengenalan huruf dalam proses pembelajaran, 2) kurangnya daya tarik anak dalam mengikuti kegiatan pengenalan huruf. Pemikiran-pemikiran yang dikemukakan tersebut dapat diduga rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Pemasalahan-permasalahan yang dikemukakan diatas perlu dilakukan pemecahannya untuk mendapatkan jawabannya agar kemampuan mengenal huruf dapat dikembangkan dengan cara yang tepat dan menyenangkan. Oleh sebab itu, jawaban-jawaban yang diinginkan harus dilakukan dengan menggunakan penelitian ilmiah. Untuk mendapatkan jawaban tersebut penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Oleh karena itu, salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan diatas, peneliti menerapkan penggunaan alat permainan meronce dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca pada anak.

Media

/alat dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.²³ Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.²⁴

Alat

permainan meronce adalah suatu kegiatan permainan merangkai manik-manik atau yang lainnya menjadi kesatuan berdasarkan kriteria tertentu, seperti berdasarkan warna, bentuk manik-manik, atau jumlahnya. Oleh karena itu penelitian ini diberi judul "Penggunaan Alat Permainan Meronce Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Untuk Persiapan

²³ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013). Hal. 151-152

²⁴ Badru Zaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: UT, 2019), hal. 4.12.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Membaca AUD dikelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka pertanyaan pokok yang diajukan “Apakah penggunaan alat permainan meronce dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca AUD di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya, berdasarkan pertanyaan pokok diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:.

1. Bagaimana penggunaan alat permainan meronce dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya ?
2. Apakahkah dengan penggunaan alat permainan meronce dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca AUD pada anak dikelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya ?

C. Batasan dan Fokus Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di Raudhatul Athfal As-Salam 02 kabupaten Dharmasraya, kelas yang dilakukan tindakan adalah kelas B untuk usia 5-6 tahun dengan jumlah peserta didiknya 15 orang.

Penelitian ini berfokus pada permainan meronce dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak di kelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya.

D. Tujuan dan kegunaan penelitian

1. Tujuan penelitian

Secar

a umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan alat permainan meronce dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak di Raudhatul Athfal As-Salam 02 kabupaten Dharmasraya.

Secar

a Khusus penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui bagai mana kemampuan mengenal huruf pada anak di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan alat permainan meronce dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca pada anak kelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 kabupaten Dharmasraya.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi khasanah keilmuan, khususnya terkait dengan mengenal huruf di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya

b. Secara Praktis

Penelitian ini secara praktis dapat memberikan manfaat dan nilai tambah berbagai pihak, yaitu :

1. Bagi anak, melalui kegiatan permainan meronce dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini (AUD).
2. Bagi guru dapat menjadi referensi, masukan dalam proses pembelajaran dalam kelas terutama untuk mengembangkan membaca anak usia dini.
3. Bagi peneliti, merupakan tambahan pengetahuan khususnya dibidang pendidikan Taman Kanak-Kanak dalam kegiatan menggunakan alat permainan meronce dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak usia dini (AUD)
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi bagi penulis lain yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan objek yang berbeda dimasa yang akan datang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

B A B II

LANDASAN TEORI, KONSEP MODEL TINDAKAN, DAN PENELITIAN YANG RELEVAN

A. Landasan Teori

1. Penggunaan Alat Permainan Meronce

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai anak usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai usia emas dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Rentang anak usia dini dari ia lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual.²⁵

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemamfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan

²³Martinis Yamin, Jamilah Sabina, *Panduan Paud* (Jakarta: Gaung Persada Press Group, 2013), hal, 1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

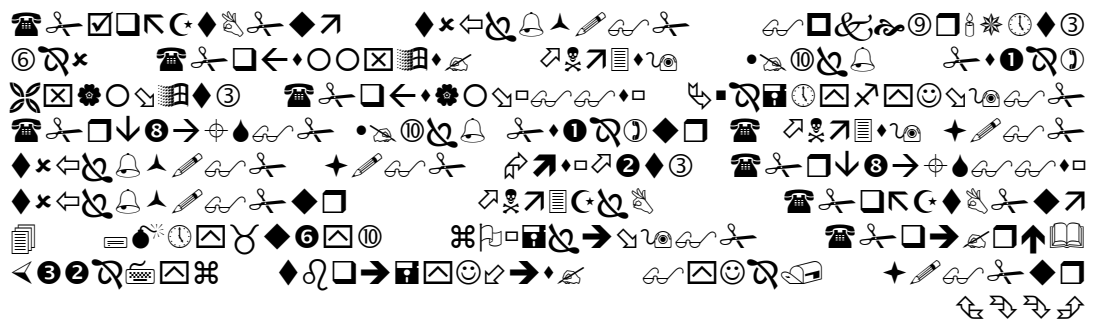
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Jadi alat/media pembelajaran adalah suatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (babun pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (Guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik). Berdasarkan pendapat di atas Peneliti menyimpulkan bahwa alat adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang, pikiran perasaan, perhatian, dan minat penerima pesan sehingga proses belajar terjadi.

Alat permainan meronce merupakan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan membaca anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

Allah SWT telah berjanji akan mengangkat derajat lebih tinggi kepada orang-orang yang berilmu sebagai mana firman Allah dalam al-Qur'an:



Artinya :”Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “berlapang-lapanglah dalam majelis”. Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan : berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang tidak kamu kerjakan”. (Q.S. Al Mujadallah :11)²⁴

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan menjadi malas berkerja dan menjadi bodoh. Pendapat ini tidak tepat dan

bijaksana karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.²⁶

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya, pada saat bermain, anak-anak mencoba gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Secara fisik bermain memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya, permainan seperti dalam olahraga mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada anak, permainan dengan kata-kata seperti mengucapkan kata-kata merupakan kegiatan yang melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik.²⁷ Bermain juga menjadi prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.²⁸

Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. 1) permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. 2) permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motifasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. 3) permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. 4) permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain. Bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan, dan cara mereka memahami dan menjelajahi lingkungan disekitarnya. Bermain juga membantu anak untuk mengembangkan kreativitas.²⁹

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada

²⁶ Saefullah, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), hal, 251.

²⁷ *Ibid.*, hal, 251

²⁸ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya), hal. 167

²⁹ Novi Mulyani, *Loc. Cit.*, hal.109



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

umumnya dalam keadaan sakit, jasmani atau pun rohaniah. Para ahli berkesimpulan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniahnya anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman (kelompok). Jadi bermain itu merupakan kebutuhan anak.³⁰

Rangsangan terhadap anak usia dua sampai enam tahun semakin lama dan bersandar, keterampilan motorik disempurnakan dan anak menjadi lebih mandiri dan mandiri membuat percaya bermain bunga dan mendukung semua aspek perkembangan psikologis, bahasa berkembang dengan kecepatan yang luar biasa, rasa moralitas menjadi jelas dan anak-anak membangun hubungan dengan teman sebayanya.³¹

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang perkembangan anak usia dini baik dari perkembangan fisik atau pun perkembangan lainnya, makan akan dikemukakan dibawah ini teori-teorinya. Pembahasan mengenai teori bermain ini hanya difokuskan pada teori-teori modern yang dikutip dari Tedja saputra dan tidak membahas teori-teori klasik.³²

a. Teori Psikoanalisis.

Menurut Sigmund Freud bermain mempunyai nilai yang sama, seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun berkhayal, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik pribadinya. Freud yakin bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. Mengapa? Melalui bermain anak dapat mengeluarkan seluruh perasaan negatifnya, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatic, harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realitas hidupnya. Melalui bermain anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemrakarsa dan memindahkan perasaan negatifnya ke objek atau

³⁰ B.E.F.Monto Lalu, *Bermain dan permainan anak* (Jakarta Universitas Terbuka, 2011), hal. 12

³¹ Laura E Berk, *Child Development* (United States Of America: Library Of Congress Cataloging In Publication Data, 2009), hal, 5.

³² Rini Hildayani, DKK, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal. 4.4 - 4.7.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

orang pengganti. Sebagai contoh, setelah anak menjalani hukuman fisik dari gurunya, pada saat bermain ia dapat menyalurkan perasaan marahnya dengan cara memukul-mukul boneka yang ia andaikan sebagai gurunya. Tindakannya dirasakan tidak mengancam dirinya karena dilakukan dalam situasi bermain, dan ia pun merasa puas sebab dapat menyalurkan perasaan negatifnya. Dalam hal ini, Freud tidak mengemukakan pengertian bermain, tetapi lebih memandang bermain sebagai cara yang digunakan anak untuk mengatasi masalahnya.

b. Teori Kognitif.

Ada beberapa tokoh yang tergabung dalam teori kognitif, di antara nya:

1. Jean Piaget.

Dia meninjau bermain dari perkembangan kognitif berlangsung melalui tahapan-tahapan tertentu, sampai pada akhirnya proses berpikir anak akan menyamai orang dewasa. Dalam bermain, anak akan melakukan aktivitas yang sesuai dengan perkembangan kognitif yang sedang dijalannya, misalnya anak usia tiga sampai enam tahun akan terlibat didalam kegiatan bermain khayal. Kegiatan bermain yang lebih kompleks belum dapat mereka lakukan karena kemampuan kognitif dan sosialnya belum memadai. Sejalan dengan perkembangan kognitif seseorang, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori-motor, ke bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan (akan dijelaskan lebih rinci di Subkegiatan belajar Selanjutnya Piaget menganggap bermain bukan hanya mencerminkan perkembangan kognitif anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognitif itu sendiri.

2. Lev Vygotsky.

Vygotsky meyakini bahwa kegiatan bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Pada mulanya anak tidak mampu berpikir secara abstrak karena bagi mereka *meaning* (makna) dan objek berbau menjadi satu. Akibatnya, anak tidak dapat berpikir tentang suatu objek tanpa melihat objek yang sesungguhnya. Misalnya, anak tidak memahami konsep “kuda” tanpa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

melihat kuda yang sesungguhnya. Pada saat anak terlibat di dalam kegiatan bermain khayal dan menggunakan suatu benda (pensil) sebagai pengganti objek lain (pesawat) maka *meaning* mulai terpisah dari objek. Objek pengganti (pensil) digunakan sebagai 'pemisah' antara makna 'pesawat' dari pesawat yang sesungguhnya. Dengan demikian, pada akhirnya anak mampu untuk memahami *meaning* secara terpisah dari objek yang mewakilinya. Jadi, bermain khayal (simbolik) mempunyai peranan yang sangat berarti dan krusial dalam perkembangan berpikir abstrak.

3. **Jerome Bruner.**

Dalam teorinya mengenai bermain, Bruner memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Pada saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai sehingga ia mampu berekspresi dengan memadukan berbagai perilaku baru serta yang "tidak biasa". Keadaan ini tidak dapat ia wujudkan bila sedang berada dalam suasana tertekan.

Adapun pandangan pendidikan anak usia dini menurut para ahli adalah:

- 1). Menurut J.J.Rousseau. Adalah membentuk anak menjadi manusia yang bebas. Rousseau menyarankan "kembali ke alam" dan pendekatan yang bersifat alamiah dalam pendidikan anak, dengan begitu anak akan berkembang secara optimal, tanpa hambatan. dan yang menjadi pendidik utama dan dapat menjamin pendidikan anak adalah seorang ibu.
- 2). Menurut Johan Heinrich Pestalozzi. Berpandangan bahwa anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik. Perkembangan dan pertumbuhan anak berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Tahap pertumbuhan dan perkembangan seorang individu haruslah tercapai dengan sukses sebelum



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

berlanjut pada tahap berikutnya. Dan yang menjadi cikal bakal pendidikan yang pertama adalah keluarga.

- 3). Menurut Froebel Froebel. Memandang anak sebagai individu yang pada kodratnya bersifat baik. Sifat yang buruk timbul karena kurangnya pendidikan atau pengertian yang dimiliki oleh anak tersebut. Anak memiliki potensi, dan potensi itu hilang jika tidak dikembangkan. Pada tahun-tahun pertama dalam kehidupan seorang anak sangat berharga yang akan menentukan kehidupannya pada masa mendatang (Golden Age)
- 4). Menurut Maria Montessori. Ia memandang perkembangan anak usia prasekolah sebagai suatu proses yang berkesinambungan, dan pendi di kan merupakan aktivitas diri yang mengarahkan pada pembentukan disiplin pribadi, kemandirin, dan pengarahan diri. Dia menekankan pada pentingnya kondisi lingkungan yang bebas dan penuh kasih agar potensi anak dapat berkembang optimal.
- 5). Menurut Jean Piaget dan Lev Vigostsky. Dua orang ahli ini berpandangan bahwa anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif dan bukan individu yang bersifat pasif yang hanya menerima pengetahuan dari orang lain. Anak membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya melalui interaksi dengan lingkungan.
- 6). Menurut Ki Hajar Dewantara. mengatakan Anak sebagai kodrat alam yang memiliki pembawaan masing-masing serta kemerdekaan untuk berbut serta mengatur dirinya sendiri, Namun, Kemerdekaan itu juga dibatasi dengan hak-hak orang lain.³³

Dengan mencoba beberapa perilaku baru, anak dapat menggunakan pengalamannya tersebut untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku-perilaku yang secara rutin ia praktikkan dan pelajari berulang-ulang dalam situasi bermain akan terintegrasi dan berman faat untuk memantapkan pola perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan

³³Setiadi Susilo, *Pedoman penyelenggaraan PAUD* (Jakarta: 2016), hal.27-29.

perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif dan atas keputusan anak sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Dalam kegiatan main anak hendaklah mendukung: Tiga jenis main, yaitu: sensorimotor, peran, dan pembangunan. Sejumlah bahan main: bahan main terdiri dari banyak jenis dan bermacam-macam. Misalnya disediakan bahan main yang membuat anak dapat membedakan kasar dan halus, besar dan kecil, berat dan ringan, tebal dan tipis, dan sebagainya. a) Penataan bahan main: ditata dengan direncanakan terlebih dahulu dan keseriusan, sehingga anak yang baru mulai bergabung dapat belajar melalui melihat. b) Hubungan sosial: main yang disiapkan dan ditata dengan perencanaan yang baik dapat menimbulkan interaksi sosial dengan teman sebaya, dan bahan mainan ditata untuk bermacam-macam tahap perkembangan sosial. Misalnya ada mainan yang ditata untuk satu anak saja, untuk dua anak, untuk tiga anak atau lebih.³⁴

Menurut Hurlock, permainan dapat dibedakan menjadi dua sifat : *pertama*, kegiatan bermain aktif adalah Aktifitas bermain anak yang dilakukan langsung oleh anak itu sendiri yang melibatkan banyak gerakan atau aktivitas tubuh. Adapun kegiatan bermain aktif adalah: a) Bermain bebas dan spontan, b) Bermain Konstruktif, c) Bermain khayal/bermain peran, d) Mengumpulkan benda-benda, e) Melakukan penjelajahan, f) Permainan (game) dan olahraga. *Kedua*, bermain pasif atau hiburan merupakan jenis bermain dimana anak memperoleh kegembiraan melalui usaha yang dilakukan orang lain, misalnya menonton televisi, pertunjukan, membaca buku dan sebagainya. Manfaat bermain pasif antara lain memperoleh pengetahuan dan informasi, memenuhi kegiatan anak yang tidak terdapat dalam kegiatan kehidupan sehari-hari, dan mendapatkan bahan-bahan yang dapat diolah secara kreatif, Sedangkan ,jenis bermain ditinjau dari

³⁴ Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, Muhammad Afandi *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi* (PT. Fajar Inter Pratama Mandiri 2013), hal. 201-202.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

aktivitasnya dibagi menjadi empat yaitu: a) Bermain Fisik, b) Bermain kreatif, c) Bermain Imajinatif, d) Manipulative Play.³⁵

Menurut Freud dan Erickson, bermain membantu anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena ketegangan mengendur dalam permainan, anak tersebut dapat menghadapi masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak untuk menyalurkan kelebihan energi fisik dan melepaskan emosi yang tertahan, yang meningkatkan emosi yang tertahan yang meningkatkan kemampuan emosi anak untuk menghadapi masalah. Hingga derajat tertentu fungsi permainan ini menginspirasi perkembangan terapi permainan, yang memungkinkan anak melepaskan rasa frustrasi dan memberikan kesempatan kesempatan untuk menganalisis konflik anak dan cara mengatasinya. Anak-anak mungkin merasa kurang terancam dan cenderung lebih mampu mengutarakan perasaan mereka dalam konteks bermain.³⁶

Bermain sebagai pendekatan dalam pembelajaran, harus memperhatikan aspek bermain yaitu sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi anak sehingga anak senang melakukan berbagai aktivitas untuk memperoleh Pengalaman yang akan membentuk pengetahuan dan kemampuannya. Ada tiga cara yang dapat ditempuh guru dalam mengimplementasikan bermain untuk kepentingan pembelajaran di TK. *Pertama*, bermain diterapkan melalui cara melengkapi perlengkapan kelas dengan bahan dan peralatan bermain. *kedua*, bermain diimplementasikan dengan cara menggunakan permainan-permainan sebagai teknik pembelajaran. *ketiga*, bermain diimplementasikan dengan cara menciptakan suasana kelas yang memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas belajar dalam suasana bermain.³⁷

Joan dan Utami mengidentifikasi bermain dari jenisnya, yaitu bermain eksploratif, konstruktif, destruktif dan kreatif. Moeslichatoen melihat bermain dari kegiatan yang digemari anak, yaitu bermain bebas

³⁵Indra Soefandi,S.Ahmad Pramudya. *Strategi Mengembangkan potensi Kecerdasan Anak* (Jakarta tahun 2009), hal.34-39.

³⁶Jhon W Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta:Pt. Gelora Aksara Pratama, 2007), hal, 216

³⁷ Solehuddin,dkk. *Pembaharuan Pendidikan TK* (Tangerang Selatan: UT, 2012), hal. 5.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

dan spontan, bermain pura-pura, bermain membangun atau menyusun, dan bertanding atau berolahraga. Sosmiarti mengenali bermain dari bentuknya, yaitu bermain sosial bermain dengan benda dan bermain sosio-dramatik. Ketiganya melihat bermain dengan cara yang berbeda, namun pada dasarnya ketiganya menekankan bahwa bermain merupakan suatu cara belajar yang membuat anak senang dan mau melakukannya.³⁸

Anak yang terlibat dalam berbagai kegiatan bermain untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar dengan cara berbuat (*learning by doing*). Dengan demikian dari berbagai macam permainan yang ditawarkan seperti melukis, mewarnai, menyusun balok, puzzel, dll. Sangat penting diajarkan untuk melatih daya kerja otak pada anak usia dini. Tidak tertutup kemungkinan belajar dengan aktivitas bermain akan membangkitkan keterampilan fisik, keterampilan matematis, yang dapat melahirkan keterampilan membaca dan menulis.³⁹

Menurut Pamadhi (2012 : 9.11) konsep umum meronce mempunyai tujuan untuk alat bermain anak, benda-benda yang akan dirangkai tidak ditunjukkan untuk kebutuhan tertentu melainkan untuk latihan memperoleh kepuasan rasa dan memahami keindahan. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik seorang anak, bahwa pada setiap saat benda itu digunakan sebagai alat bermain oleh anak. Selanjutnya Pamadhi mengatakan kegiatan meronce yaitu suatu kegiatan yang membutuhkan koordinasi mata dengan tangan yang membutuhkan kelenturan jari serta melatih imajinasi melalui bahan yang digunakan, dan melatih ketelitian melalui kecermatan merangkai serta menyusun benda-benda tersebut.⁴⁰

Meronce merupakan suatu kegiatan untuk dapat merangkai manik-manik menjadi kesatuan berdasarkan kriteria tertentu, seperti berdasarkan warna, bentuk manik-manik, atau jumlahnya. Meronce dalam proses pembelajaran anak usia dini dapat melatih anak untuk berkonsentrasi serta

³⁸ Anita Yunus, *Op. Cit* hal.134-137.

³⁹Meity H. Idris, *Strategi Pembelajaran yang menyenangkan Implementasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: 2015. PT. Luxima Metr Media), hal. 111

⁴⁰ <http://digilib.unila.ac.id/11984/16/BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal 22 November 2018 jam 14.00, hal. 29



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

menyiapkan anak dalam rangka persiapannya untuk dapat belajar membaca. Meronce tak hanya mengajarkan anak bagaimana keindahan serta kreativitas dalam merangkai dengan menggunakan manik-manik, akan tetapi masih banyak lainnya manfaat dari kegiatan meronce tersebut. Meronce mampu mengasah kemampuan kognitif siswa. Meronce dapat dilakukan dengan beberapa kriteria tertentu, seperti berdasarkan pada warnanya, bentuk manik-maniknya, dan sebagainya. Dari hal tersebut anak akan belajar untuk dapat mengenali satu persatu konsep mengenai warna, bentuk serta jumlah.

Meronce sebagai sarana menyiapkan anak untuk dapat mengenal huruf dan untuk persiapan membaca, karena kegiatan meronce dengan berbagai bentuk dan warna dapat melatih kemampuan anak untuk dapat membedakan. Kemampuan membedakan itulah yang kemudian dapat membantu anak untuk dapat mengenal huruf dan membedakan huruf, itulah yang menjadi modal anak untuk dapat belajar pada tingkatan selanjutnya yang lebih sulit, seperti membaca dan sebagainya. Meronce dapat melatih ketelitian anak, dengan adanya kegiatan meronce, anak dapat belajar untuk memasukkan benang dalam jarum serta mulai meronce manik-manik yang disambung satu persatu dengan benang.

Kegiatan meronce memiliki beberapa tahap dalam pengaplikasiannya. Ada 4, langkah-langkah yang dapat digunakan dalam kegiatan meronce: 1). Meronce berdasarkan warna, ini adalah tahapan yang paling rendah dalam kegiatan meronce. 2). Meronce berdasarkan bentuk, ini satu langkah maju yaitu anak dapat mengenal bentuk manik-manik. 3). Meronce berdasarkan warna dan bentuk, anak mulai bisa menggabungkan mana yang memiliki bentuk sama atau warna yang sama, berilah jarak 3 manik-manik atau warna untuk memudahkan anak. 4). Meronce berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, tahapan yang cukup sulit bagi anak karena mulai menggabungkan 3 komponen sekaligus.⁴¹

Meronce adalah kegiatan merangkai manik-manik atau biji meronce dengan tali. Kegiatan meronce untuk melatih koordinasi mata dan tangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber aslinya.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

⁴¹By Alphaetudes Alpa Etudes Learning center (March 18,2013)

anak, yang bertujuan untuk mempersiapkan anak usia dini menuju pendidikan tahap selanjutnya khususnya belajar untuk mengenalan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak, membaca, menulis, berhitung. Peralatan yang digunakan untuk meronce meliputi senar, manik-manik, sedotan, dan alat meronce tiga variable. Setelah melihat kondisi yang sebenarnya yang terjadi di kelompok B Raudhatul Athfal As –Salam 02 Kabupaten Dharmasraya tersebut memang masih terdapat beberapa anak yang tidak tertarik pada permainan meronce sehingga mengakibatkan anak tersebut lamban dalam pengembangan membaca.

Kegiatan-kegiatan itu harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Untuk mempersiapkan kemampuan membaca pada anak maka terlebih dahulu anak harus memiliki kemampuan dalam mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada anak-anak untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaanya berbeda, seperti d dan b, atau m dengan w, maka diperlukan media yang menarik untuk mengenal huruf pada anak.

Gambar 2.1 Peralatan Meronce



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

2. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan adalah kecakapan yang diperoleh melalui belajar dan berlatih.⁴² Huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang merupakan bunyi bahasa. Pengenalan huruf sejak usia TK atau sejak usia 3 tahun sebenarnya bukan hal yang aneh, hal yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi. Artinya, anak mengenal huruf dari benda yang sering dilihat dan ditemui. Misalnya, anak sering minum susu, maka orang tua mulaimengkenalkan huruf kepada anaknya satu per satu pada kemasan susu. Dengan sambil bermain, anak mulai mengenal huruf S, U, S, U atau menulis kata “buku” pada jilid buku. Dengan cara ini, anak mengenal benda sambil belajar huruf yang membentuk nama benda tersebut.⁴³ Mengenal huruf merupakan tahap awal anak untuk belajar membaca dan merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam mengembangkan bahasa.⁴⁴

⁴²Dean, Joan, *The Effective Primary School Classroom* (London: Knowledge Falmer, 2005), hal. 42

⁴³Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, DIVA Pres (Anggota IKAPI) 2009, hal. 314

⁴⁴ Nurbiana Dhieni dkk. *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), hal. 67

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat dirumuskan bahwakemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak untuk mampu mengidentifikasi huruf yaitu anak mampu mengenali simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf. Dalam hal ini huruf yang dimaksud adalah mengenal huruf abjad. Pengenalan huruf merupakan prasyarat dasar pertama agar anak dapat berinteraksi (membaca dan menulis) dalam tulisan huruf apa pun, baik huruf latin, Jawa, Arab, maupun yang lainnya.

Proses mengenal huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recoding*, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologis berupa kegiatan berfikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.⁴⁵

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada lingkup perkembangan keaksaraan. Adapun aspek perkembangan bahasa berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak antara lain:

Tabel 2.1. Standar isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak umur 5-6 tahun dalam Aspek Perkembangan Bahasa.⁴⁶

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan anak
	Usia 5 – 6 tahun

⁴⁵ Ibid., hal. 5.11

⁴⁶ Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan* Republik Indonesia No 137 tahun 2014 (Jakarta:Depdiknas, 2014), hal. 26.

II. Bahasa

A. Memahami

1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks
3. Memahami aturan dalam suatu Permainan
4. Senang dan menghargai bacaan

B. Mengungkapkan Bahasa

1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat keterangan)
5. Memiliki lebih banyak kata-kata
Untuk mengekspresikan ide pada orang lain
6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng
Yang telah diperdengarkan

C. Keaksaraan

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
5. Membaca nama sendiri
6. Menulis nama sendiri
7. Memahami arti kata dalam cerita.

Pengenalan huruf merupakan prasarat dasar pertama agar anak dapat berliterasi, dapat membaca dan menulis, dalam tulisan huruf apa pun baik bentuk huruf latin, Jawa, Arap, maupun yang lain. Tiap huruf dan sebuah sistem alfabetis adalah sudah mempunyai bentuk yang membedakannya dengan bentuk-bentuk huruf yang lain, dan bahkan satu huruf biasanya mempunyai dua bentuk yang berbeda, yaitu yang bewujud huruf kecil dan kapital.

Kemampuan mengenal huruf berdasarkan tingkat capaian perkembangan anak usia 5 sampai 6 tahun pada lingkup perkembangan bahasa termasuk pada lingkup perkembangan keaksaraan. Adapun kemampuan yang berkaitan dengan pengenalan huruf yaitu: 1) Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, 2) Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, dan 3) Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Carol

Seefeldt dan *Barbara A, Wasik* mengungkapkan bahwa belajar huruf-huruf adalah tonggak kurikulum taman kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, anak-anak menjadi sadar akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk kata-kata.⁴⁷ *Goodman* dan *Smith* dalam *Yulsyofriend* menyimpulkan bahwa pengenalan anak tentang fungsi cetakan (huruf) merupakan langkah pertama dalam proses membaca. Tahap kedua anak lebih memperhatikan bentuk cetakan secara lebih rinci. Selanjutnya pada tahap ketiga anak menyadari adanya konvensi bahwa tulisan dibaca dari

⁴⁷Seefeldt Carol dan Barbara A.Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak usia tiga, empat, dan Lima Tahun masuk sekolah* (PT. Indeks, 2008), hal.375



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber aslinya:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

kiri kekanan, tanda baca digunakan dengan suatu maksud, jarak dipakai untuk memisahkan kata atau huruf dan seterusnya.⁴⁸

Monte ssori memberikan pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (berasosiasi) dengan unsur lain sehingga membentuk suatu arti.⁴⁹ Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa jika tidak bergabung (sintesa) dengan unsur (huruf) lain sehingga membentuk suatu kata atau kalimat bermakna. Atas dasar itu, Montessori dalam pengenalan huruf mempergunakan bantuan gambar atau alat. Setiap memperkenalkan huruf. Misalnya huruf a disertai dengan gambar atau pun alat permainan meronce yang ditempel huruf-huruf.

Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cattell yang menemukan bahwa kemampuan partisipan untuk mengenali dan melaporkan huruf-huruf tidaklah terkait dengan jumlah huruf yang ditampilkan, melainkan terkait dengan pemaknaan urutan huruf-huruf tersebut. Seorang partisipan yang dipaparkan huruf-huruf yang tidak saling berhubungan (tidak bermakna) selama 10 milidetik mampu menyebutkan 3 sampai 4 huruf, namun jika huruf-huruf tersebut membentuk sebuah kata (yang masing-masing terdiri dari tiga atau empat huruf) dan jika kata-kata tersebut memiliki hubungan sintaksis, partisipan yang bersangkutan mampu membaca empat kata sekaligus.

Anak-anak yang telah diajarkan huruf dan ketrampilan pramembaca lainnya sebelum masuk ke sekolah cenderung menjadi seorang pembaca yang lebih baik dibandingkan yang tidak.⁵⁰

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf

⁴⁸Yulsyofriend, Op.Cit., hal. 67

⁴⁹*Ibid*, hal. 88.

⁵⁰Diane E Papalia dkk. Human Development (Psicologi Perkembangan) (Jakarta: JAKET : 2010



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

melalui kata-kata bermakna dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara terpisah atau tidak saling berhubungan atau susunan huruf-huruf yang tidak memiliki arti. Oleh karena itu dalam mengenalkan huruf pada anak, dapat dilakukan melalui kata-kata bermakna.

Terda

pat beberapa tahapan mengenal kata dan huruf pada anak diantaranya:

1. Mengenal kata

Ketika anak mulai mengenali huruf dan kata, sebaiknya tunjukkan kata-kata itu kepada mereka, terutama nama teman-teman, keluarga, hewan peliharaan dan mainan, gambar dengan kata-kata, pada objek, tanda dalam situasi-situasi, semuanya akan memberikan suatu konteks pada kata itu. Suatu terobosan besar bila seorang anak dapat mengenali sendiri suatu huruf. Janganlah mengharapkan hal ini terlalu cepat terjadi.

2. Huruf kapital dan huruf kecil.

Banyak huruf kapital (besar) sangat berbeda dengan huruf kecil padanannya. Untuk mudahnya, pusatkan usaha hanyapada huruf kecil saja. Huruf kecil menyebabkan kata berbentuk berbeda (signitif), sedangkan huruf kapital menyebabkan kata berbentuk seragam. Tetapi gunakan huruf kapital secara wajar, misalnya untuk huruf pertama nama.

3. Mengenal huruf.

Memang akan datang waktunya kata-kata yang tidak dikenal menimbulkan masalah. Kata-kata itu tidak selalu dapat dikenali sebagai kata-kata yang utuh, atau ditebak dalam konteks. Pada tahapan ini seorang anak memerlukan cara-cara untuk mengetahui apa maksud kata-kata itu.

4. Bunyi dan nama huruf

Kita perlu mengajari anak bunyi yang dibuat oleh tiap huruf. Namun biasanya tidak sukar dalam mempelajari suatu huruf dan bunyinya sekaligus.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

5. Alfabet

Banyak buku dan mainan alfabet yang baik, yang dapat membantu anak – anak mempelajari bentuk dan bunyi huruf-huruf.⁵¹

3. Persiapan Membaca AUD

Sejak turunnya wahyu yang pertama kepada Muhammad SAW, Islam telah menekankan perintah untuk belajar. Ayat pertama juga menjadi bukti bahwa Al-quran memandang penting belajar agar manusia dapat memahami seluruh kejadian yang ada disekitarnya, sehingga meningkatkan rasa syukur dan mengakui akan kebesaran Allah. Pada ayat pertama dalam surat Al-Alaq terdapat kata *iqra'*, yang melalui malaikat Jibril Allah memerintahkan kepada Muhammad untuk “membaca”⁵²

Kemampuan membaca merupakan kemampuan anak untuk mengenali kata yang bermakna, mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana dengan tepat, berkomunikasi secara efektif dan mengembangkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.⁵³

Menurut Burns dalam Rahim mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital sebab setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Pendidikan anak usia dini tidak dituntut mengharuskan anak untuk bisa membaca secara lancar setidaknya pada usia tersebut diperkenalkan membaca permulaan.⁵⁴ Mengingat Selanjutnya dikatakan oleh Montessori membacabukanlah suatu proses belajar yang begitu rumit untuk diajarkan. Usia yang paling ideal untuk mengajarkan membaca adalah pada usia 4-6 tahun.⁵⁵

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam

⁵¹Yulsyofriend, Op. Cit., hal. 68.

⁵²Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. Op.Cid hal. 37

⁵³ Karmila, *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Rolet Kata Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kubang Agam* (Jurnal Pesona PAUD Vol.1.No.1. Karmilas48@yahoo.com), hal.11

⁵⁴Titik Ariyati. *Peningkatan Kemampuan Membaca permulaan Melalui Penggunaan Media gambar*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 8 Edisi 1, April 2014), hal.48.

⁵⁵Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hal. 166.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berfikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh karena itu, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wawancara saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Farri mengemukakan, "*reading is the heart of education*" yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Anderson menjelaskan, bahwa membaca adalah suatu proses penyandingan kembali dan pembacaan candi (*a recording and decoding process*). Menurut Harjasujana dan Mulyati, membaca merupakan perkembangan ketrampilan yang bermula dari kata dan berlanjut kepada membaca kritis. Damaianti dalam Harras dkk, mengemukakan bahwa membaca merupakan hasil interaksi antara persepsi terhadap lambang-lambang yang mewujudkan bahasa melalui keterampilan berbahasa yang dimiliki pembaca dan pengetahuannya tentang alam sekitar.

Rusyana mengartikan membaca sebagai suatu kegiatan memahami pola-pola bahasa dalam penampilannya secara tertulis untuk memperoleh informasi darinya.⁵⁶ Menurut Suryatin, bahwa proses kegiatan membaca dimulai dari penguasaan kode-kode bahasa, yang diikuti oleh penguasaan kosakata atau perbendaharaan kata, kemudian memahami kalimat, pragraf dan sampai pada akhirnya pemahaman teks/wawancara. Seperti kemampuan lainnya belajar membaca membutuhkan waktu, kesabaran, dan kesiapan. Menurut Eliason: *Children who have enjoyed picture, alphabet, nursery, rhyme, and story books from early infancy will have a greater desire to read because they know that reading open new doors, provide information and is enjoyable.*⁵⁷

⁵⁶ Dalman, *Keterampilan membaca* (Jakarta: Rajawali pers 2013), hal. 5-9.

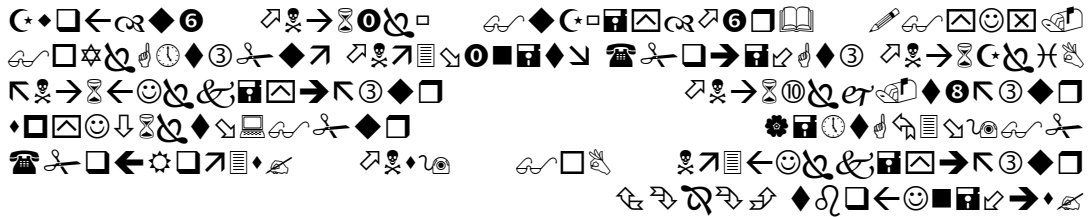
⁵⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup 2011), hal. 86



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

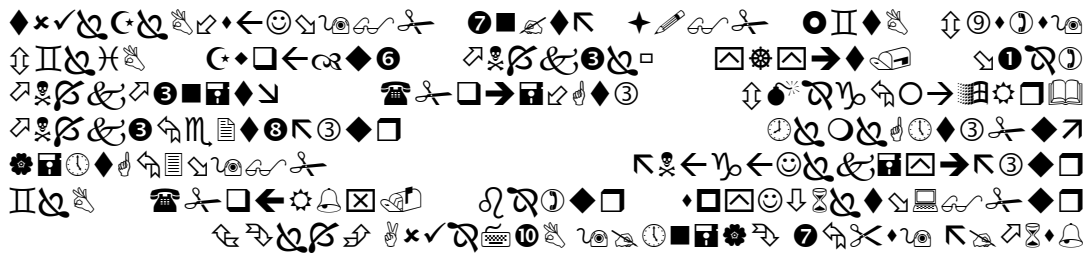
Didalam Islam nabi Muhammad SAW bertugas sebagai pengajar dan sekaligus sebagai pendidik tersebut lebih lanjut dinyatakan dalam al-Qur'an surat Albaqoroh, 2:151



Artinya :”Sebagaimana kami telah mengutus kepadamu rasul diantara kami Yang membacakan ayat-ayat kami kepada kamu dan menunai kan kamu dan mengajarkan kepadamu al- kitab dan hikmah (al-sunnah) serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui”. (QS:2:151)

Peneg

asan fungsi kerasulan sebagai pengajar dan pendidik terutama pelajaran membaca juga terdapat dalam surat Ali Imran 3:164



Artinya:”Sungguh Allah telah memberi karunia kepada orang-orang yang beriman ketika Allah mengutus diantara mereka seorang Rasul dari golongan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat Allah, membersihkan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka al kitab dan al hikmah, dan sesungguhnya sebelum (kedatangan Nabi) itu, mereka adalah benar-benar dalam kesesatan yang nyata”. (QS:3:164)⁵⁸

Meskipun masih menggetarkan beberapa pendidik anak usia dini untuk mempertimbangkan pusat membaca dan menulis dan kegiatan sebagai bagian dari lingkungan prasekolah yang sesuai, filosofi literasi awal tidak bergantung pada lembar kerja keterampilan dan pendekatan instruksi langsung yang terlepas dari pembelajaran aktif yang berkembang secara efektif. Komponen individual dari keaksaraan perlu dipertimbangkan

⁵⁸ Abuddin Nata. *Pendidikan Dalam Perspektif Hadi* (UIN Jakarta Press Ciputat Jakarta Selatan) hal.15-17



sebagai pengalaman rencana guru prasekolah yang menjadi pondasi untuk mengenal huruf.⁵⁹ Kemampuan membaca sangat berguna bagi anak kecerdasan otak mereka. Seorang anak yang tumbuh dalam dirinya rasa senang membaca, akan lebih cepat dalam memperdalam ilmu mereka.⁶⁰

Pada akhir masa TK, sebagian besar anak dapat mengenali dan dapat membedakan huruf besar dan huruf kecil. Anak juga belajar bunyi berhubungan dengan sebagian besar huruf-huruf dalam abjad. Sebagian besar anak usia TK dapat mengatakan bahwa B berbunyi “b” dan M berbunyi “m” dan dapat menghubungkan huruf dan bunyi kedalam permainan yang dimainkannya.⁶¹ Bermain dengan kata-kata haruslah menyenangkan dan bahwa belajar membaca itu suatu hal yang menyenangkan. Bermainlah hanya jika anak menginginkannya. Janganlah membuat permainan itu tampak sebagai suatu kewajiban.⁶² Berbagai metode mengajar dipraktikkan, dengan harapan bisa membantu anak-anak untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis sebelum masuk sekolah dasar. Beberapa anak mungkin berhasil menguasai keterampilan tersebut, namun banyak pula di antaranya yang masih mengalami kesulitan.⁶³

Membaca terdiri dari mempelajari hubungan antara kata-kata dan tanda-tanda dikertas. Kebanyakan anak mulai belajar membaca dan menulis sekitar umur 5 atau 6 tahun. Selama membaca, otak menunjukkan kegiatan di banyak wilayah.⁶⁴

Menurut Cochrane Efal (dalam Nurbiana Dhieni, perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak usia 4-6 tahun berlangsung dalam lima tahap yakni:

1. Tahap Fantasi (Magical Stag)

⁵⁹ Carol Gestwicki, *Developmentally Appropriate Practice Curriculum And Development In Early Educationlibrary* (United States Of America: Congres Cataloging In Publication Data, 2007), hal.171.

⁶⁰ Ob ciit, Maimunah Hasan, hal. 62

⁶¹ Siti Aisyah, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011). hal. 6.23

⁶² Nurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: UT, 2010). hal. 9.22-9.23

⁶³ Novina Suprobo's Weblog. *Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Metode Glenn Doman*

⁶⁴ Novita Pancaninggrum, *Pengenalan Baca tulis Bagi Anak usia dini*, hal.239



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku. Anak mulai berpikir bahwa buku itu penting dengan cara membolak-balik buku. Kadang anak juga suka membawa-bawa buku kesukaannya. Pada tahap ini orang tua hendaknya memberikan model atau contoh akan arti pentingnya membaca dengan caramembacakan sesuatu untuk anak, atau membicarakan tentang buku bersama anak.

2. Tahap pembentukan Konsep Diri (Self Concept Stage)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan dirinya dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku. Orang tua perlu memberikan rangsangan dengan jalan membacakan buku pada anak. Berikan akses pada anak untuk memperoleh buku-buku kesukaannya.

3. Tahap Membaca Gambar (Bridging Reading Stage)

Anak menyadari cetakan yang tampak dan mulai dapat menemukan kata yang sudah dikenal. Orang tua perlu membacakan sesuatu kepada anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada anak melalui lagu atau puisi. Dan berikan kesempatan membaca sesering mungkin.

4. Tahap Pengenalan Bacaan (Take-off Reader Stage)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphoponic, semantic dan syntactic) secara bersama-sama. Anak mulai tertarik pada bacaan dan mulai membaca tanda-tanda yang ada di lingkungan seperti membaca kardus susu, pasta gigi dan lain-lain. Pada tahap ini orang tua masih harus membacakan sesuatu pada anak. Namun jangan paksa anak untuk membacahuruf demi huruf dengan sempurna.

5. Tahap Membaca Lancar (Independent Reader Stage)

Anak dapat membaca berbagai jenis buku secara bebas. Orang tua dan guru masih harus tetap membacakan buku pada anak. Tindakan tersebut dimaksudkan dapat mendorong anak untuk memperbaiki bacaannya. Bantu anak memilih bacaan yang sesuai. Huruf dan kata-kata merupakan suatu yang abstrak bagi anak-anak, sehingga untuk mengenalkannya guru harus membuatnya menjadi nyata dengan mengasosiasikan pada hal-hal yang mudah diingat oleh anak. Pertama



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

kali mengenalkan huruf biasanya guru memusatkan hanya pada huruf awal suatu kata yang sudah di kenal anak. Dan agar tidak ada kesan pemaksaan “belajar membaca” pada anak maka harus dilakukan dengan menyenangkan.

Sebel

um mengajarkan membaca pada anak, dasar-dasar kemampuan membaca atau kemampuan kesiapan membaca perlu dikuasai anak terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar kita dapat mengetahui apakah anak sudah siap diajarkan membaca. Kemampuan kesiapan membaca yang perludikembang kanadalah sebagai berikut: 1)Kemampuan membedakan auditorial. Anak-anak harus memahami suara-suara umum di lingkungan mereka. Mereka harus memahami suara yang dihasilkan oleh konsonan atau vokal. 2)Kemampuan diskriminasivisual. 3)Kemampuan membuat hubungan suara-simbol. 4)Kemampuan perseptual motoris. 5)Kemampuan bahasa lisan. 6)Membangun sebuah latar belakang pengalaman. 7)Interpretasi gambar. 8)Progesi dari kiri ke kanan. 9)Kemampuan merangkai. 10) Penggunaan bahasa mulut. 11) Pengenalan melihat kata.

12) Laateralisasi. 13) Koordinasi gerak.⁶⁵

4. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendi

dikan secara bahasa merupakan terjemahan dari bahasa Inggris *education* yang pada awalnya berasal dari kata dasar *educate*, serta istilah latinnya adalah *educio* yang berarti mengembangkan diri dalam; mendidik, melaksanakan hukum kegunaan. Sedangkan dalam bahasa Yunani, istilah pendidikan merupakan terjemahan dari kata *paedagogie* yang berarti pergaulan dengan anak-anak.⁶⁶

Usia

dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diseleng garakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara

⁶⁵Nurbiana Dieni, *Ob Cit*, hal. 67

⁶⁶ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: 2017), hal. 67



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi pencari masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan.⁶⁷

Menurut Jhon Dewey, pendidikan diartikan sebagai *social continuity of life* (kelangsungan hidup sosial). Adapun menurut Langeveld, pendidikan merupakan upaya manusia dewasa membimbing kepada yang belum dewasa untuk mencapai kedewasaan. Menurut Plato, pendidikan sebagai *the process of instruction and training* (proses pengajaran dan). Adapun menurut Kant, pendidikan bermakna *care, discipline, and instruction, the first element of the definition needs no explanation, discipline is the eradication is the cultivation of the volitional and cognitive faculties*⁶⁸.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (pasal 1 Butir 10) tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut⁶⁹

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kecerdasan, daya pikir, daya cipta, emosi, spritual, berbahasa atau komunikasi, dan sosial.⁷⁰

⁶⁷Trianto, Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA (Jakarta: 2011), hal. 6

⁶⁸*Ibid*, hal, 39

⁶⁹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2013, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), hal. 4

⁷⁰Sabil Risaldy, Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini (PT. Luxima Metro Media, Jakarta: 2015), hal. 6



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Berdasarkan hal tersebut, maka pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pendidikan sepanjang hayat. Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh Worth (Musbikin,2010), yang menganjurkan diawal usia anak-anak. Lebih lanjut Worth menjelaskan, bahwa pendidikan anak usia awal (*early ed*) mempunyai tiga tujuan pokok, yaitu: perlengkapan stimulasi, membantu pemahaman identitas, dan menciptakan pengalaman sosialisasi yang tepat.⁷¹

Aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2014 Pasal 1 butir 2 bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.⁷²

Adapun pandangan pendidikan anak usia dini menurut para ahli adalah:

- 1). Menurut J.J.Rousseau adalah membentuk anak menjadi manusia yang bebas. Rousseau menyarankan “kembali kealam” dan pendekatan yang bersifat alamiah dalam pendidikan anak, dengan begitu anak akan berkembang secara optimal, tanpa hambatan. dan yang menjadi pendidik utama dan dapat menjamin pendidikan anak adalah seorang ibu.
- 2). Menurut Johan Heinrich Pestalozzi berpandangan bahwa anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik. Perkembangan dan pertumbuhan anak berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Tahap pertumbuhan dan perkembangan seorang individu haruslah tercapai dengan sukses sebelum

⁷¹ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Kalimedia Depok Sleman Yogyakarta: 2016), hal. 13

⁷²Permendikbud no. 137, *Pengembangan, Implementasi, Dan Evaluasi Kurikulum PAUD*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

berlanjut pada tahap berikutnya. Dan yang menjadi cikal bakal pendidikan yang pertama adalah keluarga.

- 3). Menurut Froebel Froebel memandang anak sebagai individu yang pada kodratnya bersifat baik. Sifat yang buruk timbul karena kurangnya pendidikan atau pengertian yang dimiliki oleh anak tersebut. Anak memiliki potensi, dan potensi itu hilang jika tidak dikembangkan. Pada tahun-tahun pertama dalam kehidupan seorang anak sangat berharga yang akan menentukan kehidupannya pada masa mendatang (Golden Age).
- 4). Menurut Maria Montessori, ia memandang perkembangan anak usia prasekolah sebagai suatu proses yang berkesinambungan, dan pendi di kan merupakan aktivitas diri yang mengarahkan pada pembentukan disiplin pribadi, kemandirin, dan pengarahan diri. Dia menekankan pada pentingnya kondisi lingkungan yang bebas dan penuh kasih agar potensi anak dapat berkembang optimal.
- 5). Menurut Jean Piaget dan Lev Vigostsky Dua orang ahli ini berpandangan bahwa anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif dan bukan individu yang bersifat pasif yang hanya menerima pengetahuan dari orang lain. Anak membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya melalui interaksi dengan lingkungan.
- 6). Menurut Ki Hajar Dewantara mengatakan Anak sebagai kodrat alam yang memiliki pembawaan masing-masing serta kemerdekaan untuk berbut serta mengatur dirinya sendiri, Namun, Kemerdekaan itu juga dibatasi dengan hak-hak orang lain.⁷³

Peran pendidik sangat penting artinya dalam proses pendidikan karena mereka yang bertanggung jawab dan menentukan arah pendidikan tersebut, itulah sebabnya Islam sangat menghargai dan menghormati orang-orang yang berilmu pengetahuan untuk melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Pendidik memiliki tugas yang mulia sehingga islam memandang pendidik mempunyai derajat yang lebih tinggi daripada orang yang tidak berilmu dan bukan pendidik. Pelaksanaan pendidikan disekolah

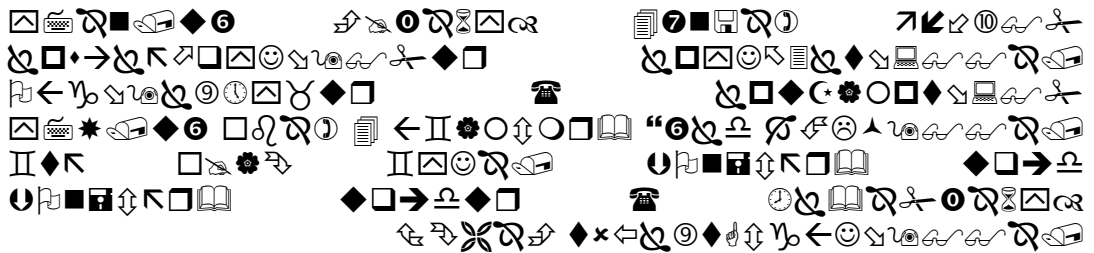
⁷³Setiadi Susilo. *Pedoman penyelenggaraan PAUD* (Jakarta 2016) hal.27-29.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

mempunyai dasar yang kuat salah satunya berdasarkan dari ajaran islam. Agama islam mendorong setiap muslim untuk memperhatikan pendidikan karena pendidikan merupakan pewujudan ibadah kepada Allah SWT Sebagaimana diperintahkan dalam Al-Qur'an :



Artinya:”Serulah (manusia) kepada jalan tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk .“ (Q.S An-Nahl : 125).⁷⁴

Pendidikan atau pengajaran juga sangat di dianjurkan kepada para orang tua untuk mendidik anak –anak mereka, sesuai firman Allah surat lukman ayat 13.



Artinya:” Dan(ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya,diwaktu la memberi pelajaran kepada anaknya: Hai anaku janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah benar-benar kezaliman yang nayta”.(QS.:31:13)⁷⁵

Sabda Rasullullah

علموا و لادكموا اهلكم الخير و ادبواهم

Artinya :”Ajarkanlah kebaikan kepada anak-anak kamu dan keluarga kamu dan didiklah mereka”.⁷⁶

a. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Proses pendidikan pada anak usia dini dikondisikan dalam suasana belajar aktif, kreatif, dan menyenangkan lewat berbagai permainan. Dalam

⁷⁴Departemen Agama, *Alquran Dan Terjemah* Op.Cid,hal, 379.

⁷⁵ Ibid. Hal. 329

⁷⁶ Abuddin Nata. *Perspektif Hadits tentang Pendidikan*, (UIN Jakarta Press 2006),hal.164.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



pelaksanaan pendidikan anak usia dini menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Berorientasi pada kebutuhan anak Kegiatan pembelajaran pada anak usiadini harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak, yaitu kebutuhan fisik, kebutuhan keamanan, kebutuhan rasa dimiliki dan disayangi.
2. Sesuai dengan perkembangan anak.Perkembangan anak mempunyai pola tertentu sesuai dengan garis waktu perkembangan. Serta perkembangan anak berbeda antara anak yang satu anak lainnya. Oleh karena itu, harus disesuaikan dengan lingkup dan tingkat kesulitannya dalam kelompok usia anak.
3. Mengembangkan kecerdasan anak. Setiap pembelajaran anak usia dini hendaknya tidak dijejali dengan hafalan-hafalan, tetapi dengan cara mengembangkan kecerdasannya menggunakan teknik-teknik stimulasi otak yang tepat.
4. Belajar melalui bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak.
5. Belajar dari kongkret ke abstrak, sederhana ke kompleks, gerakan ke verbal, dan dari sendiri ke sosial. Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap dimulai dari kongkret ke abstrak (yang dapat dirasakan oleh indranya (dilihat, diraba, dicium, dicecep, didengar) ke hal-hal yang bersifat imajinasi), dari konsep yang sederhana ke konsep yang kompleks, dari gerakan ke verbal, dan dari diri sendiri ke sosial.
6. Anak sebagai pembelajar aktif. Anak melakukan sendiri kegiatan pembelajarannya sehingga anak aktif dalam belajar, sedangkan guru bertugas hanya sebagai fasilitator dan mediator.
7. Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya di lingkungannya. Anak dapat belajar ketika sedang berinteraksi dengan teman sebayanya, begitu juga ketika berinteraksi dengan orang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

yang lebih dewasa, namun dalam hal ini harus tetap terpantau dengan baik agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

8. Menggunakan lingkungan yang kondusif. Lingkungan sebagai tempat belajar anak harus dibuat nyaman, menarik, aman, dan menyenangkan. Dengan demikian, lingkungan bisa mendukung dalam pembelajaran melalui bermain.
9. Merangsang lingkungan yang kondusif. Proses kreatif dan inovatif dapat dilakukan melalui kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak berpikir kritis, dan dapat menemukan pengalaman baru.
10. Mengembangkan kecakapan hidup. Berbagai kecakapan dilatihkan agar anak kelak menjadi manusia seutuhnya. Bagian dari diri anak yang dikembangkan melalui fisik- motorik, kognitif, moral, sosial emosional, kreativitas seni dalam bahasa melalui proses belajar pembiasaan.
11. Memanfaatkan potensi lingkungan. Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disediakan dan disiapkan oleh pendidik.
12. Sesuai dengan kondisi sosial budaya. Apa yang dipelajari anak adalah persoalan nyata sesuai dengan lingkungan anak tinggal supaya mudah dalam proses penyerapan pembelajaran dan mudah dalam mencari bahan pembelajaran.
13. Stimulasi secara terpadu atau holistic. Anak tidak belajar mata pelajaran tertentu seperti ilmu alam, ilmu sosial, dan ilmu matematis sebagaimana dipelajari di jenjang yang lebih tinggi, tetapi belajar dari fenomena dan kejadian yang ada di sekitarnya. Melalui bermain, anak bisa belajar matematika atau tentang sains.
14. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang. Karena pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi secara bertahap, maka dalam proses belajar pun disesuaikan dengan tahapan anak yang sedang dialami. Dilakukan secara berulang untuk membentuk kebiasaan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Pemanfaatan teknologi informasi. Era sekarang adalah era computer, setiap kehidupan sudah menggunakan sistem komputerisasi dan perkembangan alat komunikasi kian pesat.

B. Konsep Model Tindakan yang digunakan

1. Deskripsi Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris *classroom action research*. Yang berarti penelitian yang dilakukan pada kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.⁷⁷

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. PTK dilaksanakan melalui proses berdaur, yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: a) perencanaan, b) melakukan tindakan, c) mengamati, d) refleksi, Keempat tahapan tersebut merupakan satu siklus atau daur sehingga setiap tahap akan berulang kembali.⁷⁸

Munculnya istilah "*classroom action research*" atau penelitian tindakan (PTK) sebenarnya diawali dari istilah "*action research*" digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari dimanapun tempatnya, baik dikantor, dirumah sakit, dikelas, maupun ditempat tugas lainnya⁷⁹

Adapun tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki/meningkatkan praktik pembelajaran secara berkesinambungan, sedangkan tujuan penyertaannya adalah menumbuhkan budaya meneliti di kalangan guru.

⁷⁷ Paizaluddin, Ermalinda, *Penelitian tindakan kelas* (Bandung: Lfabet, 2016), hal.6.

⁷⁸ Zainal Aqib, Dkk, *Penelitian Tindakan kelas (PTK) TK/RA,SLB/SDLB*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media 2017), hal.55-56

⁷⁹ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 7

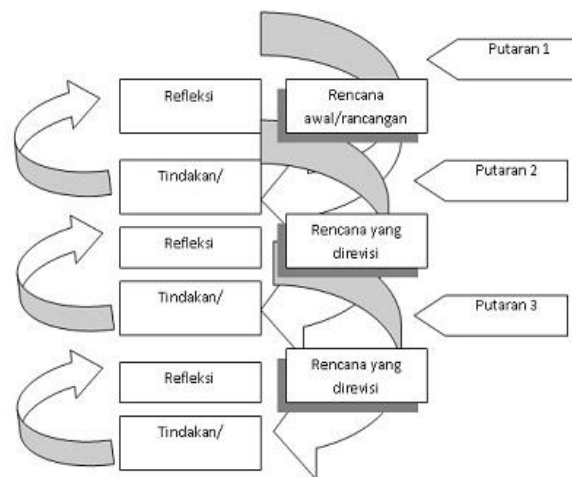


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart yaitu bentuk spiral dari siklus yang satu kesiklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada Siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:⁸⁰

Gambar 2. Alur PTK menurut Kemmis dan Taggart (dalam Suparti, 2011)



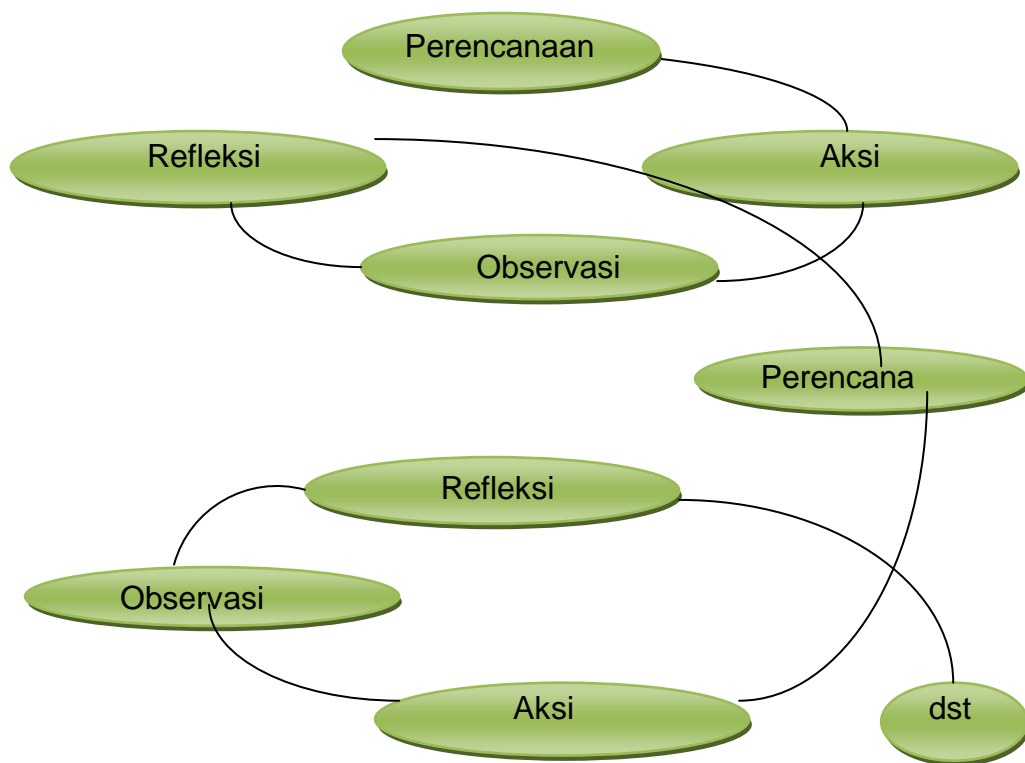
Penjelasan alur diatas adalah sebagai berikut :

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk didalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep anak didik sertamengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode pembelajaran model demonstrasi.

⁸⁰ *Ibid.* Hal.57

3. Reflksi, penelitian mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Sementara itu, Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins adalah sebagai berikut: Siklus I Identifikasi Masalah



Penelitian Tindakan Kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah–masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian yang lain, diantaranya yaitu : masalah yang diangkat adalah masalah yang dihadapi oleh guru dikelas dan adanya tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar dikelas. Secara lebih luas penelitian tindakan diartikan

sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan meningkatkan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi atau situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Tindakan yang secara sengaja diberikan tersebut oleh guru atau berdasarkan arahan guru kemudian dilakukan oleh siswa. Konteks pekerjaan guru maka penelitian tindakan yang dilakukan disebut Penelitian Tindakan Kelas.

C. **Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan pengkajian terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, ada penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini.

Destiva Trisna (2017) dengan judul Penggunaan Media Flip Chart Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak An-Nur Kota Sungai Penuh. Hasil penelitian menunjukkan : Perkembangan kemampuan mengenal huruf anak sebelum diberi tindakan belum berkembang dengan optimal, hal ini terlihat dari masih banyaknya anak yang belum mampu dalam mengenal simbol huruf, mengenai bunyi huruf dan memahami asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Selain itu masih minimnya media yang digunakan dalam mengenal huruf pada anak sehingga kegiatan pengenalan huruf kurang menyenangkan bagi anak, hal ini terlihat dari perolehan skor 39,44%. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dari siklus I sampai siklus III maka dapat dilihat peningkatan yang tinggi. Adapun cara mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media *flip chart* adalah dengan berbagai kegiatan diantaranya peneliti dan guru menyiapkan dan menyusun rencana pembelajaran, merancang kegiatan yang menarik sehingga anak tertarik untuk bermain dan belajar. Penggunaan media *flip chart* dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak. Hal ini terlihat dari hasil prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Adapun skor yang diperoleh anak prasiklus adalah 33,44%. Pada siklus I



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

skor yang diperoleh anak adalah 72,78%. Pada siklus III skor yang diperoleh anak adalah 88,33%.⁸¹ Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Perbedaannya, penelitian terdahulu menggunakan media flip chart sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan alat permainan *meronce*. Pada penelitian ini, penulis akan melihat dan mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *meronce* dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak usia dini.

Winda Oktaviana (2017) dalam tesisnya yang berjudul *Penggunaan Media Big Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al-Madani Kota Sungai Penuh*. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak berkembang sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan berkembangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf dari kondisi pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Pada kondisi awal/prasiklus belum berkembang dengan optimal, hal ini terlihat dari anak masih kesulitan dalam mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf, dan memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf. Media yang digunakan masih minim serta penerapan kegiatan mengenal huruf kurang menyenangkan dan masih bersifat hapalan. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf terlihat dari skor yang diperoleh anak yaitu 48,8%. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dari siklus I sampai siklus III maka dapat dilihat perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan media *big book* berkembang dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan. Adapun skor yang diperoleh anak pada siklus I adalah 60,83%. Pada siklus 2 skor yang diperoleh anak adalah 75%. Pada siklus III skor yang diperoleh anak adalah 88,33% dengan persentase peningkatan dari sebelum

⁸¹ Destiva Trisna (2017) dengan judul *Penggunaan Media Flip Chart Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak An-Nur Kota Sungai Penuh*. 2017.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

tindakan sebesar 39,58%.⁸² Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Perbedaannya, penelitian terdahulu menggunakan media big book sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan alat permainan *meronce*. Pada penelitian ini, penulis akan melihat dan mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *meronce* dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan Yuslimar mengenai Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui kegiatan *Meronce* di TK Aisyiyah Padang Pariaman Selatan Propinsi Sumatera Barat. Penelitian ini dilakukan melalui permainan *meronce* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak agar kecerdasan berbahasa berkembang dengan baik dan melalui kegiatan *meronce* dapat menjadikan kegiatan yang menyenangkan dan merupakan kegiatan yang mengasikkan, sehingga kemampuan membaca anak meningkat.⁸³ Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan alat permainan *meronce* dan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.

Siti Laras Andiyani, Jurnal Penggunaan Media Balok Huruf Pada Kemampuan Mengenal Huruf Anak. Hasil penelitian permainan rolet kata dalam peningkatan kemampuan membaca anak kelompok B1 TK Aisyiyah Kubang Agam membutuhkan pembahasan untuk menjelaskan dan memperdalam kajian pada penelitian ini. Pada kondisi awal terlihat kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam masih rendah, keadaan ini terlihat sebagian besar anak belum mampu menghubungkan gambar dengan kata.

Jika diamati lebih lanjut hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran sambil bermain

⁸² Winda Oktaviana (2017) dalam tesisnya yang berjudul Penggunaan Media Big Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al-Madani Kota Sungai Penuh. 2017.

⁸³ Yuslimar .*Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kegiatan Meronce di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pariaman Selatan (UNP Padang 2013)*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

dan minimnya penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dengan bermain semua aspek anak berkembang secara optimal, anak bebas berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu dan menemukan dunianya sendiri. Bermain memiliki fungsi dan manfaat yang penting bagi mereka, bermain bukan menjadi kesenangan tetapi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Kemampuan membaca merupakan kemampuan anak untuk mengenali kata yang bermakna, mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana dengan tepat. Berdasarkan kondisi awal ini, peneliti melaksanakan peningkatan kemampuan membaca melalui permainan rolet kata. Pada tindakan penelitian siklus I kegiatan pembelajaran sudah menggunakan media berupa rolet yang dilengkapi dengan kartu gambar dan kartu kata.

Dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus I terlihat bahwa peningkatan kemampuan pada aspek yang diamati, dengan jumlah persentase keberhasilannya sudah melampaui batas minimum KKM yaitu 75%, sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus II seperti yang telah direncanakan sebelumnya. Hal ini disebabkan karena guru memberikan pembelajaran melalui kegiatan sambil bermain yang menarik bagi anak, dan media yang digunakan bervariasi serta guru memberikan motivasi pada anak saat kegiatan sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini sudah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah Kubang Agam.⁸⁴

Sunanih, Jurnal Pendidikan Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Stimulus yang diberikan kepada anak usia dini akan berdampak hingga anak usia dewasa, setiap orang tua tentunya menginginkan anak-anaknya tumbuh dan berkembang dengan baik sehingga dambaan memiliki regenerasi cerdas saleh salehah bisa terwujud. Untuk memenuhi tuntutan kemampuan membaca bagi anak yang tidak

⁸⁴Siti Laras Andiyani, *Penggunaan Media Balok Huruf Pada Kemampuan Mengenal Huruf Anak*. Jurnal Program Studi-Pendidian Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2015.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

boleh dilupakan oleh para pendidik yang paling utama metode yang menarik dan pendekatan kepada anak dengan tulus dan penuh kasih sayang, berusaha bagaimana anak bisa nyaman dengan pendidikan sehingga apapun yang disampaikan kepada anak, mereka akan senang menerimanya.⁸⁵

Hisna, Jurnal Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Balok Huruf Taman Kanak-kanak Pasaman Barat, Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Permainan balok huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah Tamiang Ujung Gading serta kegiatan kemampuan membaca anak merupakan suatu kegiatan yang terpadu, yang tercakup beberapa kegiatan yaitu memperhatikan huruf pada balok huruf yang dipajang, menyebutkan huruf yang ada pada balok huruf, menyebutkan huruf dari kata bergambar yang telah disediakan, menyebutkan kata yang ada pada kartu bergambar dan menyusun balok huruf sesuai dengan kata pada gambar yang telah disediakan Hasil yang diperoleh mengenai peningkatan kemampuan anak pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan maka anak yang mendapatkan nilai sangat baik pada kondisi awal tidak ada, sedangkan pada siklus I dengan nilai rata-rata persentase sebanyak 31 % mengalami kenaikan menjadi 78% pada akhir siklus II ini menandakan bahwa dengan permainan balok huruf sedangkan pada penilaian Kurang pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan dimana pada kondisi awal nilai rata-rata persentase anak dengan nilai kurang 76%, pada akhir siklus I sebesar 22% dan menjadi 0% pada akhir siklus II. Hal ini menandakan dengan pendekatan yang rutin dan sungguh-sungguh disertai dengan motivasi yang diberikan guru untuk lebih meningkatkan kemampuan membaca anak

⁸⁵ Sunanah, *Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa* (Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya Early Childhood: Jurnal Pendidikan: 2017), hal 11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak sehingga anak meningkat kemampuannya.⁸⁶

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya, berkaitan dengan penggunaan alat permainan meronce dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak usia dini di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini dengan menggunakan alat permainan *meronce*.

⁸⁶ Hisna, *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Balok Huruf Taman Kanak-kanak Pasaman Barat* **Jurnal Pesonal PAUD, Vol. 1, No. 1 Hisna** (hisna13@yahoo.com), hal. 11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Metode yang digunakan penelitian ini adalah *classroom action research* atau penelitian tindakan kelas dengan menggunakan prosedur yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart. Penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara faktual tentang penggunaan alat permainan *meronce* dalam Pengembangan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca AUD.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B di RA As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya, yang berjumlah 15 orang siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penulis mengambil semua populasi anak dalam kelas B sebagai sampel. Penulis mengambil semua anak dalam kelas alasannya karena semua anak tersebut akan dilihat peningkatan perkembangannya dalam mengenalan huruf.

Teknis yang penulis gunakan adalah teknik kelompok atau rumpun (*cluster*) yaitu digunakan apabila populasi atau sampel yang tersedia adalah berupa unit-unit rumpun dalam populasi. Teknik ini biasanya dipakai peneliti, karena tidak mungkin bila dilakukan teknik acak atau random. Penelitian *action research* biasanya menggunakan kelas-kelas atau kelompok dalam penelitiannya. Sampel sering diambil dari kelompok atau kelas yang telah ditentukan atau yang tersedia.

C. Jenis dan Sumber Data

55

1. Jenis Data

Jenis

data yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Data primer adalah data yang dihimpun langsung oleh seorang peneliti umumnya dari hasil observasi terhadap situasi sosial dan atau diperoleh dari tangan pertama atau subjek (*informen*) melalui proses wawancara. Ada juga data dokumentasi yang dihimpun dari situasi sosial atau lembaga secara langsung, akan tetapi tidak dikategorikan sebagai data primer, arena hal ini difungsikan sebagai data observasi dan data wawancara.

b) Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti, tapi telah berjenjang melalui sumber tangan kedua atau ketiga. Data sekunder dikenal juga sebagai data-data pendukung atau pelengkap data utama yang dapat digunakan oleh peneliti.⁸⁷

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak, guru kelas serta dokumen-dokumen RA As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya yang menjadi sampel penelitian.

D. Teknik pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data dalam penelitian ini diperoleh Melalui teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Istilah Observasi mengacu pada prosedur objektif yang digunakan untuk mencatat subjek yang sedang diteliti.⁸⁸ Data yang didapat dari kegiatan anak yang diamati selama proses belajar berlangsung dilakukan melalui observasi dan hasilnya ditulis dalam lembaran observasi. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memantau anak selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti bersama dengan berlangsungnya tindakan, yaitu penggunaan alat permainan *meronce* dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak usia dini. Pengam dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu instrument yang digunakan untuk menggali data secara lisan. Hal ini harus dilakukan secara mendalam agar kita mendapatkan yang valid dan detil.⁸⁹ Dokumentasi

Dokumentasi berupa dokumen-dokumen baik berupa dokumen primer maupun dokumen sekunder yang menunjang proses belajar dikelas.

⁸⁷ Mukhtar Latif, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif* (Jakarta Selatan: 2013), hal. 100

⁸⁸ Durri Andriani, dkk. *Metode Penelitian* (Tangerang Selatan: Universitas terbuka. 2014), hal.5.3.

⁸⁹ Op.cit. h.74



Menurut Lexy j moleong” Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan”. Data yang diperoleh dari dokumen ini bias digunakan untuk melengkapi bahkan memperkuat data dari hasil wawancara dan observasi, dan kemudian dianalisa dan ditafsirkan.⁹⁰

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mencatat segala kegiatan siswa dan guru selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas berlangsung.⁹¹ Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan foto kegiatan anak dan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumentasi ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang kegiatan anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada saat proses pembelajaran serta untuk memperkuat data yang diperoleh.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan berupa catatan penelitian selama pelaksanaan pembelajaran yang dibuat peneliti dan guru kolabrator, dan catatan tambahan dari guru pelaksana.

a) Kisi-kisi Instrumen

Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti, selanjutnya diberikan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir (item) pertanyaan atau pernyataan. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka digunakan matrik pengembangan instrumen atau kisi-kisi instumen. Kisi-kisi instrumen kemampuan mengenal huruf pada anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Kisi-kisi Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak.⁹²

⁹⁰ Op.cit. hal. 135.

⁹¹ Op.cit.hal. 208

⁹²Departemen Pendidikan Nasional, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hal.3

Kriteria Penilaian

Variabel	Indikator	Item	BB	MB	BSB	BSB
			1	2	3	4
Kemampuan Mengenal Huruf	Mengenal Symbol Huruf	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada peralatan <i>meronce</i>				
		Menyebutkan simbol huruf vocal pada peralatan <i>meronce</i>				
		Menyebutkan simbol huruf konsonan pada peralatan <i>meronce</i>				
		Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki simbol huruf awal yang sama di peralatan <i>meronce</i>				
		Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki simbol huruf akhir yang sama pada alat permainan <i>meronce</i>				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Menyebutkan kelompok bentuk huruf yang sama pada alat permainan *meronce*

Mengenal Bunyi Huruf

Menyebutkan bunyihuruf awal dari benda-benda yang ada disekitarnya yang sama dengan bunyi huruf akhir pada alat permainan *meronce*

Menyebutkan huruf yang hampir sama bunyinya pada alat permainan *meronce* misalnya: p dan v

Asosiasi Bunyi Dan Symbol Huruf

Menunjukkan huruf yang disebutkan pada alat permainan *meronce*

Menyebutkan huruf yang ditunjukkan pada alat permainan *meronce*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Menyebutkan bunyi gabungan dari dua huruf yang terdiri dari huruf konstan dan konsonan pada alat permainan *meronce*

Menyebutkan bunyi gabungan dari dua huruf yang terdiri dari huruf vokal dan vokal pada alat permainan *meronce* misalnya: ai, au, ae, ao, dll

Menyebutkan bunyi gabungan dari dua huruf yang terdiri dari huruf vokal dan konsonan pada alat permainan *meronce*

Menyebutkan satu persatu huruf yang membentuk kata pada alat permainan *meronce*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

b) Jenis Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan alat permainan *meronce*. Instrumen ini dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Punaj Setyosari teknik analisis data merupakan pekerjaan yang amat kritis dalam proses penelitian. Peneliti harus secara cermat dalam menentukan pola analisis bagi data penelitiannya.⁹³ Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dipahami bahwa analisis data dalam sebuah penelitian merupakan proses mencari, mengumpulkan, menyaring dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi melalui proses reduksi data disaring dan disusun lagi, dipaparkan, diverifikasi atau dibuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan oranglain.

Analisis data diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia kemudian diolah dengan statistik dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dengan demikian, teknis analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah.⁹⁴

Data yang diperoleh dari hasil observasi kegiatan akan dianalisis, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu juga seluruh data

⁹³Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grop, 2010), hal, 209.

⁹⁴Wiratna Sujarrwani, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: PUSTAKA BARU PRESS, 2014), hal. 103



digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan menggunakan skala 4 yaitu: BB (Belum Berkembang) skor 1, MB (Mulai Berkembang) skor 2, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) skor 3, BSB (Berkembang Sangat Baik) skor 4.⁹⁵ Peneliti dan guru kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan, setelah itu dilanjutkan dengan menghitung rata-rata berdasarkan skoring. Skor ideal untuk seluruh item sama dengan 4 kali jumlah item. Jadi, berdasarkan perolehan skor dihitung tingkat persentasenya menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P	=
Angkatan persentase	=
Js	=
Jumlah skor keseluruhan (skor max)	= Skor
N	= Skor
yang diperoleh	

Kriteria penilaian kemampuan mengenal huruf anak adalah sebagai berikut:

a. 49 - 64	=	76 -
100%	=	BSB
b. 33 - 48	=	51 -
75%	=	BSH
c. 17 - 32	=	26 -
50%	=	MB

⁹⁵Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), hal. 5.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

d. < 16

=
<25%
= BB

Pembelajaran dikatakan mengalami perkembangan jika persentase hasil dari pengamatan lebih besar dari hasil pengamatan sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif menurut Bogdan dan Taylor menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.⁹⁶

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti ini adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi*.⁹⁷

Langkah-langkah penulis dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1.Reduksi Data (Data Reduction)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2.Penyajian Data (Data Display)

Dalam penelitian ini penulis akan menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya dalam teks

⁹⁶ Op.cit. hal 19.

⁹⁷ Sugioyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*(Bandung: CVAlfabeta, 2014), hal.1.

bentuk narasi.⁹⁸ Dengan demikian data akan mudah untuk dipahami guna merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah diuraikan tersebut.

3. Verifikasi / *Conclusion Drawing*

Langkah

ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

F. Validasi Data

Validasi

yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validasi konstruk yang dibagi dalam dua langkah yaitu:

- a. Perumusan instrumen melalui penelitian teoritis dengan mensintesis beberapa teori tentang kemampuan mengenal huruf.
- b. Pemeriksaan pakar guna penelaahan beberapa hal berikut:
 - 1) Seberapa jauh dimensi merupakan jabaran yang tepat dari konstruk.
 - 2) Seberapa jauh indikator merupakan jabaran dari dimensi.
 - 3) Seberapa jauh metode pengambilan data dilakukan secara benar.

Data yang diperoleh agar objektif dan reliabel maka dilakukan teknik triangulasi dan saturasi yaitu dengan melakukan beberapa tindakan antara lain:

- a. Menggunakan cara yang bervariasi untuk memperoleh data yang sama, misal untuk menilai hasil belajar dengan tes tertulis dan wawancara.
- b. Menggali data yang sama dari sumber yang berbeda dalam penelitian ini ada 4 sumber yaitu peneliti, guru, kepala sekolah dan siswa.
- c. Melakukan pengecekan ulang dari data yang telah terkumpul untuk kelengkapannya.
- d. Melakukan pengolahan dan analisis ulang dari data yang terkumpul.

⁹⁸ *Ibid*, hal, 247-249

- e. Mempertimbangkan pendapat ahli, dalam penelitian ini yang menjadi tenaga ahli adalah kepala sekolah.⁹⁹

Validasi internal yang dilakukan penulis dalam tindakan ini berupa hubungan sebab akibat atau alasan yang dilakukan penulis mengapa memilih Penggunaan alat permainan meronce dalam pengenalan huruf untuk persiapan membaca AUD, hal ini dikarenakan ingin mengembangkan pengenalan huruf pada anak dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan alat permainan meronce. Validasi eksternal yang dilakukan penulis hanya bersifat urgen apabila peneliti mengadaptasikan penelitian lain dan mempublikasikannya walaupun demikian validasi ini dipakai untuk satu cara untuk mendapatkan dan menilai gagasan baru dengan cara mengenal berhitung anak usia dini.

G. Prosedur Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum peneliti melakukan tindakan, terlebih dahulu dilakukan pengamatan tentang pengenalan konsep huruf pada anak di kelompok B Raudatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya. Dari hasil pengamatan tersebut di analisis kemudian berdasarkan hasil analisis tersebut di lakukan tindakan pada siklus pertama.

2. Siklus I

Siklus merupakan ciri khas penelitian tindakan kelas penelitian ini terdapat 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi atau pantulan. Penelitian ini dilakukan beberapa siklus. Perlakuan pada setiap siklus harus berbeda dari siklus sebelumnya. Sebaliknya siklus berikutnya harus didasarkan pada siklus sebelumnya. Siklus akan terus dilanjutkan dengan siklus berikutnya sampai masalah terpecahkan. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru kolaborator dalam memperbaiki proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan alat permainan *meronce*.

⁹⁹ Op.cit. h. 136

Berikut ini adalah model dari proses penelitian yang akan dilaksanakan :

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi:

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *meronce*
- b. Menyiapkan media pembelajaran yaitu Alat Permainan *Meronce*
- c. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 13 pendidikan anak usia dini no 146 tahun 2014.
- d. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan.
- e. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.
- f. Penelitian dilakukan sebanyak 3 siklus. 1 siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, apabila pada siklus ke 3 masih belum mencapai kriteria yang diinginkan maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru kelas B, sedangkan peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan pembelajaran. Guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan yang tercantum dalam RPPH yang sudah dibuat. Dalam satu siklus, penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari pembukaan, inti, penutup. Kegiatan pembukaan dan penutup secara umum hampir sama, yang berbeda adalah kegiatan inti. Pelaksanaan tindakan untuk pertemuan pertama dapat disajikan sebagai berikut:

- 1) Pertemuan pertama
 - a) Pembukaan
 - 1) Salam
 - 2) Absensi
 - 3) Berdo'a sebelum belajar
 - 4) Bernyanyi
 - 5) Bercerita tentang pengalaman sebelum anak kesekolah
 - 6) Bercerita tentang tema tanah airku dan sub tema kehidupan dikota



- 7) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam permainan
- b) Kegiatan Inti
 - 1) Mengenalkan alat permainan meronce dengan sub tema diri sendiri
 - 2) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada alat permainan *meronce*
 - 3) Evaluasi seputar kegiatan yang dilakukan anak pada hari ini
 - 4) Membaca doa sebelum pulang
 - 5) Salam sebelum pulang
- c). Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara bersamaan saat pelaksanaan berlangsung pengamatan serangkaian mengenali, merekam, mendokumentasi dan mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan hasil yang kan dicapai sebagai dampak dari tindakan yang dilakukan. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data selama penelitian berlangsung.

2) Refleksi

Seluruh hasil observasi, evaluasi siswa, dan catatan lapangan dianalisis, dijelaskan, dan disimpulkan pada tahap refleksi. Tujuan dari refleksi adalah untuk mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media gambar. Peneliti bersama observer menganalisis hasil tindakan pada siklus I dan II untuk mempertimbangkan apakah perlu dilakukan siklus lanjutan.

3. Siklus II

Siklus II merupakan tindakan perbaikan dari siklus I yang masih belum berhasil. Secara umum, penerapan pembelajaran pada siklus II sama dengan penerapan pembelajaran pada siklus I, hanya saja dilakukan lebih cermat memperhatikan hal-hal yang masih belum tercapai pada saat siklus I. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Siklus III

Dalam siklus III ini, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang ditentukan atau hal-hal yang belum tercapai pada siklus II. Langkah selanjutnya pada siklus III sama urutannya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

dengan siklus II dan siklus I yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan perenungan.

H. Rencana dan Waktu Penelitian

1. Rencana Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada kelompok B di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya, dan kelompok B berjumlah 15 orang siswa-siswi sebagai objek penelitian. Keterlibatan semua pihak yang terkait sangatlah diperlukan dalam penelitian ini guna mendapatkan data yang mendalam, lengkap, dan sistematis. Dalam penelitian ini subjek termasuk dalam subjek penelitian.

5. Waktu dan jadwal Penelitian

Adapun waktu dan jadwal penelitian yang peneliti dilakukan dalam jangka waktu 3 bulan pada tahun 2017/2018. Penentuan waktu mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar yang efektif dikelas.

Tabel 3. 1Jadwal Penelitian

No	Uraian	April-Juli				Agus				septbr				Oktbr-Des			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul	v															
2	Konsultasi dengan ketua prodi		v														
3	Penyusunan draf proposal			v													
4	Pengajuan draf proposal				V												
5	Konsultasi dengan pembimbing					v											
6	Revisi draf proposal						v										
7	Analisa dan penulisan draf proposal awal							v									
8	Draf Awal dibaca pembimbing								v								
9	Revisi draft awal									V							
10	Ujian proposal																
11	Perbaikan hasil seminar																
12	Pengajuan hasil riset																
13	Pengumpulan data																
14	Verifikasi dan analisa data																
15	Konsultasi pembimbing																
16	Perbaikan hasil ujian tahap awal																

Gedung PAUD/Raudhatul Athfal As-Salam 02 Dharmasraya mempunyai ukuran 9 m x 7 m yang merupakan rumah penduduk yang di pinjam dan dimanfaatkan untuk kegiatan proses pendidikan Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya. Dalam perkembangannya tentu banyak yang harus diperbaiki dan direhabilitasi mengingat usia gedung yang layak untuk ditempati, tidak tersedianya dana merupakan salah satu faktor gedung tersebut masih dipinjam sampai sekarang.

3. Perkembangan Murid

69

Jumlah murid PAUD/Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya dari tahun 2007 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No	Tahun Pelajaran	Kelompok A			Kelompok B			Jumlah
		L	P	Jml	L	P	Jml	
1.	2007	4	6	9	5	6	11	22
2.	2008	3	3	6	7	3	10	16
3.	2009	5	4	9	6	5	11	20
4.	2010	6	3	9	4	3	7	16
5.	2011	3	5	8	5	5	9	15
6.	2012	5	2	7	4	6	10	17
7.	2013	6	3	9	3	4	7	16
8.	2014	2	3	6	7	3	10	15
9.	2015	3	4	7	6	5	11	18
10.	2016	4	1	5	8	2	10	21
11.	2017	2	3	5	7	6	13	18
12.	2018	3	2	5	8	7	15	20

4. Keadaan Guru PAUD/Raudhatul Athfal As-Salam 02 Dharmasraya

NO	Nama/NUPTK	Tempat Taggal Lahir	Pendidikan	TMT	Jabatan
	Mardayanti R,S.Pdl	Pulau Punjung15	S1 P A I 2007	18Juli	Kepala Sekolah

4847753655300042	Mei 1975		2004	
2	Noli Satria, S.Pd	Pulau Punjung	SI 2015	02 Januari 2016 Guru Kelompok B
3	Satria Dona, S.Pd	Solok	SI 2014	03 Januari 2017 Guru Kelompok A

5. Nama Anak Kelas B

1. Danang Firmansyah
2. Zafran Namus
3. Wihzyana Septia
4. Fachri Zaidan Aska
5. Afiqa Safitri
6. Hifzan Taufiq
7. Ade Maya Sakhi
8. Ashar Putra Maja
9. Rava Octora
10. Raif Dobika Armentik
11. Andika Prasetia
12. Aufa Afkar Rais
13. Hafizah Ramadhani
14. Auliya Ramadani
15. Adiba Nadhifa

6. Data Lainnya

Nama Sekolah

Raudhatul Athfal As-Salam 02

Alamat Sekolah

:

: Jalan

Baru Pulau Punjung
Jalan

: Jalan

Baru Pulau Punjung
Kelurahan /Desa

: IV

Koto Pulau Punjung
Kecamatan

:

Pulau Punung
Kabupaten

:

Dharmasraya
Propinsi

:

Sumatera Barat
Nomor Telpon/HP

:

081378215394

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Status Sekolah

:

Terdaftar/Swasta /Milik Pribadi

Nama Yayasan/Lembaga

:YPI

AS-SALAM /RA AS-SALAM 02

Nomor Akte Pendirian

: 05

Tanggal

: 27

Juli 2015

Notaris

:

ANWAR DELI CANNIAGO,SH,Sp.Not

Izin Operasional

Nomor

:

Kd.03.17/3/RA/14/2010

Tanggal

: 2

Januari 2010

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Nomor Identitas Sekolah(NIS) :

101213100008

Nomor Statistik Sekolah(NSS) :

101213100008

NPSN :

69730643

Kondisi Tanah Bangunan

Luas Tanah

: 20

x15 M = 300 M²

Luas Bangunan

: 12 x

9 M = 108 M

Nama Kepala Sekolah

:

MARDAYANTI.R,S.Pd.I

Alamat

: Jln Lubuk Bulang,Jorong Pulau
PunjungIV Koto Pulau Punjung,Kec.
Pulau PunjungKabupaten Dharmasraya

Telpon/HP

:

081378215394

7. Visi Raudhatul Athfal As-Salam 02

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Membangun Anak Usia Dini yang Beriman, Sehat, Cerdas, Ceria dan Berkarakter sesuai dengan tahap Perkembangannya

8. Misi Raudhatul Athfal As-Salam 02

- a) Melaksanakan Pembimbingan Agama Bagi anak Usia Dini
- b) Memberikan kegiatan Pembelajaran yang sehat
- c) Melakukan Pembelajaran yang mengasah Kecerdasan majemuk
- d) Melaksanakan Kegiatan dengan bersikap ceria
- e) Melakukan Pembelajaran yang mengasah Kecerdasan majemuk
- f) Membangun Pendidikan Berkarakter

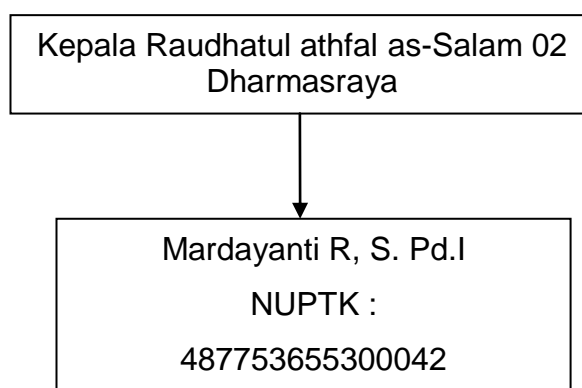
9. Tujuan Umum

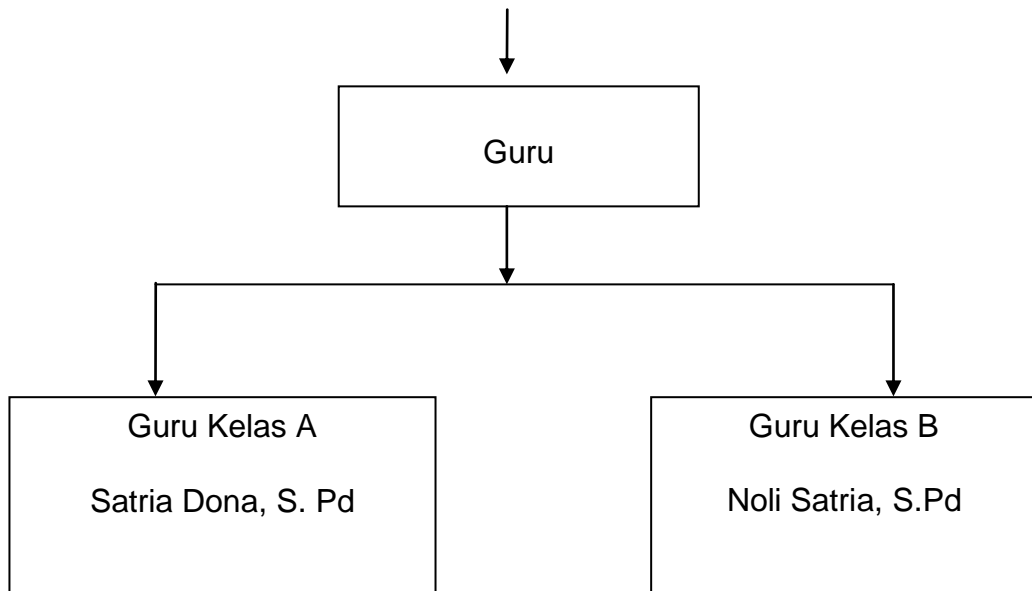
Tujuan umum didirikannya PAUD Terpadu As-Salam 02 ini adalah untuk mengembangkan dan melaksanakan Program pendidikan Anak Usia Dini secara merata adil dan dibutuhkan oleh masyarakat dalam rangka membentuk kesiapan belajar anak untuk menempuh pendidikan formal selanjutnya.

10. Tujuan Khusus

- a) Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mendapatkan layanan pendidikan sekolah formal seperti taman Kanak-kanak
- b) Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan anak usia dini sebagai persiapan untuk masa depannya dan untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya
- c) Mendidik anak agar mengenal dan percaya kepada Allah dan agar mereka dapat menanamkan nilai-nilai yang berakhlakul karimah sejak dini.

Struktur Guru Raudhatul Athfal As-Salam 02 Dharmasraya





Bagan 1. Struktur Guru Raudhatul Athfal As-Salam 02

B. Hasil penelitian

1. Hasil Pengamatan Prasiklus

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal huruf anak. Pengamatan awal dilaksanakan pada tanggal 02 April 2018 dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi untuk mengungkap kemampuan mengenal huruf anak tanpa menggunakan alat permainan meronce. Instrumen lembaran observasi secara lengkap dapat disajikan pada lampiran 8. Ada tiga indikator yang diukur dalam penelitian ini, yaitu: a) mengenal simbol huruf, b) mengenal bunyi huruf, c) memahami asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Adapun data pada kondisi awal atau prasiklus disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Mengenal Simbol Huruf Prasiklus

No	Nama Anak	Mengenal Simbol Huruf Prasiklus
1	Danang Firman s	2
2	Zafran Namus	1

3	Wihzyana S	1
4	Fachri Zaidan A	1
5	Afiqa Safitri	1
6	Hifzan Taufiq	4
7	Ade Naya S	3
8	Ashar Putia M	1
9	Rava Oktora	1
10	Raif Dobika A	1
11	Andika Prasetia	3
12	Aufa Afkar Rais	1
13	Hafiza putri	2
14	Auliya Rama Dani	1
15	Adiba Nadhifa	1
	Jumlah	24
	Persentase	$24/60 \times 100\% = 40,00\%$

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa persentase kemampuan mengenal simbol huruf anak sebesar 40,00%. Artinya kemampuan mengenal huruf anak berada pada kategori belum berkembang. Terdapat, sepuluh orang anak yang belum berkembang dengan skor 1. dua orang anak mulai berkembang yaitu Dng dan Adb dengan skor 2. dua orang anak berkembang sesuai harapan yaitu Ny dan Adk dengan skor 3. Hanya satu orang anak yang berkembang sangat baik yaitu Tfq dengan skor 4.

Anak masih kesulitan dalam membedakan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan simbol huruf vokal dan simbol huruf konsonan, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki simbol huruf awal ataupun kelompok gambar yang memiliki simbol huruf akhir yang sama. Oleh karena itu diperlukan tindakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf.

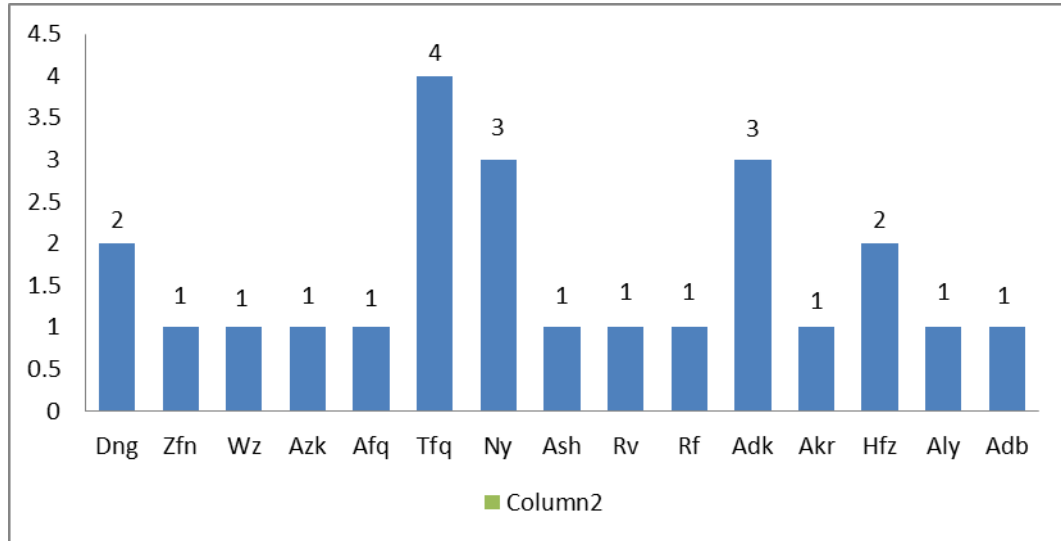


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Kemampuan mengenal simbol huruf untuk masing-masing anak dapat dilihat pada diagram dibawah ini

Diagram 4.1 Mengenal Simbol Huruf Prasiklus



Tabel 4.4 Mengenal Bunyi Huruf Prasiklus

No	Nama Anak	Mengenal Simbol Huruf Prasiklus
1	Danang Firman s	2
2	Zafran Namus	1
3	Wihzyana S	1
4	Fachri Zaidan A	1
5	Afiqa Safitri	1
6	Hifzan Taufiq	3
7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	1
9	Rava Oktora	1
10	Raif Dobika A	1
11	Andika Prasetia	2
12	Aufa Afkar Rais	1
13	Hafiza R	1



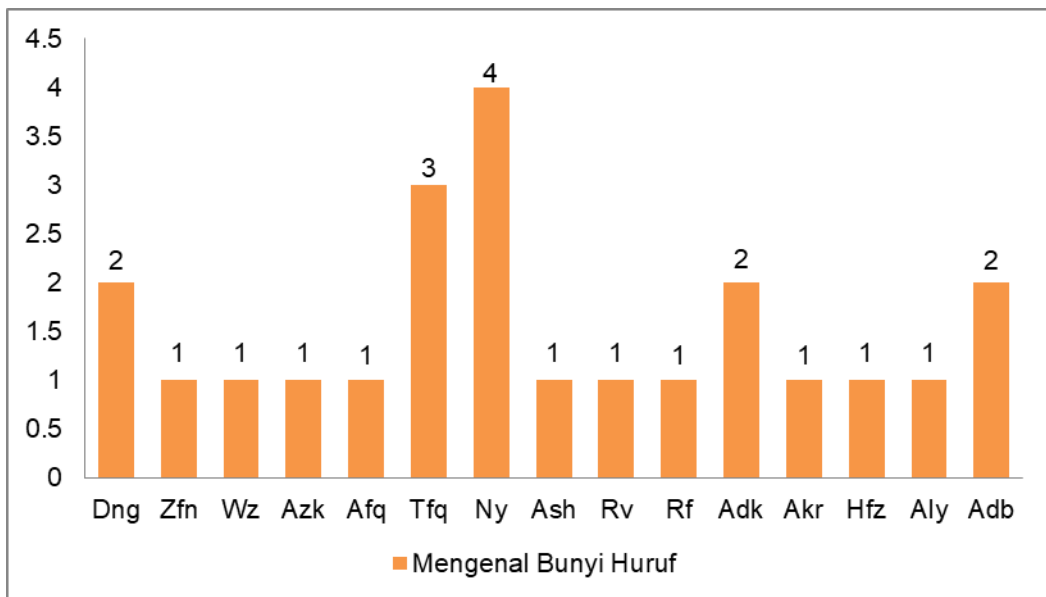
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

14	Auliya Rama Dani	1
15	Adiba Nadhifa	2
	Jumlah	23
	Persentase	$23/60 \times 100\% = 38,33\%$

Dari tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa persentase kemampuan mengenai huruf pada indikator mengenai bunyi huruf yaitu 38,33%. Artinya kemampuan mengenal bunyi huruf anak berada pada kategori belum berkembang. Terdapat, sepuluh orang anak yang belum berkembang dengan skor 1. tiga oang anak mulai bekembang yaitu Dng, Adk dan Adb dengan skor 2, dan satu orang anak berkembang sesuai harapan yaitu Tfq dengan skor 3, dan hanya satu orang anak berkembang sangat baik yaitu Ny dengan skor 4 Oleh karena itu diperlukan tindakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bunyi huruf.

Untuk lebih jelasnya dapat disajikan pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.2 Mengenal bunyi Huruf Prasiklus



Tabel 4.5 Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf prasiklus

No	Nama Anak	Mengenal Simbol Huruf Prasiklus
1	Danang Firman s	1
2	Zafran Namus	1

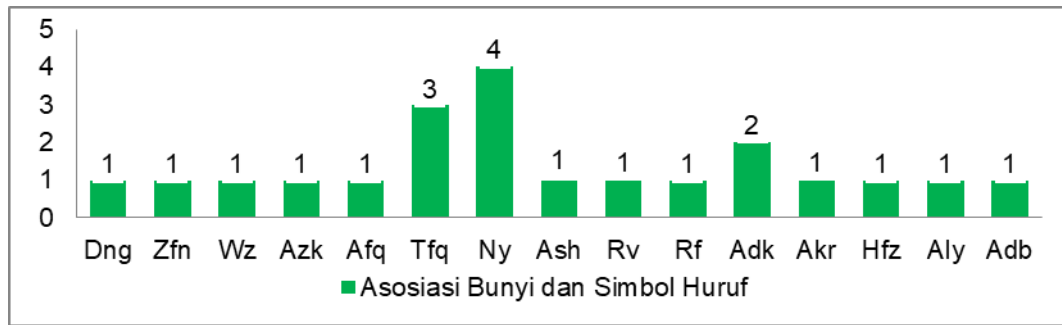
3	Wihzyana S	1
4	Fachri Zaidan A	1
5	Afiqa Safitri	1
6	Hifzan Taufiq	3
7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	1
9	Rava Oktora	1
10	Raif Dobika A	1
11	Andika Prasetia	2
12	Aufa Afkar Rais	1
13	Hafiza R	1
14	Auliya Rama Dani	1
15	Adiba Nadhifa	1
	Jumlah	21
	Persentase	$21/60 \times 100\% = 35,00\%$

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf sebesar 35,00%. Artinya kemampuan anak dalam memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf berada pada kategori mulai berkembang. Terdapat 11 orang anak yang belum berkembang dengan skor 1. satu orang anak mulai berkembang yaitu Adk dan Adb dengan skor 2. Satu orang anak berkembang sesuai harapan yaitu Tfq dengan skor 3. Dan satu orang anak yang berkembang sangat baik yaitu Ny dengan skor 4. Oleh karena itu, diperlukan adanya tindakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bunyi huruf.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diagram 4.3 Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf Prasiklus



Adapun persentase kemampuan mengenal huruf anak pada prasiklus adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Pada anak Kondisi Awal/Prasiklus

No	Nama Anak	Indikator			PersentasePer orang
		Mengenal Simbol Huruf	Mengenal Bunyi Huruf	Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf	
1	Danang Firman s	2	2	1	41,67%
2	Zafran Namus	1	1	1	25%
3	Wihzyana S	1	1	1	25%
4	Fachri Zaidan A	1	1	1	25%
5	Afiqa Safitri	1	1	1	25%
6	Hifzan Taufiq	4	3	3	83,33%
7	Ade Naya S	3	4	4	91,67%
8	Ashar Putia M	1	1	1	25%
9	Rava Oktora	1	1	1	25%
10	Raif Dobika A	1	1	1	25%
11	Andika Prasetia	3	2	2	66,67%
12	Aufa Afkar Rais	1	1	1	25%
13	Hafiza R	1	1	1	25%

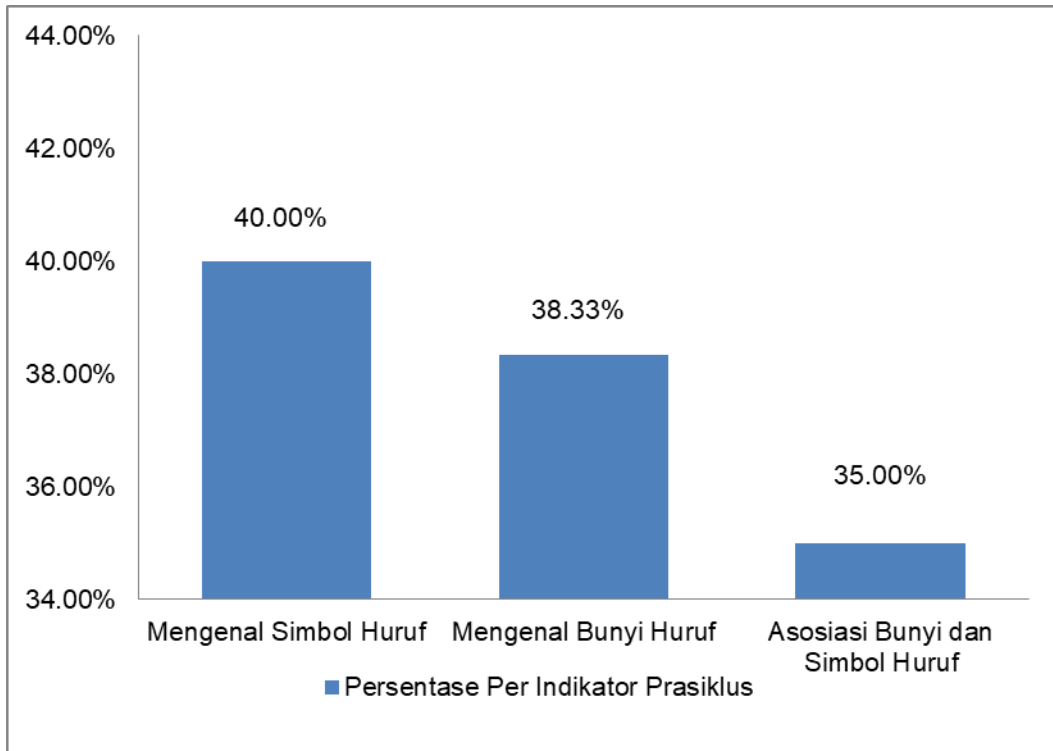


14	Auliya Rama Dani	1	1	1	25%
15	Adiba Nadhifa	2	2	1	41,67%
Jumlah Skor		24	23	21	37,77%
Persentase Perindikator		40,00%	38,33%	35,00%	
Kemampuan Mengenal huruf Pra Siklus		$(40,00\%+38,33\%+35,00\%)/3=$ 37,77%			

Berdasarkan tabel di atas diperoleh persentase rata-rata kemampuan mengenal huruf anak prasiklus sebesar 37,77%. Artinya bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf anak secara umum berada pada kategori mulai berkembang. Pada indikator mengenal simbol huruf sebesar 40,00%. Anak masih kesulitan dalam membedakan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan simbol huruf vokal dan simbol huruf konsonan, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki simbol huruf awal ataupun kelompok gambar yang memiliki simbol hurufakhir yang sama. Pada indikator mengenal bunyi huruf, persentase kemampuan anak sebesar 38,33%. Kesulitan anak terletak pada menyebutkan bunyi huruf awal dan huruf akhir dari nama benda-benda disekitarnya, membedakan huruf-huruf yang mempunyai bunyi yang sama. Pada indikator memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf sebesar 35,00%. Anak masih kesulitan dalam menunjukkan huruf-huruf yang disebutkan dan ditunjukkan oleh guru, menyebutkan gabungan dua huruf yang terdiri dari vokal dan vokal, konsonan dan konsonan, serta konsonan dan vokal, serta menyebutkan satu persatu huruf pembentuk kata.

Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak masih rendah. Persentase kemampuan mengenal huruf prasiklus dapat dilihat pada diagram dibawah

Diagram 4.4 Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Prasiklus



Berdasarkan data hasil observasi maka guru harus melakukan tindakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak. Upaya yang ditempuh yaitu menggunakan alat permainan *meronce* dalam pembelajaran. Alat permainan *meronce* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kertas karton yang dibentuk menjadi kotak yang dibuat tiga ukuran memiliki karakteristik khusus yaitu adanya huruf –huruf vokal dan konsonan yang ditempel pada kotak-kotak tersebut. Penggunaan Alat permainan *Meronce* dalam pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf antara lain mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf serta memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf.

2. Data Hasil Tindakan Siklus I tentang Kemampuan Mengenal Huruf Anak

a. Perencanaan Siklus 1

Adapun perencanaan disini adalah segala cara untuk melakukan tindakan secara detail, baik itu dari perencanaan tempat melakukan tindakan, asesmen awal, penyusunan rencana pembelajaran proses observasi lembar kerja anak, keterlibatan guru dan menyusun jadwal kegiatan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

1) Deskripsi Situasi

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun sebanyak 15 orang. Adapun permasalahan yang ditemukan yaitu kemampuan mengenal huruf anak belum berkembang dengan optimal. Anak masih kesulitan dalam mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf. Selain itu media yang digunakan untuk mengenalkan huruf kurang bervariasi, guru hanya menggunakan papan tulis disertai gambar dan warna-warna yang disukai oleh anak-anak sehingga belum dapat membuat kegiatan pengenalan huruf menjadi menyenangkan. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi dan belum maksimal, belum dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Assesmen Awal

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Hasil pengamatan peneliti menemukan bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih rendah. Permasalahan tersebut menunjukkan rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak. Oleh karena itu, salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan di atas peneliti menerapkan penggunaan Alat Permainan *Meronce* dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Selanjutnya peneliti mulai menyusun dan merancang pembelajaran menggunakan alat permainan *meronce* dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

3) Penyusunan Rencana Pembelajaran

Adapun langkah-langkah untuk penyusunan rencana pembelajaran adalah mempersiapkan untuk mengembangkan tema, media, partisipasi guru dan penyusunan jadwal kegiatan untuk siklus I.

a. Persiapan Pengembangan tema

Peneliti dan guru berkolaborasi dalam mempersiapkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih adalah tema alat komunikasi. Pada



pertemuan pertama sub tema media elektronik (Televisi, radio, telepon dan henpon) pertemuan kedua guna dan bahaya alat telekomunikasi , dan pertemuan ketiga media cetak.

b. Media

Sebelum melakukan tindakan, peneliti menyiapkan media yang akan digunakan yaitu Alat permainan *Meronce* yang membuat huruf-huruf yang berhubungan dengan sub tema Identitasku (nama anak laki-laki dan perempuan), Mengenal Tubuhku , dan Panca Indra. Peneliti dan guru berkolaborasi dalam penelitian tindakan kelas. Adapun keterlibatan guru dalam penelitian ini adalah sebagai pelaksana tindakan sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Adapun kegiatan peneliti yaitu mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua kegiatan yang dilakukan anak.

c. Jadwal Kegiatan Siklus I

Setelah melakukan diskusi dengan guru kolaborasi, maka disepakati jadwal kegiatan siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.7 Jadwal Kegiatan Siklus I

No	Tanggal	Kegiatan	Aspek yang di Nilai
1	Senin, 02 April 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Pengkondisian kelas sambil berdoa, bernyanyi dan tepuk • Membaca iqra' • Menjelaskan tema Alat komunikasi dan sub tema media elektronik (televisi, telepon, radio, Henpon), yang akan di pelajari dan membangun persepsi anak • Membuat peraturan bersama • Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada alat <i>permainan meronce</i>. • Mengenal huruf awal yang sama <u>telepon</u> dan <u>televisi</u>, huruf ahir yang sama <u>telepon</u> dan <u>henpon</u> anak melihat dan mendengar dengan baik dan kemudian mengikutinya 	Kemampuan Mengenal Huruf Anak



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- Mengenal huruf vokal dan konsonan melalui alat permainan meronce.,
- Anak diminta kedepan kelas untuk menunjukkan kemampuannya dalam mengenal huruf
- Anak mengerjakan LKA
- Evaluasi kemampuan mengenal huruf

2 Selasa, 10 April 2018 • Pengkondisian kelas sambil berdoa, bernyanyi dan tepuk Kemampuan Mengenal Huruf

- Menjelaskan tema alat komunikasi sub tema guna dan bahaya alat tele komunikasi yang akan di pelajari dan membangun persepsi anak
- Membuat peraturan bersama
- Mengenal huruf melalui alat *permainan meronce* dengan kegiatan menyebut simbol huruf yang dikenal, mengenal huruf yang sama bentuknya (n, h, u, v dll) mengenal bunyi gabungan dua huruf (ng)
- Evaluasi kemampuan mengenal huruf

3 Rabu, 18 April 2018 • Pengkondisian kelas sambil berdoa, bernyanyi dan tepuk Kemampuan Mengenal Huruf Anak

- Menjelaskan tema alat komunikasi dan sub tema media cetak yang akan dipelajari dan membangun persepsi anak
- Menyebutkan simbol huruf yang sama bunyinya q dan k mengenalkan bentuk huruf q dan r
- Anak maju satu persatu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- menunjukkan kemampuannya
- Anak mengerjakan LKA
 - Evaluasi kemampuan mengenal huruf

b. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I terdiri dari tiga pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada saat kegiatan inti. Sedangkan pada kegiatan pembukaan dan penutup hampir sama pada setiap pertemuan. Adapun tindakan siklus I yang akan diberikan pada anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Dharmasraya adalah sebagai berikut:

1) Pelaksanaan Tindakan Siklus I pertemuan 1

a) Pembukaan

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, 02 April 2018 dengan tema alat komunikasi sub tema media elektronik (televisi, radio, telepon). Sebelum memulai kegiatan pembelajaran di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya kegiatan diawali dengan baris berbaris di halaman. Setelah itu, anak masuk kelas secara teratur. Kemudian anak duduk dengan rapi di atas kursi dengan posisi duduk berjajar.

Guru membuka pelajaran dengan salam, absensi, berdoa sebelum belajar, membaca surat-surat pendek dan setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita tentang pengalamannya sebelum pergi ke sekolah. Guru bertanya tentang tema dan sub tema yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan memberitahukan tema yang akan dibahas pada hari itu. Guru menstimulasi siswa dengan bercakap-cakap tentang tema yang akan dibahas pada hari itu yaitu tentang tema alat komunikasi dengan sub tema media elektronik (televisi, telepon, henpon, radio)

b) Kegiatan Inti

Alat permainan *meronce* yang dipakai untuk siklus I pertemuan 1 dengan judul “alat telekomunikasi” yang terdiri dari gambar televisi, radio,



telepon, guru meminta anak menirukan nama-nama alat telekomunikasi masing-masing, dan guru memberikan pujian serta tepuk tangan bagi anak yang telah berani menyebutkan nama-nama alat telekomunikasi tersebut. Sebelum mengenalkan huruf melalui alat permainan *meronce*, guru menstimulasi anak dengan diskusi tentang LKA yang akan dikerjakan anak yaitu mencari kata didalam kotak dan melingkari kata tersebut menjadi nama-nama media elektronik. Kemudian membaca keras-keras judul alat permainan *meronce* yaitu “alat telekomunikasi” dan mengajak anak bersama-sama menyebutkan satu-persatu huruf yang ada pada LKA dan mencocokkan dengan huruf yang ada pada alat permainan *meronce* yang telah dijelaskan sebelumnya tentang bagian-bagian alat permainan *meronce*, anak dipersilakan untuk memegang alat permainan *meronce* tersebut secara bergantian dan menyebutkan alat-alat apa saja yang diperlukan pada permainan *meronce*. Apabila anak salah dalam menyebutkan bagian-bagian dari alat permainan *meronce* anak tidak disalahkan tetapi tetap dipuji. Misalnya: “ya..... kamu pintar..... sudah tahu banyak tentang alat permainan *meronce* dan yang ini namanya adalah.....”. Dengan begitu anak tidak merasa dihakimi dan tetap memiliki kepercayaan diri.

Setelah hampir semua anak memahami bagian-bagian dari sebuah alat permainan *meronce* maka mulailah guru menyebutkan huruf-huruf yang ada pada alat tersebut. Pada awalnya guru hanya membaca sambil menunjukkan/menekankan bacaan yang hampir sama bunyi dan bentuknya. Anak hanya melihat dan mendengarkan dengan seksama. Bacaan diulang-ulang sampai anak memahami dan melingkari huruf yang ada pada LKA tentang nama-nama alat telekomunikasi media elektronik. Selanjutnya anak menirukan ucapan guru sesuai dengan bacaan yang tampak.

Setelah beberapa kali diulang dengan cara menirukan, kemudian anak dibiarkan mengucapkan sendiri isi bacaan yang ia pahami. Rata-rata anak mengucapkan bacaan berdasarkan gambar yang dilihatnya. Selama mengenalkan huruf dengan menggunakan alat permainan *meronce*, guru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

merangsang anak untuk bersemangat dalam melihat gambar dan tulisan yang ada pada LKA, serta menunjukkan kegairahan tersebut dengan ekspresi, bahasa, dan intonasi yang menarik. Guru menunjukkan huruf yang ada di alat permainan *meronce* dengan tangan dan memberi kesempatan kepada anak untuk menebak huruf apa yang akan muncul ketika alat permainan *meronce* di lihatkan oleh guru.

Pada pertemuan pertama ini dengan tema Alat telekomunikasi dan sub tema media elektronik (televisi, telepon dan radio), anak-anak dikenalkan pada huruf vokal yang ditekankan pada tiap kata yang ada pada alat permainan *meronce*, misalkan huruf vokal “e” dan “i” terdapat pada kata “televisi”, huruf vokal “a” dan “o” pada kata radio” Pengenalan huruf vokal a,i,u,e,o adalah untuk mempermudah anak-anak untuk mengingatnya. Sehingga ketika huruf-huruf ini muncul dalam sebuah kata, anak sudah dapat mengenalinya. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan anak bersama-sama guru mencari kata-kata yang dimulai dari huruf vokal tersebut. Setiap anak bebas menyebutkan sesuka dan sebanyak yang mereka bisa.

Huruf vokal a= ayam, angsa, aku, awan, andi, dan lain-lain.

Huruf vokal i= ikan, ibu, itra, dan lain-lain.

Huruf vokal u= udang, ular, unta, dan lain-lain.

Huruf vokal e= elang, ember, enam, edi, dan lain-lain.

Huruf vokal o= orang, ojek, odong-odong, oom, odol, dan lain-lain.

Selain menyebutkan kata-kata yang memiliki huruf vokal yang sama, anak juga berlatih dan berlomba untuk menyebutkan benda/kata-kata yang didalamnya atau bagian akhirnya terdapat huruf vokal tersebut. Setelah pengenalan huruf vokal kemudian dilanjutkan dengan pengenalan huruf konsonan yaitu: huruf abjad selain huruf vokal. b (be) , c (ce), d (de), f (ef), g (ge), h (ha), j (je), k (ka), l (el), m (em), n (en), p (pe), q (kyu), r (er), s (es), t (te), v (ve), w (we), x(eks), y (ye), dan z (zet).

Semua huruf ini dikenalkan melalui bagian kata yang ada pada alat permainan *meroncedan* kata-kata yang ditemukan anak dilingkungan terdekatnya. Bukan susunan huruf-huruf secara terpisah, tetapi ada dalam



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

suatu kata. Huruf konsonan juga dikenalkan dalam satu kata utuh atau kata bermakna, misalnya: huruf konsonan t, l, v, s = ada dalam kata televisi, huruf konsonan t, l, p = ada dalam kata telepon, huruf konsonan r, d, = ada dalam kata radio.

Guru juga dapat memperkenalkan huruf konsonan lainnya dengan kata-kata yang terdekat dengan anak, kemudian meminta anak untuk menyebutkan huruf apa saja yang merupakan huruf konsonan. Selanjutnya guru menstimulasi anak untuk menyebutkan kelompok gambar yang memiliki simbol huruf awal yang sama serta memberitahu kepada anak huruf-huruf yang hampir sama bentuknya pada alat permainan *meronce* misalnya huruf b dan d, u dan n, h dan n, serta p dan q. Pengenalan simbol-simbol huruf pada anak juga diiringi dengan pengenalan bunyi huruf serta asosiasi bunyi dan simbol huruf berdasarkan kata-kata yang ada pada alat permainan *meronce*.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengadakan evaluasi seputar kegiatan yang dilakukan anak, guru menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, dilanjutkan dengan bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat, evaluasi seputar kegiatan yang telah dilakukan oleh anak, membaca doa sebelum pulang dan salam.

2) Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 2

a) Pembukaan

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 10 April 2018 dengan tema Alat telekomunikasi, sub tema guna dan bahaya alat telekomunikasi. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran di RA As-Salam 02 kabupaten Dharmasraya, kegiatan diawali dengan kegiatan baris berbaris di depan kelas. Kemudian anak masuk kelas secara teratur. Setelah masuk ke dalam kelas anak duduk dengan rapi di atas bangku dengan posisi duduk belajar.

Guru membuka pelajaran dengan salam, absensi, berdoa sebelum belajar, membaca surat-surat pendek dan setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita tentang pengalamannya sebelum



pergi ke sekolah. Guru menanyakan tentang tema dan sub tema yang telah dibahas pada hari itu. Guru menstimulasi siswa dengan bercakap-cakap tentang tema yang akan dibahas yaitu tema Alat telekomunikasi dengan sub tema guna dan bahaya alat telekomunikasi, kemudian masuk pada kegiatan inti.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada pertemuan kedua guru menjelaskan macam-macam alat telekomunikasi dan bahayanya. menggunakan alat permainan *meronce*. Guru mengenalkan simbol huruf (anak menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal melalui alat permainan *meronce*, menyebutkan simbol huruf vokal dan konsonan pada kata-kata yang ada pada alat permainan *meronce*, melengkapi huruf yang memiliki simbol huruf awal yang sama, (jam dan jagung).

Kegiatan dilanjutkan dengan mengenal bunyi huruf. Guru menstimulasi anak untuk mengenal bunyi huruf anak dari gambar yang ada di alat permainan *meronce* kemudian meminta anak untuk menyebutkan bunyi huruf awal yang sama dengan benda-benda yang ada disekitarnya.

Misalnya: televisi dan telepon.

Guru menceritakan kepada anak guna handphon yaitu mempermudah komunikasi dan meningkatkan pengetahuan dan bahaya handphon adalah Mengganggu pertumbuhan otak anak. Pada usia 0-2 tahun, otak anak bertumbuh dengan cepat hingga dia berusia 21 tahun, tumbuh kembang yang lambat, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif. Kecanduan.

Guru juga menstimulasi anak mengenal bunyi huruf dengan meminta anak untuk menyebutkan benda-benda disekitar anak yang memiliki bunyi huruf akhir yang sama dengan huruf akhir pada alat permainan *meronce* Seperti kata telepon memiliki huruf akhir “n” kata yang memiliki akhir yang sama yaitu: henpon dan telepon dan lain-lain. Begitu juga dengan kata-kata lainnya. Guru mengenalkan anak pada huruf-huruf yang memiliki bunyi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

yang hampir sama yaitu p dan v. Misalnya huruf “p” pada kata telepon dan huruf “v” pada kata televisi. Kegiatan pengenalan huruf juga diiringi dengan pengenalan asosiasi bunyi dan simbol huruf.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengadakan evaluasi seputar kegiatan yang dilakukan anak, guru menanyakan kepada anak apakah anak mau mengulang kegiatan pada hari berikutnya. Setelah itu anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa setelah kegiatan dan salam.

3) Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 3

a) Pembukaan

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jum’at, 13 April 2018 dengan tema alat komunikasi, sub tema media cetak. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran di RA As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya. kegiatan awalnya disisi dengan membaca buku iqra’. Setelah selesai, anak merapikan buku iqra’ nya dan duduk dengan rapi. Guru membuka pelajaran dengan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Anak juga diajak untuk mengabsen teman yang tidak masuk.

Pada hari jumat, anak melaksanakan praktek sholat shubuh berjamaah. Dimulai dari praktek wudhu bersama, azan, iqomah dan sholat shubuh yang di imami oleh salah satu anak. Guru memberikan bimbingan kepada anak yang gerakan sholatnya masih keliru. Setelah selesai, anak menyisihkan sebagian uang yang sudah disiapkannya untuk bersedekah. Kegiatan ini melatih anak untuk bersedekah sejak usia dini.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada pertemuan ketiga guru menjelaskan tentang fungsi alat komunikasi media cetak, telepon, televisi dan radio. Guru mengenalkan simbol-simbol huruf pada anak dan bunyi huruf kepada anak melalui alat permainan meronce. Pada pertemuan ketiga ini, guru membimbing anak dalam memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf. Kegiatan ini dilakukan dengan kegiatan menunjukkan huruf yang disebutkan melalui alat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

permainan *meronce*. Guru menyebutkan salah satu huruf yang terdapat pada alat permainan *meronce*, kemudian anak diminta untuk maju ke depan dan menunjukkan huruf yang disebutkan oleh guru. Begitu juga sebaliknya, kegiatan ini dapat dilakukan dengan guru menunjukkan salah satu huruf pada alat permainan *meronce* dan anak menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh guru. Guru memberikan apresiasi bagi anak yang berani maju kedepan dengan pujian.

Guru memasukan semua alat permainan *meronce* kedalam kotak. Anak diberi kesempatan untuk menebak huruf apa yang diperlihatkan oleh guru. Anak berlomba-lomba mengangkat tangan untuk menyebutkan huruf yang dilihat guru dengan alat permainan *meronce*. Anak yang lebih dulu mengangkat tangan akan menyebutkan jawabannya dan guru memberikan *reward* berupa tepuk tangan dan pujian. Kondisi ini membuat suasana kelas menjadi ramai menunjukkan antusias anak dalam kegiatan pengenalan huruf. Setelah itu, guru menstimulasi anak dengan mengenalkan bunyi huruf yang sama yaitu huruf “k” dan huruf “q” melalui alat permainan *meronce*, dan cara membacanya disertai dengan contoh kata, misalnya pada kata komputer dan kata qoriah. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan kata-kata lain yang diketahui oleh anak yang memiliki huruf gabungan konsonan dan vokal. Beberapa jawaban yang diberikan anak antara lain: benang, capung, kapal terbang, bawang, monyet, minyak, dan lain-lain.

Guru menstimulasi anak dalam mengenal bunyi gabungan dua huruf yang terdiri dari vokal melalui alat permainan *meronce* misalnya ai, au, ae, ua. Contoh pada kata air, danau, buaya, dan lain-lain. Menyebutkan bunyi gabungan dari dua huruf yang terdiri dari konsonan dan vokal melalui alat permainan *meronce*. misalnya huruf konsonan “m” dan huruf vokal “a” maka bunyinya menjadi “ma” seperti majalah. Dan pada akhir kegiatan anak menyebutkan satu persatu huruf yang membentuk kata melalui alat permainan *meronce*. Guru memberikan *reward* berupa pujian dan tepuk tangan bagi anak yang berani maju ke depan kelas untuk menyebutkan satu persatu huruf pembentuk kata.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

c) Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengadakan evaluasi seputar kegiatan yang dilakukan anak, guru dan anak berdiskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan. Guru meminta anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, kemudian guru memberikan penguatan pengetahuan yang telah didapat anak. Setelah itu anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa setelah kegiatan dan salam.

c. Pengamatan (observasi) siklus I

1. Proses Pembelajaran Pertemuan 1, 2 dan 3

Proses pembelajaran dalam satu hari terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Pengamatan yang dilakukan peneliti pada siklus I terhadap kemampuan mengenal huruf anak dapat dijabarkan sebagai berikut.

Pada indikator mengenal simbol huruf anak mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan anak masih menyesuaikan diri dengan penggunaan alat permainan *meronce* yang baru pertama kali dilakukan dalam pembelajaran di RA ini.

Pada pertemuan pertama, kemampuan mengenal simbol huruf pada anak hanya mencapai 61,67%. Anak masih malu menjawab pertanyaan dari guru dan kesulitan dalam menggunakan alat permainan *meronce*. Pada saat pembelajaran menggunakan alat permainan *meronce*, beberapa anak tidak mau memperlihatkan penjelasan dari guru dan asyik mengobrol dengan teman. Akan tetapi ada juga anak yang berpindah-pindah tempat duduk. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak kondusif karena anak berlari-lari di kelas sehingga membuat suasana menjadi gaduh.

Pada pertemuan kedua, kemampuan mengenal simbol huruf meningkat menjadi 66,67%. Anak sudah mulai tertarik pada pembelajaran menggunakan alat permainan *meronce*. Beberapa anak antusias menjawab pertanyaan dari guru. Perkembangan juga terjadi pada pertemuan ketiga, yaitu mencapai 68,33%. Secara umum kesulitan anak terletak dalam



menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bentuk huruf yang hampir sama misalnya “m” dengan “n”, “u” dengan “n”, serta “b” dengan “d”, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki simbol huruf awal yang sama serta menyebutkan kelompok huruf akhir yang hampir sama. Beberapa orang anak juga terlihat kesulitan dalam menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada alat permainan *meronce*.

Pada indikator mengenal bunyi huruf, anak juga mengalami kesulitan. Pada pertemuan pertama hanya mencapai 48,33%. Hal ini dikarenakan anak masih bingung dalam menyebutkan bunyi huruf awal maupun huruf akhir dari benda-benda yang ada disekitarnya yang sama dengan bunyi huruf awal dan huruf akhir pada alatpermainan *meronce*. Selain itu anak juga masih kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bunyi yang sama, misalnya p dan v. Guru beberapa kali menjelaskan penekanan bunyi huruf p dan v dari benda-benda disekitar anak misalnya pada kata pabrik dan televisi.

Pada pertemuan kedua, kemampuan mengenal bunyi huruf meningkat menjadi 51,67%. Anak sudah mengerti dan paham yang dimaksud dengan bunyi huruf yang hampir sama. Guru menstimulasi anak dengan memberi contoh dan memancing anak dengan pertanyaan. Perkembangan juga terjadi pada pertemuan ketiga yaitu 60%. Secara umum anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal dari benda-benda yang ada disekitarnya yang sama dari bunyi awal pada alat permainan *meronce*.

Pada indikator asosiasi bunyi huruf simbol huruf, kemampuan anak mencapai 43,33%. Anak masih ragu-ragu dalam menunjukan huruf yang disebutkan dan menyebutkan huruf yang di tunjukan pada alat permainan *meronce*. Anak juga kesulitan dalam menyebut huruf yang hilang atau huruf yang sengaja ditutup oleh guru dari kata alat permainan *meronce*. Anak tidak tau bunyi gabungan dari dua huruf konsonan misal nya ng, dan ny, gabungan 2 huruf vokal misal nya ai, au, ae, ao serta gabungan 2 huruf konsonan dan vokal. Guru membantu memotivasi dan menstimulasi anak dengan gerakan bibir.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Secara keseluruhan siklus I kesulitan terdapat pada item ke 6 (enam), 9 (sembilan), 12 (dua belas), 13 (tiga belas), 14 (empat belas) secara berturut-turut yaitu: menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bentuk huruf yang hampir sama pada alat permainan *meronce*, menyebutkan huruf yang hampir sama bunyinya pada alat permainan *meronce*, menyebutkan huruf yang hilang, menyebutkan bunyi gabungan dari dua huruf yang terdiri dari konsonan dan konsonan pada alat permainan *meronce*, menyebutkan bunyi gabungan dari dua huruf yang terdiri dari vokal dan vokal pada alat permainan *meronce*. Hasil observasi Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 disajikan pada lampiran 12 halaman 236-238.

Berdasarkan uraian di atas, proses pembelajaran pada siklus I berjalan lancar tetapi kurang kondusif. Anak masih berpindah tempat duduk maupun berjalan keliling kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak yang menyelesaikan kegiatan dengan waktu yang cepat dengan leluasa mengganggu anak lain. Beberapa kali ada anak yang menangis kerana diganggu oleh temannya. Hal ini membuat suasana kelas menjadi gaduh sehingga konsentrasi anak terganggu.

Secara umum, kemampuan mengenal huruf anak pada siklus I mengalami perkembangan untuk setiap pertemuan yaitu pada pertemuan 1, 2, dan 3. Adapun pencapaian kemampuan mengenal huruf anak pada setiap indikator pada siklus I secara umum dapat dilihat pada tabel dibawah ini yang mencakup:a) mengenal simbol huruf, b) mengenal bunyi huruf, c) asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Daftar tabel setiap indikator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 mengenal simbol huruf siklus I

No	Nama Anak	Mengenal Simbol Huruf
1	Danang Firman s	4
2	Zafran Namus	2
3	Wihzyana S	2
4	Fachri Zaidan A	2

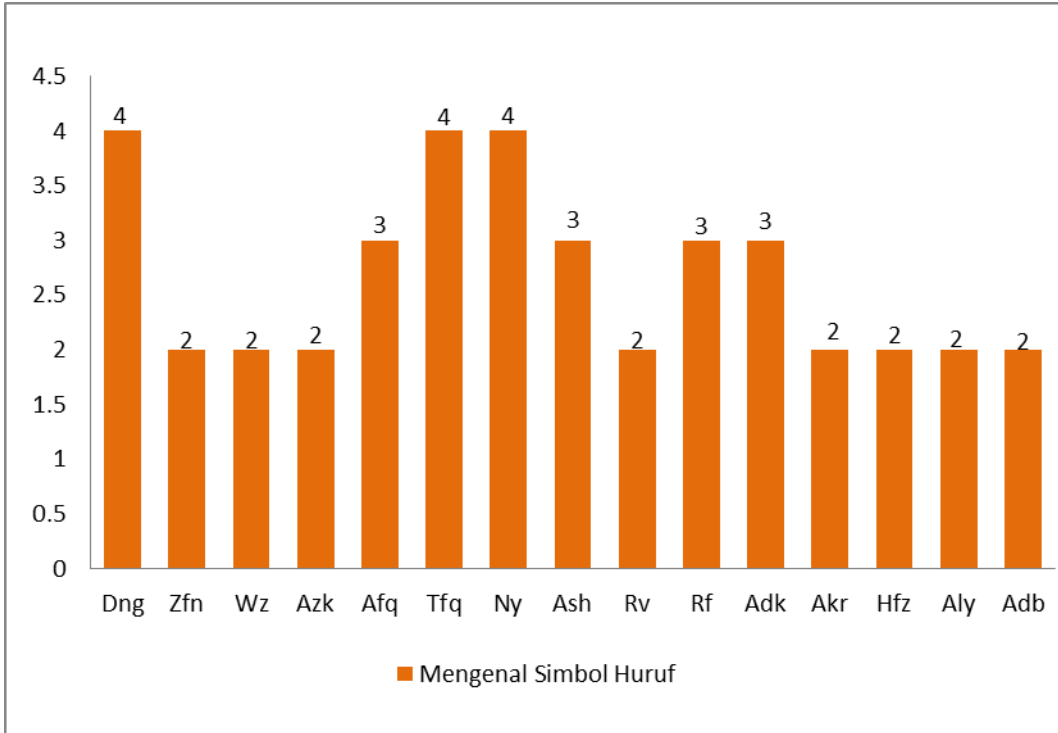
5	Afiqa Safitri	3
6	Hifzan Taufiq	4
7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	3
9	Rava Oktora	2
10	Raif Dobika A	3
11	Andika Prasetia	3
12	Aufa Afkar Rais	2
13	Hafiza R	2
14	Auliya Rama Dani	2
15	Adiba Nadhifa	2
	Jumlah	40
	Persentase	$40/60 \times 100\% = 66,67\%$,

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa persentase mengenal simbol huruf anak sebesar 66,67%. Terdapat tujuh orang anak berada pada tahap mulai berkembang dengan skor 2. Empat orang anak berkembang sesuai harapan yaitu Afq, Ash, Rf dan Adk dengan skor 3, dan tiga orang anak berkembang sangat baik yaitu Dng, Tfq dan Ny dengan memperoleh skor 4. Untuk lebih jelasnya dapat disajikan pada diagram dibawah ini

Diagram 4.5 Mengetahui Simbol Huruf Siklus I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Tabel 4.9 Mengenal Bunyi Huruf Siklus I

No	Nama Anak	Mengenal Bunyi Huruf
1	Danang Firman s	3
2	Zafran Namus	2
3	Wihzyana S	2
4	Fachri Zaidan A	2
5	Afiqa Safitri	2
6	Hifzan Taufiq	4
7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	2
9	Rava Oktora	2
10	Raif Dobika A	2
11	Andika Prasetia	3
12	Aufa Afkar Rais	2
13	Hafiza R	2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

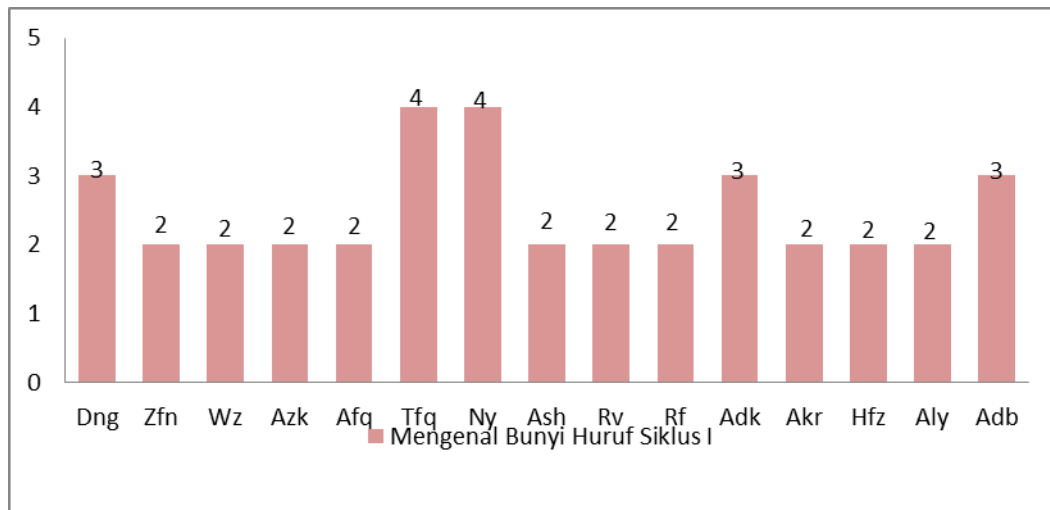


14	Auliya Rama Dani	2
15	Adiba Nadhifa	3
	Jumlah	37
	Persentase	$37/60 \times 100\% = 61,67\%$

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa persentase mengenal bunyi huruf anak sebesar 61,67%. Terdapat sepuluh orang anak berada pada tahap mulai berkembang dengan skor 2, tiga orang anak berkembang sesuai harapan yaitu Dng, Adk dan Adb dengan skor 3, dan dua orang anak berkembang sangat baik yaitu Tfq dan Ny dengan memperoleh skor 4.

Untuk lebih jelasnya dapat disajikan pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.6 Mengenal Bunyi Huruf



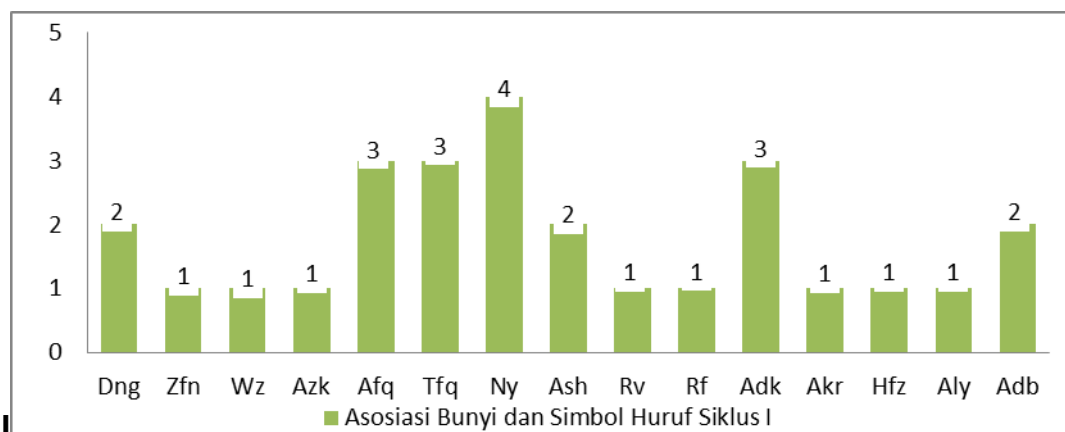
Tabel 4.10 Asosiasi Bunyi dan simbol huruf siklus I

No	Nama Anak	Mengenal Bunyi Huruf
1	Danang Firman s	2
2	Zafran Namus	1
3	Wihzyana S	1
4	Fachri Zaidan A	1
5	Afiqa Safitri	3
6	Hifzan Taufiq	3

7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	2
9	Rava Oktora	1
10	Raif Dobika A	1
11	Andika Prasetia	3
12	Aufa Afkar Rais	1
13	Hafiza R	1
14	Auliya Rama Dani	1
15	Adiba Nadhifa	2
	Jumlah	27
	Persentase	$27/60 \times 100\% = 45\%$

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa persentase mengenal bunyi huruf anak sebesar 45,%. Terdapat delapan orang anak berada pada tahap belum berkembang dengan skor 1. tiga orang anak mulai berkembang yaitu yaitu Dng, Ash dan Adk dengan skor 2, dan tiga orang anak berkembang sesuai harapanyaitu Afq,Tfq dan Adk dengan memperoleh skor 3, hanya satu orang anak yang berkembang sesuai harapan yaitu Ny dengan skor 4. Untuk lebih jelasnya dapat disajikan pada diagram dibawah:

Diagram 4.7 Asosiasi Bunyi dan simbol Huruf Siklus



Perse

ntase keseluruhan kemampuan mengenal huruf anak Siklus I



disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11 Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus I

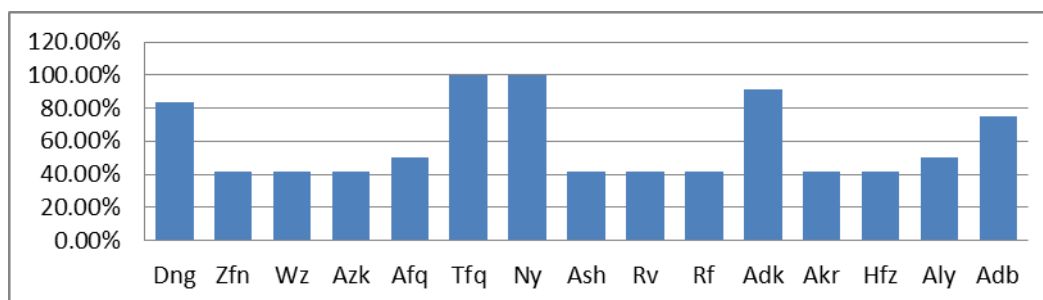
No	Nama Anak	Indikator			Persentase Perorangan
		Mengenal Simbol Huruf	Mengenal Bunyi Huruf	Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf	
1	Danang Firman s	4	3	3	83,33%
2	Zafran Namus	2	2	1	41,67%
3	Wihzyana S	2	2	1	41,67%
4	Fachri Zaidan A	2	2	1	41,67%
5	Afiqa Safitri	3	2	1	50%
6	Hifzan Taufiq	4	4	4	100%
7	Ade Naya S	4	4	4	100%
8	Ashar Putia M	2	2	1	41,67%
9	Rava Oktora	2	2	1	41,67%
10	Raif Dobika A	2	2	1	41,67%
11	Andika Prasetia	4	3	3	83,33%
12	Aufa Afkar Rais	2	2	1	41,67%
13	Hafiza R	2	2	1	41,67%
14	Auliya Rama Dani	2	2	1	41,67%
15	Adiba Nadhifa	2	3	1	50%
Jumlah Skor		40	37	27	57,78%
Persentase Perindikator		66,67%	61,67%	45%	
Kemampuan Mengenal huruf Pra Siklus		(66,67%+61,67%+45%)/3= 57,78%			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Untuk lebih jelasnya, persentase mengenal huruf anak pada siklus I dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.8 Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Pada Prasiklus dan Siklus I



Adapun peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada prasiklus dan Siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.12 Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Pada Prasiklus dan Siklus I

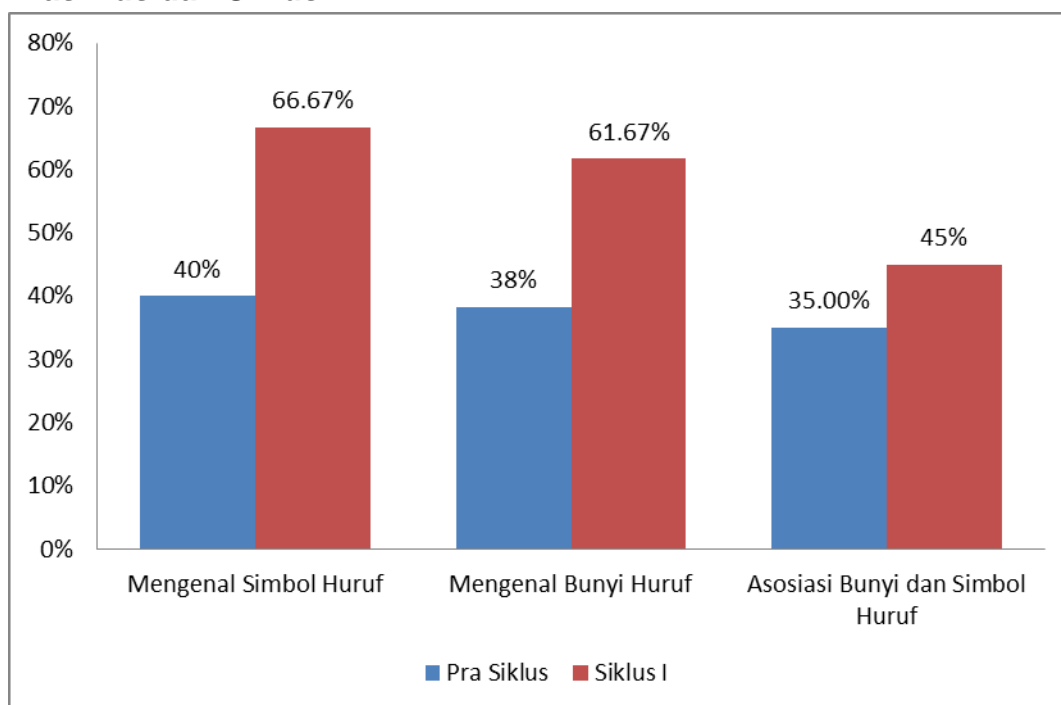
No	Indikator Kemampuan Mengenal Huruf	Prasiklus	Siklus I	Persentase Perorangan
1	Mengenal Simbol Huruf	40,00%	66,67%	26,67%
2	Mengenal Bunyi Huruf	38,33%	61,67%	23,33%
3	Asosiasi Bunyi dan simbol Huruf	35,00%	45,00%	10,00%
Persentase Perindikator		37,77%	58,33%	18,83%

Dari tabel diatas terlihat adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dari prasiklus ke siklus 1, Untuk indikator mengenal huruf, kemampuan anak meningkat dari kondisi awal atau Prasiklus 40,00% menjadi 66,67% dengan peningkatan sebesar 26,67%. Pada indikator mengenal bunyi huruf berkembang dari 38,33% menjadi 61,67% dengan peningkatan sebesar 23,33%. Dan pada indikator memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf, kemampuan anak meningkat dari 35,00% menjadi 45% dengan peningkatan sebesar 10,00%. Adapun rata-rata peningkatan kemampuan mengenal huruf dari prasiklus ke siklus yaitu 18,89%.

Perkembangan kemampuan mengenal huruf anak pada kelas B Raudhatul Athfal As-Salam 02 terus berkembang dari prasiklus ke siklus I

Namun perkembangan tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan yang di harapkan sehingga perlu dilakukan tindakan lebih lanjut pada siklus II untuk memperbaiki kondisi pembelajaran khususnya pada aspek kemampuan mengenal huruf pada anak. Perbandingan kemampuan mengenal huruf anak pada Prasiklus dan siklus I disajikan pada Prasiklus dan siklus I disajikan pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.9 Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Pada Prasiklus dan Siklus I



d. Refleksi siklus I

Data yang diperoleh melalui pengamatan atau observasi digunakan sebagai pedoman peneliti dan guru untuk melakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti bersama guru dengan melihat pertandingan antara data sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan pada siklus I. Berdasarkan data yang telah disajikan sebelumnya bahwa terlihat adanya perkembangan kemampuan mengenal huruf anak dari prasiklus ke siklus I, namun belum mencapai kriteria yang diharapkan. Untuk itu peneliti dan guru kolaborasi berusaha mencari pemecahan masalah tersebut.

Adapun beberapa permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Tempat duduk anak yang terlalu rapat dan kurang teratur sehingga anak lebih leluasa untuk membuat gaduh dengan mengajak teman di dekatnya untuk mengobrol. Anak yang aktif dengan mudah dapat bergerak bebas dan mengganggu teman.
- b) Pengkondisian kelas yang belum teratur. Anak-anak saling berebut ketika diberi kesempatan maju di depan kelas menggunakan alat permainan *meronce* untuk menunjukkan kemampuan mengenal huruf yang dimilikinya.
- c) Media yang digunakan yaitu Alat permainan *Meronce* kurang rapi, serta kurang besar, sehingga berapa anak masih mengalami kesulitan.
- d) Anak yang sudah menyelesaikan semua kegiatan diberi kebebasan untuk bermain sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh. Anak yang belum selesai mengerjakan menjadi kurang fokus karena terganggu. Beberapa anak juga ikut bermain walaupun tugasnya belum selesai.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I dinilai masih kurang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan adanya beberapa permasalahan yang muncul. Oleh karena itu diperlukan adanya upaya perbaikan pada siklus II untuk mencapai hasil yang optimal.

Beberapa hal yang perlu dilakukan pada siklus II yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengaturan kembali tempat duduk anak yang ditata dengan jarak yang tidak terlalu rapat dan teratur dengan posisi duduk setengah lingkaran.
- 2) Pembuatan alat permainan *meronce* lebih dirapikan dan lebih menarik. Gambar dan huruf dibuat lebih besar dan jelas, akan tetapi tetap proposional sesuai ukuran kertas.
- 3) Guru mengkondisikan kelas dengan mengajak tepuk maupun nyanyi ketika anak mulai gaduh. Anak yang paling cepat mengangkat tangan diberi kesempatan untuk maju didepan kelas terlebih dahulu.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 4) Anak yang sudah menyelesaikan kegiatan diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan yang terarah, misalnya dengan pengawasan dari guru.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan siklus I terlihat adanya perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak, akan tetapi hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Upaya-upaya perbaikan diperlukan agar terjadi perkembangan kemampuan mengenal huruf kearah yang diharapkan. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus II agar mencapai hasil yang diharapkan.

3. Data Hasil Tindakan Siklus II tentang Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak.

a. Perencanaan siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I. Seperti pada siklus I, siklus II juga dilaksanakan berdasarkan produser penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Berdasarkan hasil yang didapat dari dan refleksi siklus I maka peneliti dan guru berdiskusi untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Hal ini bertujuan agar masalah yang dihadapi pada siklus I dapat teratasi sehingga hasil yang dicapai optimal sesuai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Rencana tindakan yang dilakukan pada siklus II yaitu.

- 1) Persiapan pengembangan tema. Tema yang dipilih yaitu tema yang disesuaikan dengan tema yang digunakan di Raudhatul Athfal As-Salam 02 yaitu tema alat komunikasi dengan sub tema media Elektronik), tema Lingkunganku dengan sub tema Peralatan rumah.
- 2) Persiapan media. Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu alat permainan meronce dan potongan huruf.
- 3) Menyerahkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) kepada guru sehari sebelum dilakukan tindakan. RPPH disusun dengan indikator yang sesuai dengan tema. Pada pertemuan pertama masih Lingkunganku dengan sub tema Peralatan rumah, sedangkan pertemuan kedua dan ketiga tema Lingkunganku sub tema



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

nama-nama benda yang ada disekitarku dan fungsi benda-benda tersebut.

- 4) Menyiapkan instrumen pengamatan, alat permainan *meroncesesuai* tema, dan LKA yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Menyiapkan ruang kelas dengan merapikan tempat duduk dengan jarak yang teratur.
- 6) Jadwal kegiatan siklus II. Setelah melakukan diskusi dengan guru kolaborator, maka disepakati jadwal sebagai berikut:

Tabel 4.13 jadwal kegiatan siklus II

No	Tanggal	Kegiatan	Aspek yang di Nilai
1	Senin, 26 April 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal huruf melalui alat permainan <i>meronce</i> dengan tema tentang lingkunganku sub tema benda-benda yang ada disekitarku • Kegiatan melengkapi huruf dengan alat permainan <i>meronce</i> 	Kemampuan Mengenal Huruf
2	Rabu, 2 Mei 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal huruf melalui alat permainan <i>meronce</i> dengan tema kebutuhanku dan sub tema rumahku (peralatan rumah) • Mewarnai gambar pelangi • Menggunting huruf dan menempelan pada kotak yang sesuai pada gambar antena parabola 	Kemampuan Mengenal Huruf
3	Rabu, 16 Mei 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan huruf melalui alat permainan <i>meronce</i> dengan tema lingkunganku dan sub tema fungsi benda-benda yang ada dilingkungan 	Kemampuan Mengenal Huruf

b.Pelaksanaan Siklus II

Langkah pelaksanaan siklus II pada prinsipnya sama seperti pelaksanaan tindakan siklus I. Peneliti dan guru memperlihatkan masalah dan solusi yang telah ditetapkan untuk diterapkan pada siklus II. Perbedaan dengan pelaksanaan siklus I terletak pada pengaturan tempat duduk anak, pengkondisian kelas dengan tepuk dan nyanyian, pemberian kegiatan terarah untuk anak yang dapat menyelesaikan tugas lebih awal, pendekatan secara individual terhadap anak yang mengalami kesulitan, penggunaan alat permainan *meronce* dengan potongan huruf yang dibagikan pada masing-masing anak.

1) Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1

a) Pembukaan

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 1 Agustus 2018 dengan tema lingkunganku sub tema benda-benda yang ada disekitarku Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II sebanyak 15 anak. Pada saat kegiatan pembukaan anak baris di depan kelas untuk senam sederhana. Anak melambungkan dan menangkap bola sambil bergerak sebagai kegiatan motorik kasar. Guru mengucapkan salam pembukaan dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar. Anak diajak untuk mengabsen siapa saja yang tidak masuk pada hari ini. Selain itu anak diajak untuk berbagi pengalaman melalui cerita mengenai siapa yang datang tepat waktu ke sekolah. Guru menjelaskan kegiatan apa yang dilakukan. Anak yang paling rapi dan tenang mendapat kesempatan untuk memilih kegiatan.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada pertemuan pertama siklus II terdiri dari kegiatan mengenalkan simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan asosiasi bunyi dan simbol huruf dengan menggunakan alat permainan meronce dengan tema lingkunganku sub tema benda-benda yang ada disekitarku. Guru mengatur tempat duduk anak dengan posisi setengah lingkaran. Hal ini dilakukan untuk mempermudah anak dalam melihat huruf-huruf dan gambar yang ada pada alat permainan *meronce* Untuk membuat suasana pembelajaran lebih



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

menyenangkan guru memulai pembelajaran dengan nyayian dan diselingi dengan tepukan untuk membangkitkan semangat anak.

Kegiatan dilanjutkan dengan melengkapi huruf pada alat permainan meronce. Guru memberikan masing-masing anak potongan huruf-huruf dan menempelkan pada alat permainan *meronce*. Guru mengenalkan huruf dengan menggunakan alat permainan meronce kemudian meminta anak untuk mencari dan menunjukkan huruf yang disebutkan oleh guru. Anak antusias dan terlihat bersemangat dalam mencari huruf-huruf yang ditunjukkan ataupun yang disebutkan oleh guru pada alat permainan *meronce* tersebut. Setelah itu anak diberikan kegiatan yang lebih terarah. Guru membagikan LKA kepada anak, LKA di rancang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Anak menyelesaikan LKA dengan tertib, guru membimbing anak yang belum bisa.

Anak berdiskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan, kemudian guru meminta untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, setelah itu guru memberikan penguatan pengetahuan yang telah di dapat anak.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengadakan evaluasi seputar kegiatan yang dilakukan anak, guru menanyakan anak apakah mau mengulang kegiatan pada hari berikutnya. Setelah itu anak bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa setelah kegiatan salam. (CL 5 hal. 191)

2) Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 2

a) Pembukaan

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 6 Agustus 2018 dengan tema Kebutuhanku, sub tema rumah(peralatan rumah) . Pada saat kegiatan pembukaan anak baris di depan kelas untuk senam sederhana. Anak masuk kelas dan mengambil buku iqra'. Guru mengucapkan salam pembukaan dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar. Anak diajak untuk mengabsen siapa saja yang tidak masuk pada hari ini. Selain itu anak diajak untuk berbagi kesempatan pada anak yang paling cepat mengangkat tangan untuk bercerita. Guru



menjelaskan kegiatan apa yang dilakukan. Anak yang paling rapi dan tenang mendapat kesempatan untuk maju ke depan kelas.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada pertemuan kedua terdiri dari kegiatan mengenal huruf, mengenal bunyi huruf dan asosiasi bunyi dan bentuk huruf dengan menggunakan alat permainan *Meronce*. Alat permainan meronce terdiri dari huruf-huruf vokal dan konsonan di susun menjadi kata bumi, awan, bulan, bintang, planet. Kegiatan terarah setelah guru mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan alat permainan meronce yaitu membuat huruf bulan dan bintang, mewarnai pelangi, mencari serta mencocokkan gambar yang memiliki huruf awal dan huruf akhir yang sama.

Kegiatan dilanjutkan dengan melengkapi huruf pada alat permainan meronce. Guru menunjukkan salah satu huruf yang ada pada alat permainan *meronce*, kemudian anak mencari huruf yang sama dari potongan huruf yang telah dibagikan oleh guru. Anak terlihat antusias dalam mencari huruf-huruf tersebut. Anak yang berhasil menemukan diberi kesempatan kedepan kelas dan menunjukkan huruf yang ditemukannya. Guru memberikan apresiasi dengan tepuk tangan dan pujian.

Kegiatan pembelajaran juga dikemas dengan cara yang menyenangkan yang diselingi dengan tepuk dan nyanyian sehingga anak menjadi lebih bersemangat dalam kegiatan mengenal huruf. Setelah kegiatan pengenalan huruf anak berdiskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan, kemudian guru meminta anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, setelah itu guru memberikan penguatan pengetahuan yang telah di dapat anak.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengadakan evaluasi seputar kegiatan yang dilakukan anak, guru bertanya kepada anak apakah mau mengulang kegiatan pada hari berikutnya. Setelah itu anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa setelah kegiatan dan salam.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

3) Pelaksanaan Tindakan Siklus II pertemuan 3

a) Pembukaan

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Agustus 2018 dengan tema Lingkunganku, sub tema Fungsi Benda-benda yang ada dilingkunganku. Pada kegiatan pembukaan anak berbaris di depan kelas untuk senam. Setelah senam, anak masuk kelas secara teratur. Guru mengucapkan salam pembukaan dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar. Anak diajak untuk mengabsen siapa saja yang tidak masuk pada hari ini. Selain itu anak diajak untuk berbagi pengalaman melalui cerita, guru memberi kesempatan pada anak yang paling cepat mengangkat tangan untuk bercerita. Guru menjelaskan kegiatan apa yang dilakukan. Anak yang paling rapi dan tenang mendapat *reward*.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada pertemuan ketiga penggunaan alat permainan *meronce* yang digunakan terdiri dari kata-kata parabola, tv, cd serta menyebutkan fungsi masing-masing misalnya parabola untuk mendapatkan siaran tv dan mendapatkan informasi tentang negara, agama dan pendidikan, dll. Guru menstimulasi anak untuk mengenal simbol huruf, bunyi huruf serta memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf.

Kegiatan terarah yang dilakukan yaitu mengerjakan LKA dan melengkapi huruf yang hilang pada kata parabola dengan cara menggunting dan menempel huruf pada kotak yang telah disediakan serta melengkapi gambar parabola dengan menghubungkan huruf abjad yang ada pada LKA. Selain itu kegiatan juga dilakukan dengan mencocokkan huruf yang ada pada alat permainan *meronce* dengan huruf-huruf yang dimiliki oleh anak. Kegiatan juga diselingi oleh tepuk tangan dan nyanyian. Guru lebih memberikan motivasi kepada anak dalam kegiatan mengenal huruf dengan *reward* berupa pujian dan tepuk tangan.

Guru dan anak berdiskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan, kemudian guru meminta anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan selama sehari, setelah itu guru memberikan penguatan pengetahuan yang telah di dapat anak.



c) Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengadakan evaluasi seputar kegiatan yang dilakukan anak, terkait dengan pengenalan huruf melalui alat permainan *meronce* meliputi pengenalan simbol huruf. Anak dengan antusias merespon pertanyaan dari guru. Guru menanyakan kepada anak apakah mau mengulang kegiatan pada hari berikutnya. Setelah itu anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa setelah kegiatan dan salam.

c. Pengamatan (observasi) siklus II

Pengamatan atau observasi dilaksanakan oleh peneliti beserta guru selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan pada siklus II mengenai kemampuan membaca permulaan anak dapat dijelaskan sebagai berikut.

1). Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dalam satu hari terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Pengamatan yang dilakukan peneliti pada siklus II terhadap kemampuan mengenal huruf anak dapat dijabarkan sebagai berikut.

2). Hasil Pengamatan (Observasi) Siklus II

Langkah pelaksanaan siklus II pada prinsipnya sama seperti pelaksanaan pada siklus I. Peneliti dan guru memperhatikan masalah dan solusi yang telah ditetapkan untuk diterapkan pada siklus II. Perbedaan dengan pelaksanaan pada siklus I terletak pada posisi tempat duduk yang tidak terlalu rapat dengan posisi setengah lingkaran, pemberian kegiatan terarah untuk anak yang dapat menyelesaikan tugas lebih awal, pendekatan secara individual terhadap anak yang mengalami kesulitan, serta penggunaan alat permainan *meronce* dengan potongan huruf yang dibagikan pada masing-masing anak.

Pada indikator mengenal simbol huruf hanya beberapa orang anak yang mengalami kesulitan. Pada pertemuan pertama kemampuan mengenal simbol huruf pada anak mencapai 75% dan pertemuan kedua meningkat 78,33%. Hanya sedikit anak masih malu menjawab pertanyaan,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

hal ini dikarenakan guru selalu memberikan motivasi kepada anak. Pada pertemuan ketiga, kemampuan mengenal simbol huruf meningkat menjadi 85%. Anak sudah antusias menjawab pertanyaan dari guru. Secara umum anak sudah mampu dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bentuk huruf yang hampir sama misalnya anak sudah mengerti perbedaan huruf “m” dengan “n”, huruf “u” dengan “m” serta huruf “b” dengan “d”, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki simbol huruf awal yang sama serta menyebutkan kelompok huruf akhir yang hampir sama walaupun masih ragu-ragu. Hanya beberapa orang anak yang terlihat kesulitan dalam menyebutkan huruf vokal dan konsonan dalam alat permainan *meronce*.

Pada indikator mengenal bunyi huruf, rata-rata kemampuan anak sudah mulai berkembang sesuai harapan. Pada pertemuan pertama mencapai 63,33%. Beberapa anak sudah mulai mengerti dalam menyebutkan bunyi huruf awal maupun huruf akhir dari benda-benda yang ada disekitarnya yang sama dengan bunyi huruf awal dan huruf akhir di alat permainan *meronce*. Selain itu anak juga masih kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bunyi yang sama, misalnya huruf p dan v. Pada pertemuan kedua, kemampuan mengenal bunyi huruf meningkat menjadi 68,33%. Dan terus meningkat pada pertemuan ketiga yaitu 71,67%. Secara umum anak dapat menyebutkan bunyi huruf awal dari benda-benda yang ada disekitarnya yang sama dengan bunyi huruf awal di alat permainan *meronce*. Anak rata-rata berada pada kategori berkembang sesuai dengan harapan. Pada indikator asosiasi bunyi dan simbol huruf, kemampuan anak mencapai 60%. Anak sudah mulai bisa menunjukkan huruf yang disebutkan dan menyebutkan huruf yang ditunjukkan pada alat permainan *meronce* walau dengan bimbingan guru. Anak sudah bisa dalam menyebutkan huruf yang hilang atau huruf yang sengaja ditutupi oleh guru dari kata pada alat permainan *meronce*. Anak sudah mulai memahami bunyi gabungan dari dua huruf konsonan misalnya ng, dan ny, gabungan 2 huruf vokal misalnya ai, au, ae, ao, serta gabungan 2 huruf konsonan dan vokal. Guru membantu memotivasi anak dan menstimulasi anak dengan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

semangat. Oleh karena itu pada pertemuan kedua dan ketiga kemampuan asosiasi bunyi dan simbol huruf meningkat menjadi 61,67% dan 68,75%. Secara umum kemampuan memahami asosiasi bunyi dan bentuk huruf berada pada kategori mulai berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan uraian diatas, proses pembelajaran pada siklus II berjalan lancar tetapi masih perlu mendapat bimbingan dari guru. Hasil ini mengalami perkembangan dibandingkan dengan pencapaian pada siklus I. Secara umum, kemampuan mengenal huruf anak pada siklus II mengalami perkembangan untuk setiap pertemuan yaitu pada pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3. Adapun kemampuan mengenal huruf anak pada setiap indikator pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini yang mencakup: a) mengenal simbol huruf, b) mengenal bunyi huruf, c) asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Daftar tabel setiap indikator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Mengenal Simbol Huruf Siklus II

No	Nama Anak	Mengenal Simbol Huruf
1	Danang Firman s	4
2	Zafran Namus	3
3	Wihzyana S	3
4	Fachri Zaidan A	3
5	Afiqa Safitri	3
6	Hifzan Taufiq	4
7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	3
9	Rava Oktora	3
10	Raif Dobika A	3
11	Andika Prasetia	4
12	Aufa Afkar Rais	3
13	Hafiza R	4
14	Auliya Rama Dani	3

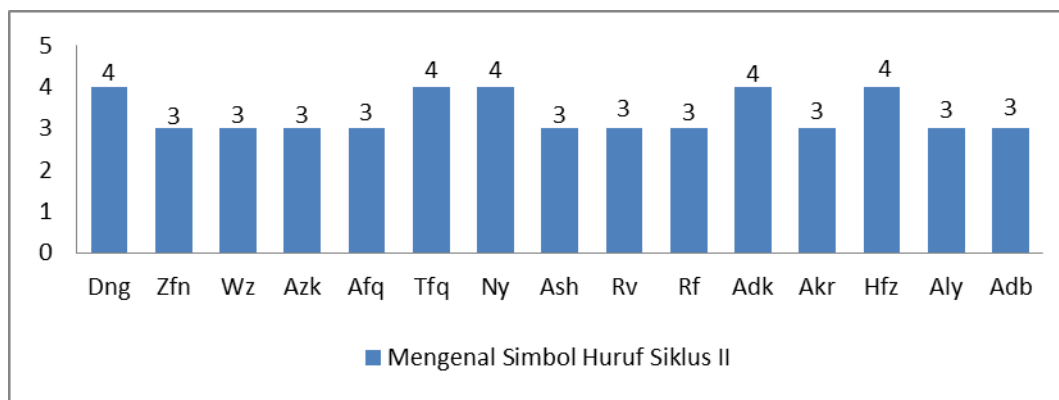


15	Adiba Nadhifa	3
	Jumlah	50
	Persentase	$50/60 \times 100\% = 83,33\%$,

Dari tabel diatas diperoleh persentase kemampuan mengenal huruf pada indikator mengenal simbol huruf yaitu 83,33%. Anak yang mendapatkan skor 4 (berkembang sangat baik) sudah meningkat menjadi 5 orang anak yaitu Dng, Tfq, Ny, Adk, dan Hfz. Selebihnya yaitu sebanyak 10 orang anak memperoleh skor 3 (berkembang sesuai harapan). Sedangkan yang mendapat skor 1 dan 2 sudah tidak ada. Rata-rata anak berada pada kategori berkembang sesuai dengan harapan.

Kemampuan mengenal simbol huruf untuk masing-masing anak dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.10 Mengenal Simbol Huruf Siklus II



Tabel 4.15 Mengenal Bunyi Huruf Siklus II

No	Nama Anak	Mengenal Bunyi Huruf Siklus II
1	Danang Firman s	4
2	Zafran Namus	2
3	Wihzyana S	2
4	Fachri Zaidan A	2
5	Afiqa Safitri	3
6	Hifzan Taufiq	4
7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

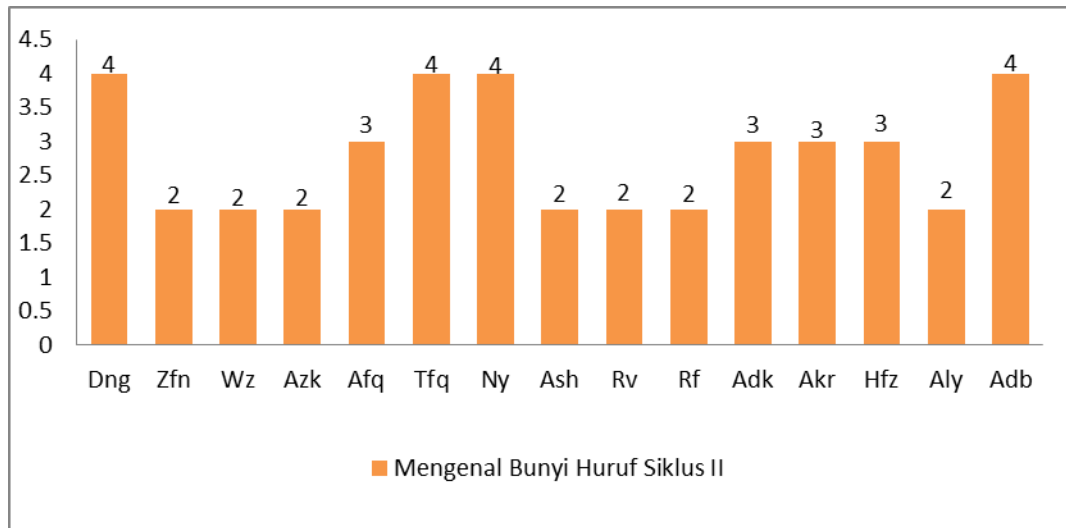
9	Rava Oktora	2
10	Raif Dobika A	2
11	Andika Prasetia	3
12	Aufa Afkar Rais	3
13	Hafiza R	3
14	Auliya Rama Dani	2
15	Adiba Nadhifa	4
Jumlah		42
Persentase		$42/60 \times 100\% = 70,00\%$

Dari tabel dan diagram di atas diperoleh persentase kemampuan mengenal huruf pada indikator mengenal bunyi huruf yaitu 70,00%. Artinya kemampuan anak dalam mengenal bunyi huruf berada pada kategori berkembang sangat baik. Anak yang mendapatkan skor 4 (berkembang sangat baik) sudah meningkat menjadi 4 orang anak yaitu Dng, Tfg, Ny, dan Adb. Ada tiga orang anak memperoleh skor 3 (berkembang sesuai dengan harapan). Sisanya 7 orang anak mulai berkembang sesuai harapan dengan skor 2 Sedangkan yang mendapat skor 1 sudah tidak ada. Anak yang sebelumnya berada pada kategori mulai berkembang telah mengalami perkembangan. Rata-rata anak telah berkembang sesuai dengan harapan dalam mengenal bunyi huruf. Sehingga pada Siklus III guru lebih memberikan bimbingan kepada anak yang memperoleh skor 2 tersebut. Kemampuan mengenal bunyi huruf untuk masing-masing anak dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



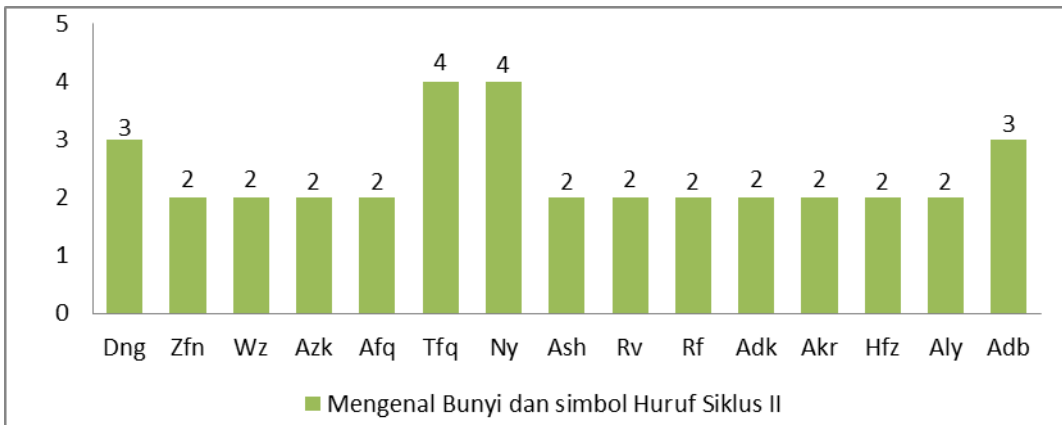
Tabel 4.16 Memahami Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf Siklus II

No	Nama Anak	Mengenal Bunyi Huruf Siklus II
1	Danang Firman s	3
2	Zafran Namus	2
3	Wihzyana S	2
4	Fachri Zaidan A	2
5	Afiqa Safitri	2
6	Hifzan Taufiq	4
7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	2
9	Rava Oktora	2
10	Raif Dobika A	2
11	Andika Prasetia	2
12	Aufa Afkar Rais	2
13	Hafiza R	2
14	Auliya Rama Dani	2
15	Adiba Nadhifa	3

Jumlah	36
Persentase	36/60 X 100% = 60,00%,

Dari tabel diatas diperoleh persentase Kemampuan mengenal huruf pada indikator mengenal asosiasi bunyi dan simbol huruf yaitu 60,00%. Terdapat dua orang anak yang memperoleh skor 4 (berkembang sangat baik) yaitu Tfq dan Ny. Ada dua orang anak yang memperoleh skor 3 (berkembang sesuai harapan) yaitu Dng dan Adb. Serta terdapat sebelas orang anak yang mulai berkembang yaitu memperoleh skor 2. Rata-rata anak berada pada tahap mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan. Untuk mengembangkan kemampuan asosiasi bunyi dan simbol huruf di kelas B, Raudhatul Athfal As-Salam 02 kabupaten Dharmasraya, maka dilakukan siklus III. Kemampuan memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf untuk masing-masing anak dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Diagram 4.12 Memahami Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf Siklus II



Apabil a dikonversikan dalam tabel secara keseluruhan indikator mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf, serta asosiasi bunyi dan simbol huruf diperoleh data sebagai berikut

Tabel 4.17 Persentase Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus II

No	Nama Anak	Indikator			Persen tase Per
		Mengenal Simbol Huruf	Mengenal Bunyi Huruf	Asosiasi Bunyi dan Simbol	

		Huruf	orangan		
1	Danang Firman s	4	4	3	91,67%
2	Zafran Namus	3	2	2	58,33%
3	Wihzyana S	3	2	2	58,33%
4	Fachri Zaidan A	3	2	2	58,33%
5	Afiqa Safitri	3	3	2	66,67%
6	Hifzan Taufiq	4	4	4	100,00%
7	Ade Naya S	4	4	4	100,00%
8	Ashar Putia M	3	2	2	58,33%
9	Rava Oktora	3	2	2	58,33%
10	Raif Dobika A	3	2	2	58,33%
11	Andika Prasetia	4	3	2	75,00%
12	Aufa Afkar Rais	3	3	2	66,67%
13	Hafiza R	4	3	2	75,00%
14	Auliya Rama Dani	3	2	2	58,33%
15	Adiba Nadhifa	3	4	3	83,33%
Jumlah Skor		50	42	36	
Persentase Per Indikator		83,33%	70,00%	60,00%	71,11%
Kemampuan mengenal huruf pra siklus		(83,33%+70,00%+60,00%)/3 =			71,11%

Keterangan pengisian kolom:

Belum Berkembang (BB): 1 Berke

mbang Sesuai Harapan (BSH): 3

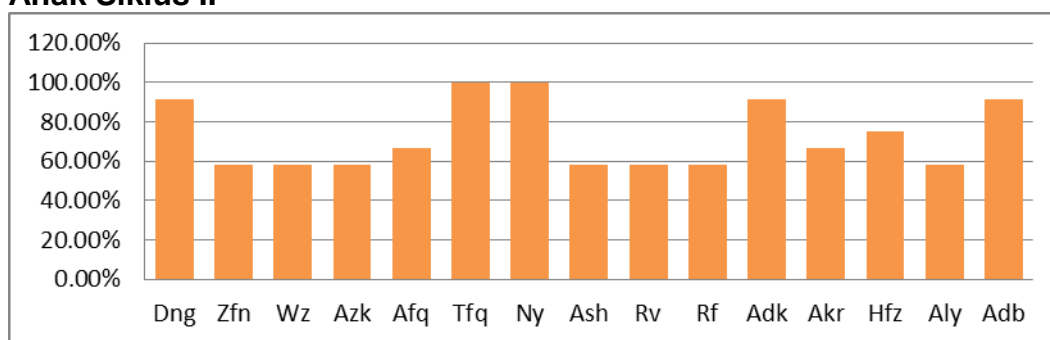
Mulai Berkembang (MB): 2

Berkembang Sangat Baik (BSB): 4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase kemampuan mengenahuruf pada anak mencapai 71,11%, artinya kemampuan mengenal huruf pada anak telah berkembang sesuai dengan harapan. Berdasarkan data di atas perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak di kelas B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya sudah berkembang namun belum optimal. Adapun persentase kemampuan mengenal huruf anak pada siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Diagram 4.13 Persentase Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus II



Adapun peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada setiap indikator yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan memahami asosiasi bunyi dan bentuk huruf dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.18 Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak dari pra Siklus, Siklus I dan II

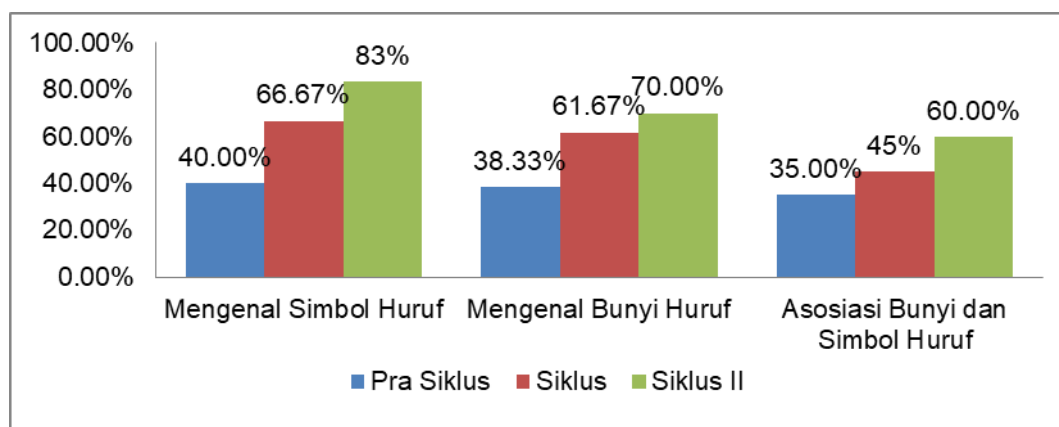
No	Indikator Kemampuan Mengenal Huruf	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Persentase dari Prasiklus ke Siklus II
1	Mengenal Simbol Huruf	40,00%	66,67%	83,33%	43,33%
2	Mengenal Huruf	38,33%	61,67%	70,00%	31,67%
3	Asosiasi Bunyi dan Simbol huruf	35,00%	45,00%	60,00%	25,00%
Rata-rata pencapaian kemampuan Anak		37,77%	57,78%	71,11%	33,34%

Dari tabel di atas dapat terlihat adanya perkembangan kemampuan mengenal Pada mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan

asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Untuk indikator mengenal simbol huruf, kemampuan anak meningkat dari kondisi awal yaitu 40,00% berkembang menjadi 66,67% pada siklus I dan terus berkembang pada siklus II menjadi 83,33%. Pada indikator mengenal bunyi huruf berkembang dari 38,33% menjadi 61,67% dan 70,00% pada siklus II. Pada indikator memahami sosiasi bunyi dan simbol huruf yaitu 35,00% menjadi 45,00% dan berkembang menjadi 60,00%. Perkembangan kemampuan mengenal huruf anak pada kelas B Raudhatul athfal As-Salam 02 terus berkembang dari kondisi awal/prasiklus ke Siklus I hingga ke siklus II. Namun perkembangan tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan yaitu 76%-100% sehingga perlu dilakukan tindakan lebih lanjut pada siklus III untuk memperbaiki kondisi pembelajaran khususnya pada aspek kemampuan mengenal huruf pada anak.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada kondisi prasiklus, siklus I dan siklus II disajikan pada diagram di bawah ini:

Diagram 4.14 Peningkatan kemampuan Mengenal Huruf Prasiklus, siklus I, dan Siklus II



Kemampuan mengenal huruf anak pada kelas B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya terus mengalami perkembangan. Namun perkembangan tersebut belum mencapai keberhasilan yang diharapkan sehingga perlu dilakukan tindakan lebih lanjut pada Siklus III untuk memperbaiki kondisi pembelajaran.

d. Refleksi Siklus II

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Pelaksanaan tindakan pada siklus II telah melalui proses perbaikan-perbaikan berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I. Tempat duduk anak diatur kembali agar lebih rapi. Jarak antar tempat duduk dibuat tidak terlalu rapat. Hal ini membuat anak tidak gaduh di kelas dengan mengobrol karena jarak yang terlalu dekat. Selain itu juga dapat menutup kesempatan pada anak untuk meniru pekerjaan tema, sehingga anak lebih percaya pada kemampuannya sendiri dan lebih mandiri dalam menyelesaikan kegiatan. Saat anak membuat gaduh di kelas, guru mengkondisikan anak dengan tepuk maupun bernyanyi. Hal ini dapat menarik perhatian anak sehingga kelas menjadi kondusif kembali.

Alat permainan *meronce* yang digunakan pada siklus II dibuat lebih rapi, dan dilengkapi dengan potongan huruf-huruf yang sama dengan huruf-huruf di alat permainan *meronce*. Anak yang sudah menyelesaikan semua kegiatan inti lebih awal dan masih ada sisa waktu diberi kegiatan tambahan yang terarah dari guru sehingga tidak mengganggu anak lain yang masih mengerjakannya. Kegiatan tersebut yaitu mengerjakan LKA, bermain balok, bermain puzzle, membaca buku cerita, maupun bermain lego. Pada siklus II kemampuan mengenal huruf anak belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu sebesar 76%-100%, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus III.

Adapun beberapa permasalahan selama proses pembelajaran pada siklus II antara lain:

- a. Beberapa anak masih kurang bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- b. Hanya beberapa orang anak yang berpartisipasi aktif, dalam kegiatan pengenalan huruf.
- c. Anak-anak masih kesulitan dalam memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui pada siklus II, maka peneliti perlu mencari solusi dari permasalahan tersebut. Solusi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada, sehingga kemampuan mengenal huruf anak pada siklus berikutnya dapat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

berkembang. Mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Berikut solusi yang dapat diterapkan pada saat tindakan, diantaranya:

- a. Untuk memotivasi anak dalam menjawab pertanyaan, anak yang dapat menjawab pertanyaan dari guru akan mendapatkan pin berbentuk bintang.
- b. Pengenalan huruf dengan menggunakan alat permainan meronce dikemas melalui permainan yang dapat melibatkan partisipasi anak secara aktif
- c. Berdasarkan analisis terhadap kemampuan mengenal huruf anak maka upaya yang dilakukan oleh guru yaitu memberikan penjelasan kepada anak yang belum bisa memahami asosiasi bunyi dan bentuk huruf serta memberikan dukungan berupa motivasi kepada anak. Adapun langkah yang ditempuh yaitu kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan permainan, dan lebih ditekankan pada kegiatan memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf. Dengan kegiatan tersebut akan menarik minat anak dan menambah partisipasi anak dalam kegiatan pengenalan huruf dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu guru juga melakukan pendekatan secara personal kepada masing-masing anak yang mengalami kesulitan agar kemampuan memahami asosiasi bunyi dan simbol hurufnya dapat berkembang dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus II terlihat perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak, akan tetapi hasil yang diperoleh belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Upaya-upaya perbaikan diperlukan agar terjadi perkembangan pada kemampuan mengenal huruf pada anak ke arah yang diharapkan. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus III agar mencapai hasil yang diharapkan.

4. Data Hasil Tindakan Siklus III tentang Kemampuan Mengenal Huruf

a. Perencanaan Siklus III

Siklus III merupakan tindak lanjut dari siklus II. Seperti pada siklus II, siklus III juga dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan observasi dan tindakan, dan refleksi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Berdasarkan hasil yang didapat dari observasi dan refleksi siklus II maka peneliti dan guru berdiskusi untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus III. Hal ini bertujuan agar masalah yang dihadapi pada siklus II dapat teratasi sehingga hasil yang dicapai optimal sesuai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Rencana tindakan yang dilakukan pada siklus III yaitu.

1. Persiapan pengembangan tema. Tema yang dipilih yaitu tema yang disesuaikan dengan tema yang digunakan di RA As-Salam 02 Kabupaten Dharmasaya yaitu tema Kebutuhanku dengan sub tema Pakaian, baju, celana, jilbab, sal, topi dan kegunaannya.
2. Persiapan Media. Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu alat permainan *meronce*.
3. Menyerahkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) kepada guru sehari sebelum dilakukan tindakan. RPPH disusun dengan indikator yang sesuai dengan tema. Pada pertemuan pertama tema “Kebutuhanku” dengan sub tema Pakaian, sedangkan pertemuan kedua sub tema makanan dan minuman dan pertemuan ketiga makanan kesukaan.
4. Menyiapkan instrumen pengamatan, alat permainan meronce sesuai dengan tema, dan LKA yang akan digunakan dalam pembelajaran.
5. Menyiapkan ruang kelas dengan merapikan tempat duduk dengan jarak yang teratur.
6. Jadwal Kegiatan Siklus III. Setelah melakukan diskusi dengan guru kolaborator, maka disepakati jadwal sebagai berikut:

Tabel 4.19 Jadwal Kegiatan Siklus III

No	Tanggal	Kegiatan	Aspek yang di Nilai
1	Selasa, 22 Mei 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain melalui alat permainan meronce dengan tema kebutuhanku sub tema pakaian • Melengkapi huruf yang hilang dan menebalkan huruf b, c dan d 	Kemampuan Mengenal Huruf



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

2	Senin, 28 Mei 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Perlombaan mengenal huruf melalui alat permainan meronce dengan tema kebutuhanku sub tema makanan dan minuman • Mewarnai gambar dan menebalkan huruf m 	Kemampuan Mengenal Huruf
3	Jum'at, 8 Juni 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal huruf melalui alat permainan meronedengan tema kebutuhanku sub tema makanan dan minuman kesukaan serta mengenal kata ahir yang sama • Bermain dengan alat permainan meronce 	Kemampuan Mengenal Huruf

b. Pelaksanaan Siklus III

Langkahpelaksanaan siklus III pada prinsipnya sama seperti pelaksanaan tindakan pada siklus II. Peneliti dan guru memperhatikan masalah dan solusi yang telah ditetapkan untuk diterapkan pada siklus III. Perbedaan dengan pelaksanaan siklus II terletak pada pemberian reward berupa pin bintang untuk memotivasi anak, alat permainan meronce yang dikemas melalui permainan dan perlombaan, membuat peraturan kelas bersama anak, serta mengadakan pendekatan bagi anak yang belum bisa dalam kegiatan pengenalan huruf.

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus III Pertemuan 1

a. Pembukaan

Pertemuan pertama siklus III dilaksanakan pada hari Senin 20 Agustus 2018 dengan tema Kebutuhanku, sub tema Pakaian. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama siklus III sebanyak 15 anak. Pada saat kegiatan pembukaan anak baris di depan kelas. Setelah berbaris, anak masuk kelas secara teratur. Setelah masuk kelas, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam pembukaan dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar, absensi, dan guru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

mengadakan apersepsi terhadap anak tentang tema Kebutuhanku dengan sub tema Pakaian

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti pada pertemuan pertama siklus III adalah bermain dengan menggunakan alat permainan *meronce*. Guru mengenalkan isi alat permainan *meronce*. Alat permainan *meronce* yang disajikan terdiri dari huru-huruf vokal dan konsonan, yang disusun menjadi kata yaitu: Baju, celana, dasi, rok dan jilbab. Guru mengenalkan huruf kepada anak terkait dengan pengenalan simbol huruf, bunyi huruf serta asosiasi bunyi dan simbol huruf. Selanjutnya pengenalan huruf dilakukan dengan permainan dan perlombaan.

Guru membagi anak ke dalam 2 kelompok yang terdiri dari 8 dan 7 orang anak. Guru menyediakan huruf-huruf yang telah digunakan pada pertemuan sebelumnya dan dibagikan kepada masing-masing kelompok. Guru memulai permainan dengan menunjukkan huruf-huruf yang ada pada alat permainan *meronce*. Kelompok yang terlebih dahulu berhasil menemukan huruf yang sama dengan yang ditunjukkan guru pada alat permainan *meronce* akan mendapat poin 100 dari guru. Setelah menunjukkan huruf yang dimaksudkan oleh guru, anak juga menyebutkan bunyi hurufnya. Anak secara aktif berusaha mencari huruf yang disebutkan maupun ditunjukkan oleh guru. Kelompok yang menjadi pemenang akan diberikan reward berupa pin berbentuk bintang.

Setelah bermain dengan menggunakan alat permainan *meronce*, anak juga diberikan kegiatan secara terarah yaitu Guru membagikan LKA kepada anak. LKA di rancang sesuai dengan indikator yang telah diterapkan. Anak mengajarkan LKA yaitu. mengerjakan LKA menjelaskan huruf b, c dan d serta mewarnai gambar. Guru membuat aturan bersama anak dalam mengerjakan kegiatan. Anak yang tertib dan tidak mengganggu teman akan diberi pin bintang. Kegiatan pembelajaran juga diselingi dengan tepuk dan nyanyian sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan anak menyelesaikan LKA dengan tertib, guru membimbing anak yang belum bisa. Setelah selesai, anak berdiskusi tentang perasaan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

anak selama melakukan kegiatan, kemudian guru meminta anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, setelah itu guru memberikan penguatan pengetahuan yang telah di dapat anak.

c. Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengadakan evaluasi seputar kegiatan yang dilakukan anak. Setelah itu anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa setelah kegiatan dan salam.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus III Pertemuan 2

a. pembukaan

Pertemuan kedua siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Agustus 2018 dengan tema Kebutuhanku, sub tema Makanan dan Minuman. Pada saat kegiatan pembukaan anak baris di depan kelas untuk senam. Setelah itu anak masuk kelas dengan teratur. Anak masuk kelas dan mengambil buku iqra'. Guru mengucapkan salam pembukaan dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar. Anak diajak untuk mengabsen siapa saja yang tidak masuk pada hari ini. Selain itu anak diajak untuk berbagi pengalaman melalui cerita mengenai kegiatan yang dilakukan pada pagi hari. Guru memberi kesempatan pada anak yang paling cepat mengangkat tangan untuk bercerita. Guru menjelaskan kegiatan apa yang dilakukan. Anak yang paling rapi dan tenang mendapat kesempatan untuk maju kedepan kelas.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan kedua pada sub tema makanan dan buah. Guru menjelaskan dengan menggunakan alat permainan *meronce* tentang macam-macam makanan dan minuman misalnya roti, kue basah, mie, mangga, nasi, nanas, nangka dll. Kegiatan pengenalan huruf dilakukan dengan simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf. Permainan melalui alat permainan *meronce* dilakukan dengan aktivitas menentukan huruf yang hilang atau huruf yang sengaja ditutupi oleh guru. Anak menebak huruf yang ditutupi oleh guru dan mencari huruf tersebut dari potongan huruf yang dimilikinya. Anak yang berhasil menemukan dan benar akan diberikan diberi pin bintang dan pujian.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Terlihat antusias anak dalam permainan dengan menggunakan alat permainan *meronce*.

Anak juga diberikan kegiatan terarah yaitu menjelaskan huruf m pada LKA serta mengucapkan huruf awal yang sama kegiatan pembelajaran yang diselingi oleh tepuk dan nyanyian. Guru lebih membimbing anak, bagi anak yang masih kesulitan dalam memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf.

c. Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengadakan evaluasi seputar kegiatan yang dilakukan anak, guru menanyakan anak apakah mau mengulang kegiatan pada hari berikutnya. Setelah itu anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa setelah kegiatan dan salam.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus III Pertemuan 3

a. Pembukaan

Pada ketiga siklus III dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Agustus 2018 dengan tema Kebutuhanku dan sub tema Makan kesukaan. Pada saat kegiatan pembukaan anak baris di depan kelas. Guru mengucapkan salam pembukaan dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar. Selain itu anak diajak untuk berbagi pengalaman melalui cerita, guru memberi kesempatan pada anak yang paling cepat mengangkat tangan untuk bercerita. Guru menjelaskan kegiatan apa yang dilakukan. Anak yang paling rapi dan tenang mendapat reward.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan ketiga guru menanyakan apa makanan dan minuman yang disukai anak. Anak-anak saling menyebutkan makanan dan minuman kesukaannya. Anak mendemostrasikan kegiatan membuat teh manis dengan bimbingan guru.

Kemudian kegiatan dilanjutkan bermain dengan menggunakan alat permainan *meronce*. Kegiatan bermain dilakukan dalam bentuk perlombaan. Guru membagi anak menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok 1 dan kelompok 2. Guru memulai permainan dengan alat permainan *meronce* dengan aktivitas mencari huruf yang hilang, menunjukkan huruf yang



disebutkan dan ditunjukkan oleh guru pada alat permainan meronce. Anak secara berlomba-lomba mencari huruf-huruf tersebut. Dan anak mengerjakan LKA dengan menghubungkan kata ahir yang sama. Suasana kelas menjadi bersemangat terlihat dari antusias mengerjakan yang LKA yang dibagikan guru

Guru dan anak berdiskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan, kemudian guru meminta anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, setelah itu guru memberikan penguatan pengetahuan yang telah didapat anak.

c. Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengadakan evaluasi seputar kegiatan yang dilakukan anak. Setelah itu anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa setelah kegiatan dan salam.

a. Pengamatan (Observasi) Siklus III

Secara umum, kemampuan mengenal huruf anak pada siklus III mengalami perkembangan untuk setiap pertemuan yaitu pada pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3. Adapun kemampuan mengenal huruf anak pada setiap indikator dapat dilihat pada tabel dibawah ini yang mencakup: a) mengenal simbol huruf, b) mengenal bunyi huruf, c) asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Tabel setiap indikator adalah sebagai berikut:

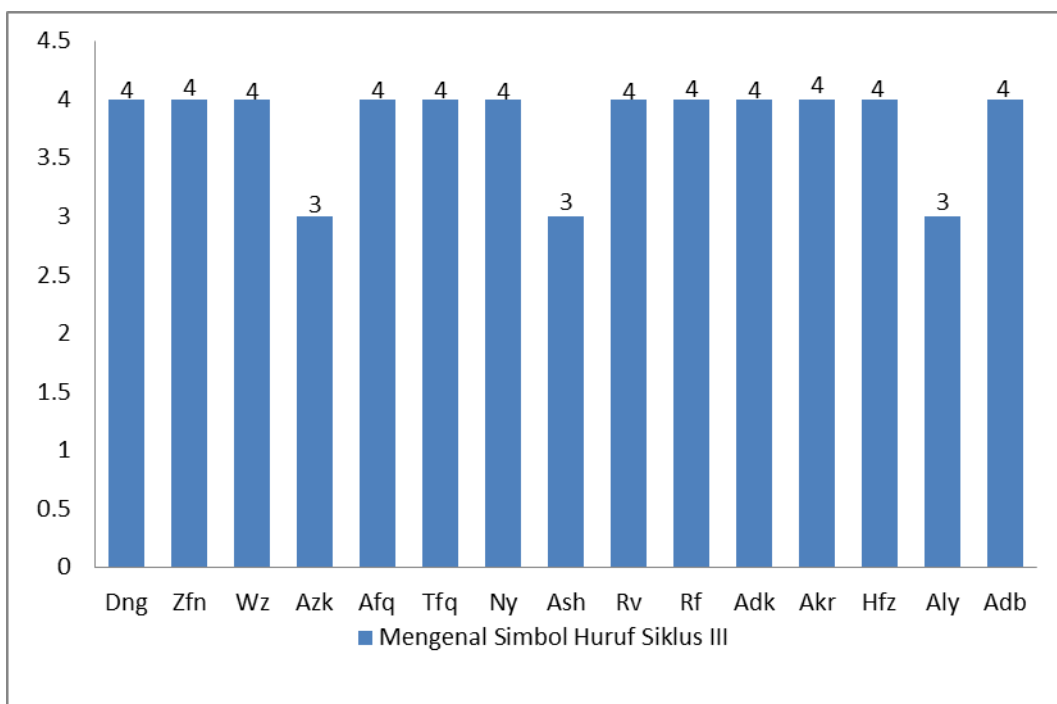
Tabel 4.20 Mengetahui Simbol Huruf Siklus III

No	Nama Anak	Mengetahui Simbol Huruf Siklus II
1	Danang Firman s	4
2	Zafran Namus	4
3	Wihzyana S	3
4	Fachri Zaidan A	4
5	Afiqa Safitri	4
6	Hifzan Taufiq	4
7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	4

9	Rava Oktora	3
10	Raif Dobika A	4
11	Andika Praselia	4
12	Aufa Afkar Rais	4
13	Hafiza R	4
14	Auliya Rama Dani	3
15	Adiba Nadhifa	4
Jumlah Skor		57
Persentase per indikator		$57/60 \times 100\% = 95,00\%$

Dari tabel diatas diperoleh persentase kemampuan mengenal huruf pada indikator mengenal simbol huruf yaitu 95,00%. Terdapat 3 orang anak yang memperoleh skor 3 (berkembang sesuai dengan harapan) yaitu Wz, Rv dan Aly selebihnya yaitu 12 orang anak telah berkembang sangat baik yaitu mendapat skor 4. Rata-rata anak sudah bisa dalam indikator mengenal kemampuan mengenal simbol huruf untuk masing-masing anak dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.15 Mengenal Simbol Huruf Siklus III



Tabel 4.21 Mengenal Bunyi Huruf Siklus III

No	Nama Anak	Mengenal Bunyi Huruf Siklus III
1	Danang Firman s	4
2	Zafran Namus	3
3	Wihzyana S	3
4	Fachri Zaidan A	3
5	Afiqa Safitri	4
6	Hifzan Taufiq	4
7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	3
9	Rava Oktora	3
10	Raif Dobika A	3
11	Andika Prasetia	4
12	Aufa Afkar Rais	4
13	Hafiza R	4
14	Auliya Rama Dani	3
15	Adiba Nadhifa	4
Jumlah Skor		53
Persentase per indikator		$53/60 \times 100\% = 88,33\%$

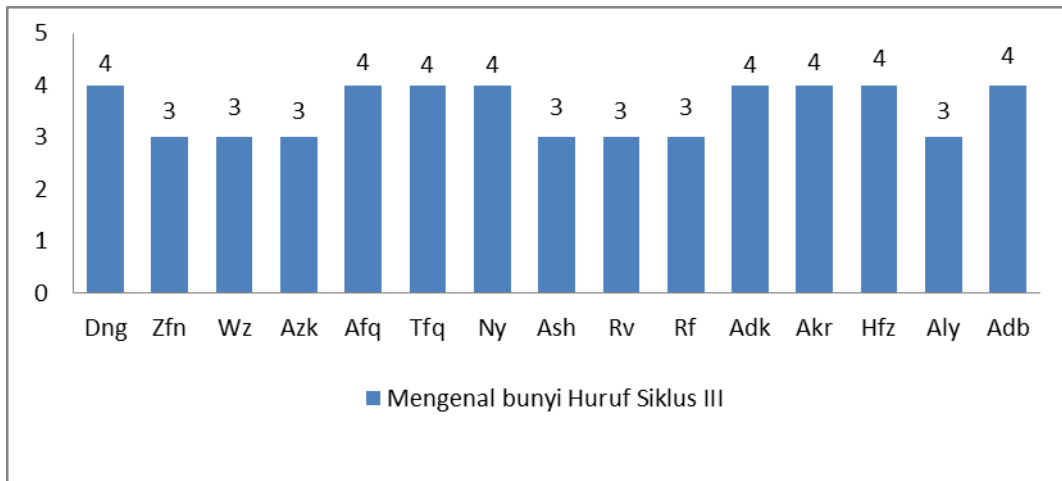
Dari tabel diatas diperoleh persentase kemampuan mengenal huruf pada indikator mengenal bunyi huruf yaitu 88,33%. Terdapat 7 orang anak yang memperoleh skor 3 (berkembang sesuai harapan) dan selebihnya telah berkembang sangat baik dalam mngenal bunyi huruf yaitu mendapatkan skor 4.

Kemampuan mengenal bunyi huruf untuk masing-masing anak dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Diagram 4.16 Mengenal Bunyi Huruf Siklus III



Tab 4.22 memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf siklus III

No	Nama Anak	Mengenal Bunyi dan Simbol Huruf Siklus III
1	Danang Firman s	3
2	Zafran Namus	3
3	Wihzyana S	3
4	Fachri Zaidan A	3
5	Afiqa Safitri	3
6	Hifzan Taufiq	4
7	Ade Naya S	4
8	Ashar Putia M	3
9	Rava Oktora	3
10	Raif Dobika A	3
11	Andika Prasetia	3
12	Aufa Afkar Rais	3
13	Hafiza R	3
14	Auliya Rama Dani	3
15	Adiba Nadhifa	3



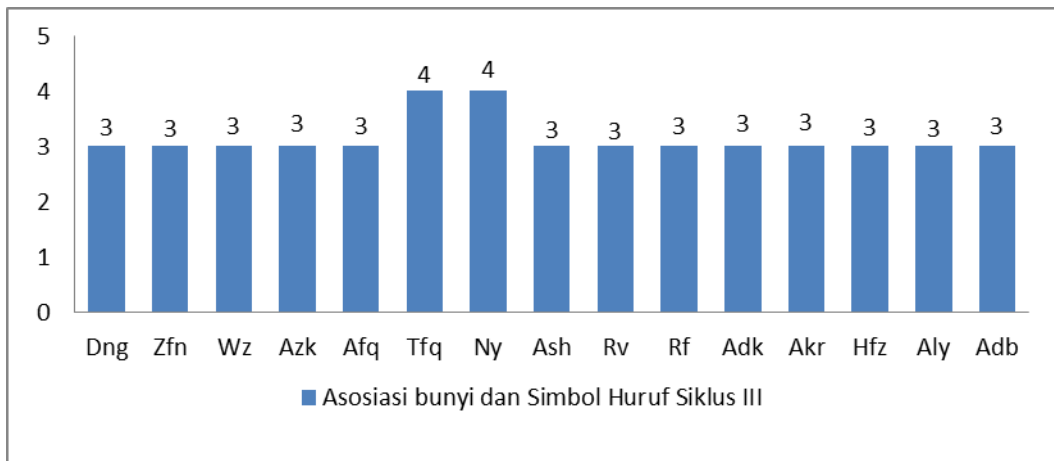
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Jumlah Skor	47
Persentase per indikator	$47/60 \times 100\% = 78,33\%$

Dari tabel diatas diperoleh persentase kemampuan mengenal huruf pada indikator mengenal bunyi huruf yaitu 78,33%. Terdapat 2 orang anak yang memperoleh skor 4 (berkembang sangat baik) yaitu Tfq dan Ny, Selebihnya memperoleh skor 3. Rata-rata anak pada indikator ini telah berkembang sesuai dengan harapan.

Kemampuan mengena bunyi huruf untuk masing masing anak dapat dilihat pada iagram dibawah ini:

Diagram 4.17. Memahami Asosiasi Bunyi dan Simbo Huruf Siklus III



Tabe 4.23 persentase perkembangan kemampuan mengena huruf anak siklus III

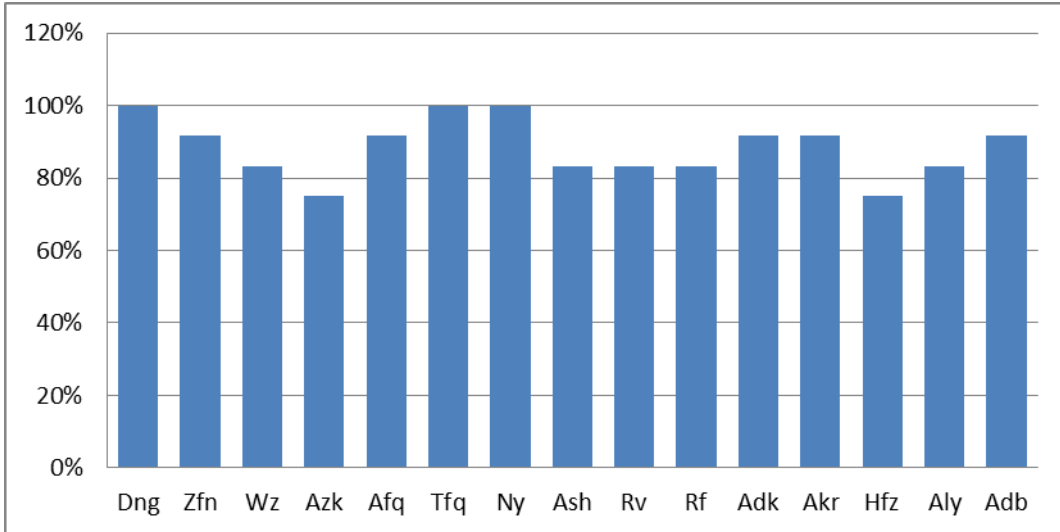
No	Nama Anak	Indikator			Persen tasePer orang
		Mengenal Simbol Huruf	Mengenal Bunyi Huruf	Asosiasi Bunyi dan Simbol Huruf	
1	Danang Firman s	4	4	3	91,67%
2	Zafran Namus	3	4	3	83,33%
3	Wihzyana S	4	3	3	83,33%
4	Fachri Zaidan A	4	3	3	83,33%
5	Afiqa Safitri	4	4	3	91,67%
6	Hifzan Taufiq	4	4	4	100,00%

7	Ade Naya S	4	4	4	100,00%
8	Ashar Putia M	4	3	3	83,33%
9	Rava Oktora	3	3	3	83,33%
10	Raif Dobika A	4	4	3	83,33%
11	Andika Prasetia	4	4	3	91,67%
12	Aufa Afkar Rais	3	4	3	83,33%
13	Hafiza R	3	3	3	75,00%
14	Auliya Rama Dani	4	3	3	83,33%
15	Adb	3	4	3	83,33%
Jumlah Skor		57	53	47	
Persentase Per Indikator		95,00%	88,33%	78,33%	87,22%
Kemampuan mengenal huruf pra siklus		$(95,00\%+88,33\%+78,33\%)/3 =$			87,22%

Berdasarkan data tabel di atas perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak di Raudhatul Athfal As-Salam 02 kabupaten Dharmasraya sudah berkembang sangat baik yaitu 87,22%. Hal ini telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan Yaitu 76%-100%. Anak telah mampu mengenal simbol huruf, bunyi huruf serta memahami asosiasi bunyi dan simbo huruf, kemampuan anak mencapai 95,00%. Pada inikator mengenal bunyi huruf mencapai 88,33% dan pada indikator memahami asosiasi bunyi dan bentuk huruf berkembang menjadi 78,33%. Sehingga kemampuan mengenal huruf anak telah sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Persentase perkembangan kemampuan mengenal huruf anak pada siklus III dapat disajikan pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.18 persentase perkembangan kemampuan mengena huruf anak sikus III





Tabel 4.24 Perbandingan Persentase Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Nama Anak	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Dng	41,67%	83,33%	91,67%	91,67%
2	Zfn	25%	41,67%	58,33%	83,33%
3	Wz	25%	41,67%	58,33%	83,33%
4	Azk	25%	41,67%	58,33%	83,33%
5	Afq	25%	50%	66,67%	91,67%
6	Tfq	83,33%	100%	100,00%	100,00%
7	Ny	91,67%	100%	100,00%	100,00%
8	Ash	25%	41,67%	58,33%	83,33%
9	Rv	25%	41,67%	58,33%	83,33%
10	Rf	25%	41,67%	58,33%	83,33%
11	Adk	66,67%	83,33%	75,00%	91,67%
12	Akr	25%	41,67%	66,67%	83,33%
13	Hfz	25%	41,67%	75,00%	75,00%
14	Aly	25%	41,67%	58,33%	83,33%
15	Adb	41,67%	50%	83,33%	83,33%

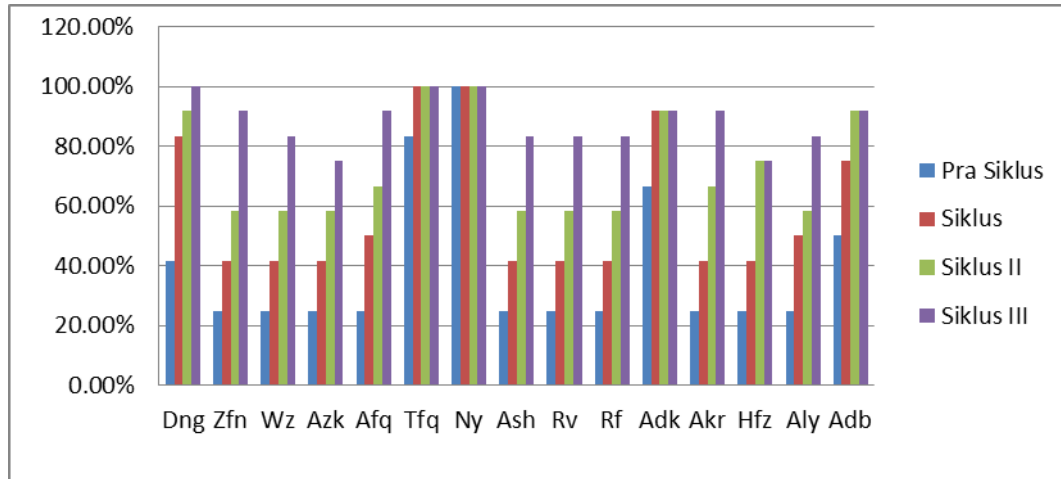
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Perbandingan persentase Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Kondisi Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III dapat dijelaskan pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.19 Perbandingan Persentase Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Kondisi Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.



Adapun peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada setiap indikator yaitu mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan memahami asosiasi bunyi dan bentuk huruf dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.25 Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus III

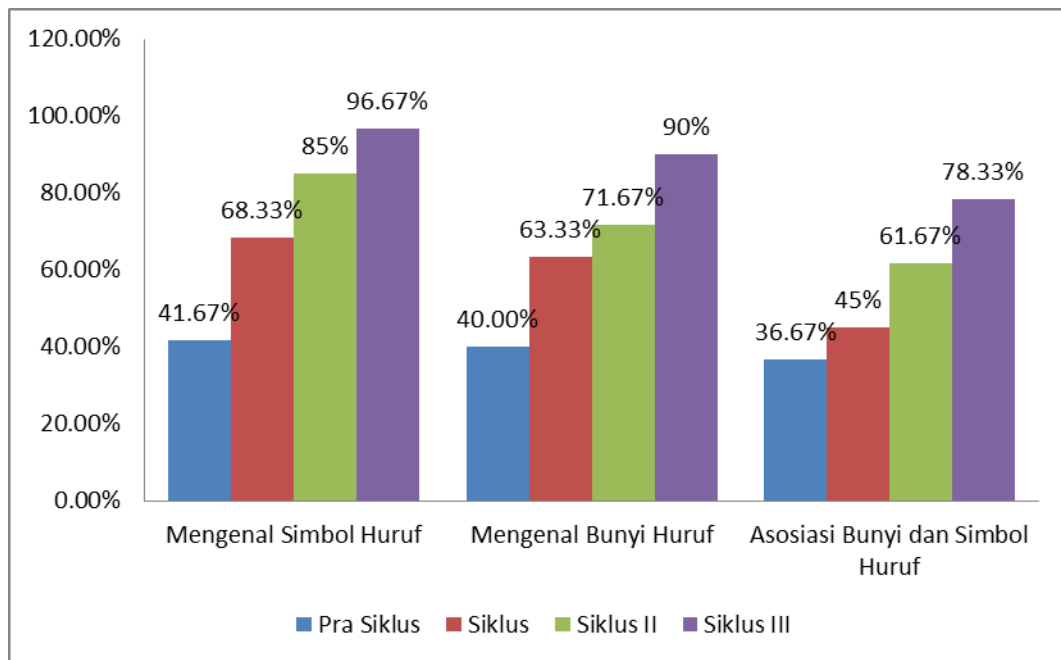
No	Indikator Kemampuan Mengenal Huruf	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Peningkatan Persentase
1	Mengenal Simbol Huruf	41,67 %	68,33 %	85%	96,67 %	55%
2	Mengenal Bunyi Huruf	40%	63,33 %	71,67 %	90%	50%
3	Asosiasi Bunyi dan Simbol huruf	36,67 %	58,88 %	61,67 %	78,33 %	41,66%
Rata-rata pencapaian kemampuan Anak		39,44 %	58,88 %	72,78 %	88,33 %	48,89%

Dari tabel di atas dapat di deskripsikan bahwa rata rata pencapaian kemampuan mengenal huruf anak pada siklus III meningkat yaitu mencapai 88,33% dengan persentase peningkatan 48,89%.hal ini berarti terlihat ada

perkembangan kemampuan mengenal huruf anak dalam mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan memahami asosiasi bunyi dan simbol huruf. Perkembangan tersebut telah mencapai kriteria yang di harapkan yaitu 76%-100%.

Hasil observasi prasiklus ,siklus I,siklus II,siklus III,menunjukkan bahwa alat permainan *meronce* dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak rahadatul athfal assalam 02 Dharmasraya.oleh karena itu peneliti menganggap hasil dari siklus III sesuai dengan kriteria keberhasilan yang di harapkan. Perbandingan kemampuan mengenal huruf anak pada kondisi awal siklus I,siklus II,siklus III di sajikan pada diagram di bawah ini :

Diagram 4.20 Perbandingan Kemampuan Mengenal Huruf Siklus III



d.refleksi siklus III

Pelaksanaan tindakan pada siklus III telah melalui proses perbaikan-perbaikan berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Perbaikan berupa penyajian alat permainan meroncedengan permainan dan perlombaa, pemberian *reward* berupa pin bintang, alat permaian meronce dibuat lebih rapi dan gambar beserta hurufnya lebih diperbesar, pengkondisian kelas dengan tepuk dan menyanyi, serta guru lebih memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan.

Anak yang sudah menyelesaikan semua kegiatan inti lebih awal dan masih ada sisa waktu diberi kegiatan tambahan yang terarah dari guru sehingga tidak mengganggu anak yang lain. Kegiatan tesebut yaitu mengerjakan LKA, bermain puzzel, maupun bermin lego. Selain itu Penggunaan *reward* berupa pin bintang akan membuat anak bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sehingga meningkatkan minat dan motivasinya dalam pembelajaran.

Pengenlan huruf dapat dilakukan dengan kegiatan yang menarik akan meningkatkan partisipasi anak secara aktif dalam pembelajaran. Melalui penggunaan alat permainan meronce, pengenalan huruf dapat dikenalkan dengan cara yang menyenangkan. Anak terlihat sangat antusias ketika dikenalkan huruf dengan menggunakan alat permainan *meronce*.

Pada siklus III diperoleh persentase kemampuan mengenal huruf anak telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 87,22%, artinya bahwa kemampuan mengenal huruf anak berada pada kriteria perkembangan dengan sangat baik. Rata-rata anak telah mampu mengenal semua simbol huruf, mengenal bunyi huruf serta memahami assiasi bunyi dan simbol huruf abjad. Dengan demikian kemampuan mengenal huruf anak telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu sebesar 76%-100% sehingga penelitian dihentikan.

C. Analisis Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan tentang penggunaan alat permainan meronce dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak di Raudhatul Athfal as-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya pada kelompok B Tahun Pelajaran 2018/2019 dilakukan sampai siklus 3.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

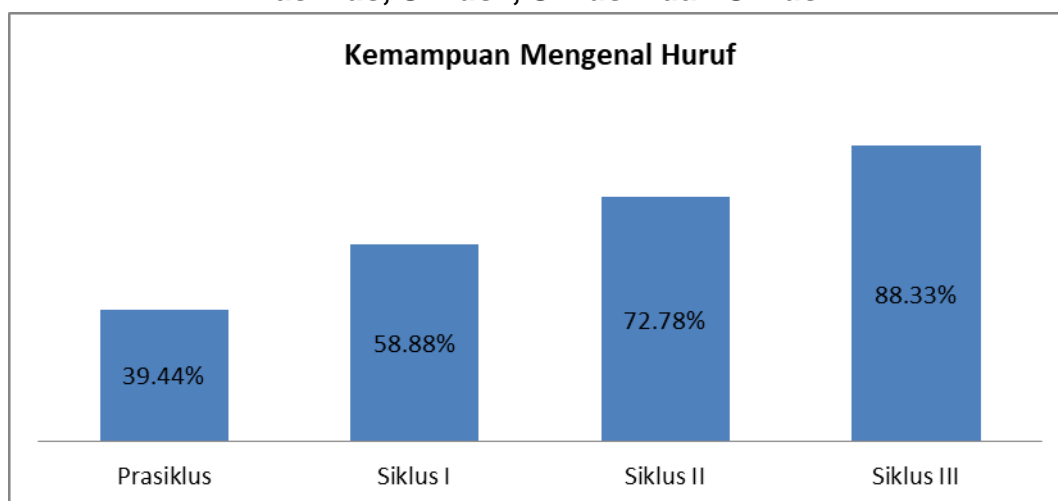
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Pembelajaran menggunakan alat permainan meronce dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak berdampak sangat baik bagi anak, hal itu terlihat dari skor yang diperoleh anak. Tabel di bawah ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf anak di Raudhatul Athfal as-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya mengalami peningkatan.

Tabel 4.28. Data Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Anak di Raudhatul Athfal As-Salam Kabupaten Dharmasraya Sebelum dan Sesudah diberi tindakan

Tindakan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Persentase Kemampuan Mengenal Huruf	48,8%	60,83%	75%	88,33%

Diagram 4.21. Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Kemampuan mengenal huruf anak pada kondisi awal belum berkembang secara maksimal, hal ini terlihat dari perolehan persentase kemampuan mengenal huruf pada prasiklus yaitu 39,44%. Setelah dilakukan tindakan, persentase kemampuan mengenal huruf anak meningkat menjadi 58,88% pada siklus I dan 73% pada siklus II

Pada siklus I masih terdapat anak yang belum memperhatikan peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf. Hal ini dikarenakan anak

tersebut adalah yang pendiam dan pemalu sehingga kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan mengenal huruf. Oleh sebab itu peneliti dan guru kolaborator membuat perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II untuk meningkatkan minat dan partisipasi agar lebih aktif dalam kegiatan mengenal huruf melalui alat permainan meronce.

Pada kegiatan pembelajaran pada Siklus II menunjukkan keadaan yang lebih kondusif. Anak-anak terlihat lebih aktif pada saat mengikuti rangkaian kegiatan pengenalan huruf menggunakan alat permainan meronce. Hasil pengamatan pada Siklus II menunjukkan adanya perkembangan kemampuan mengenal huruf anak yang tinggi jika dibandingkan dengan kondisi awal anak sebelum tindakan maupun sesudah pelaksanaan siklus I walaupun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Hasil yang diperoleh yaitu terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf anak menjadi 73% pada siklus II. Anak yang sebelumnya malu dan pendiam telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pengenalan huruf.

Tindakan dilanjutkan pada siklus III. Pada Siklus III diperoleh rata-rata kemampuan mengenal huruf pada anak sebesar 88,33%, sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 76%-100%. Oleh karena itu peneliti dan guru kolaborator mengambil keputusan bahwa penelitian dianggap sudah cukup dan dihentikan pada Siklus III. Penelitian ini telah membuktikan bahwa alat permainan meronce dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya.

Data diatas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak berkembang dengan sangat baik apabila dilakukan dengan cara dan strategi yang baik pula. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan guru kolaborasi yang ada di tindakan kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa ada peningkatan yang positif dari tindakan yang dilakukan pada siklus I, siklus II dan siklus III.

Berda

sarkan analisis terhadap kemampuan mengenal huruf anak pada kondisi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

prasiklus, kemampuan mengenal huruf anak pada kondisi awal belum berkembang secara maksimal salah satunya disebabkan media yang kurang menarik dalam mengenalkan huruf, pada media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Hasil pengamatan pada siklus I dan II menunjukkan adanya perkembangan persentase kemampuan mengenal huruf walaupun belum mencapai tahap mulai berkembang.

Menurut peneliti, hal ini disebabkan karena anak sedang melalui proses penyesuaian, dari pembelajaran secara klasikal yang lebih sering menggunakan papan tulis dengan pembelajaran yang menggunakan alat permainan *meronce*. Anak juga masih belum memahami perbedaan pada huruf yang mirip dan masih ragu-ragu dalam menunjuk huruf yang disebutkan oleh guru, selain itu kesalahan dalam mengucapkan huruf karena ragu-ragu juga menjadi salah satu faktor penyebab belum tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan tindakan Siklus I dan II maka dilakukan perbaikan-perbaikan agar pada pelaksanaan tindakan Siklus III dapat mencapai hasil yang optimal.

Perbaikan pada Siklus III meliputi pemberian *reward* berupa pin bintang untuk memotivasi anak, alat permainan *meronce* yang dikemas melalui permainan dan perlombaan, membuat peraturan kelas bersama anak, serta mengadakan pendekatan bagi anak yang belum bisa dalam kegiatan pengenalan huruf. Kegiatan pembelajaran pada Siklus III menunjukkan keadaan yang lebih kondusif. Anak-anak terlihat lebih aktif pada saat mengikuti rangkaian kegiatan pengenalan huruf menggunakan alat permainan *meronce*.

Hasil pengamatan pada Siklus III menunjukkan adanya perkembangan kemampuan mengenal huruf yang signifikan jika dibandingkan dengan kondisi awal anak sebelum tindakan maupun sesudah pelaksanaan Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus III untuk indikator



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf, dan memahami bunyi dan simbol huruf juga telah mencapai kriteria berkembang sangat baik sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 76%-100%.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas tentang penggunaan alat permainan meronce dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya tahun 2018/2019 adalah sebagai berikut:

Perta

ma, perkembangan kemampuan mengenal huruf anak sebelum diberi tindakan belum berkembang dengan optimal, hal ini terlihat dari masih banyaknya anak yang belum mampu dalam mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan memahami asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Selain itu masih minimnya media yang digunakan dalam mengenal huruf pada anak sehingga kegiatan pengenalan huruf kurang menyenangkan bagi anak, hal ini terlihat dari perolehan skor 39,44%.

Kedua, setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dari siklus I sampai siklus III maka dapat dilihat peningkatan yang tinggi. Adapun cara mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak melalui alat permainan *meronce* adalah dengan berbagai kegiatan diantaranya peneliti dan guru menyiapkan dan menyusun rencana pembelajaran, merancang kegiatan yang menarik sehingga anak tertarik untuk bermain dan belajar.

Ketiga, melalui penggunaan alat permainan meronce, anak terlibat secara langsung dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pengenalan huruf. Hal ini terlihat dari hasil prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Adapun skor yang diperoleh anak prasiklus adalah 39,44%. Pada siklus I skor yang diperoleh anak adalah 58,88%. Pada Siklus II skor yang diperoleh anak adalah 72,78%. Pada siklus III skor yang diperoleh anak adalah 88,33%.

Dengan demikian alat permainan *meronce* dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca pada anak karena



memiliki beberapa keunggulan antara lain menarik minat anak terhadap bahan bacaan karena tulisan dan gambar yang berukuran besar dan berwarna-warni, memudahkan anak mengingat tulisan dan huruf karena pengenalan huruf disajikan melalui kata-kata bermakna, melibatkan partisipasi anak secara aktif dalam kegiatan pengenalan huruf, menimbulkan kepercayaan diri pada anak untuk mengenal huruf serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membebani anak dalam pengenalan huruf. Oleh karena itu alat permainan meronce merupakan salah satu media yang tepat digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya tahun pelajaran 2018/2019.

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berda

sarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa melalui penggunaan alat permainan *meronce* dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak kelompo B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal huruf anak pada kondisi awal/prasiklus belum berkembang dengan optimal, hal ini terlihat dari masih banyaknya anak yang belum mampu dalam mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf dan memahami asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Selain itu masih minimnya media yang digunakan dalam mengenalkan huruf pada anak sehingga kegiatan pengenalan huruf kurang menyenangkan bagi anak, hal ini terlihat dari perolehan skor 39,44%.
2. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dari siklus I sampai siklus III maka dapat dilihat peningkatan berkembang sangat baik. Adapun cara mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak melalui alat permainan *meronce* diantanya peneliti dan guru menyiapkan dan menyusun rencana pembelajaran, merancang kegiatan yang menarik sehingga anak tertarik dalam kegiatan mengenal huruf.
3. Setelah diberi tindakan penggunaan alat permainan *meronce* dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca anak. Hal ini terlihat dari hasil prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Adapun skor yang diperoleh anak adalah 39,44% siklus I 58,88%. Pada siklus II skor yang diperoleh anak adalah 72,78%. Pada siklus III skor yang diperoleh adalah 88,33%.

B. Implikasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Dalam implikasinya penggunaan alat permainan *meronce* menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf pada anak lebih optimal di Raudhatul athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya. Melalui penggunaan alat permainan *meronce* mampu memberikan pengalaman baru dan berharga pada anak dalam mengembangkan kemampuannya terutama dalam kemampuan mengenal huruf yaitu menyebutkan simbol huruf, bunyi huruf, dan asosiasi bunyi dan bentuk huruf. Selain itu, rasa ingin tahu dan perhatian anak pun dapat terfasilitasi, sehingga anak dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangannya.

Penggunaan alat permainan *meronce* dapat digunakan oleh guru dan pihak sekolah sebagai alternatif dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Hal ini dikarenakan penggunaan alat permainan *meronce* pada akhirnya dapat memberikan hasil yang baik pada kemampuan mengenal huruf anak. Penggunaan alat permainan *meronce* disertai dengan ragam tema dan interaksi dengan anak dapat memotivasi anak untuk fokus dalam pembelajaran dan menstimulasi anak dalam pengenalan huruf.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis dengan berkolaborasi dengan salah seorang guru di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya memberikan masukan bagi pihak sekolah dan pengelola untuk mengembangkan pendidikan anak usia dini dan memasukkan alat permainan *meronce* dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang dapat disesuaikan dengan tema dan sub tema yang digunakan di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya tersebut.

Dari hasil peneliti dengan berkolaborasi bersama guru kelas B Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya menunjukkan bahwa penggunaan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

alat permainan *meronce* sangat baik dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak. Data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase kemampuan mengenal huruf anak dari setiap tindakan yang dilakukan dari siklus I, II dan III. Hal ini juga terlihat dari antusias anak dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan di atas dapat dijadikan masukan dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak melalui penggunaan alat permainan *meronce*. Selain itu temuan ini juga menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif, efektif dan menyenangkan bagi anak didiknya. Temuan ini akan menjadi masukan untuk penyelenggaraan PAUD dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

C. Rekomendasi

Dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini bahwa kemampuan mengenal huruf anak dapat berkembang melalui alat permainan *meronce* Di Raudhatul Athfal As-Salam 02 Kabupaten Dharmasraya. Ada beberapa hal yang menjadi rekomendasi penulis dalam upaya pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru, penggunaan alat permainan *meronce* dapat menjadi alternatif kegiatan belajar dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf untuk persiapan membaca pada anak dengan cara yang menyenangkan. Disamping itu, alat permainan *meronce* dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran lain yang disesuaikan dengan tema dan kegiatan yang divariasikan.
2. Bagi kepala sekolah Rudhatul Athfal As-Salam 02 kabupaten Dharmasraya, dapat mengembangkan penggunaan alat permainan *meronce* sebagai media yang dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini, dalam rangka meningkatkan kualitas proses pendidikan dan pembelajaran disekolah.
3. Bagi mahasiswa PAUDI, dapat menjadi referensi dan menambah wawasan bahwa dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

untuk persiapan membaca pada anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik, salah satunya melalui penggunaan melalui penggunaan alat permainan *meronce*.

4. Bagi orang tua, dapat membantu pihak seolah yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasanya terutama kemampuan untuk persiapan membaca dalam mempersiapkan anak mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Orang tua dapat melakukannya sendiri dirumah dengan kegiatan mengenal huruf dengan menggunakan alat permainan *meronce*, dan dengan media yang dapat dirancang sendiri oleh orang tua.
5. Bagi para peneliti selanjutnya, dapat digunakan sebagai rujukan penelitian lebih lanjut yang terkait dengan penggunaan alat permainan *meronce* untuk mengembangkan aspek perkembangan lainnya.

D. Kata Penutup

Pendidikan anak usia dinimemiliki peranan yang sangat penting dan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya diarahkan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak salah satunya adalah aspek perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa pada masa usia dini berkembang sangat pesat sehingga perlu diberikan stimulasi yang optimal karena bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan terpenting bagi anak bagi kelangsungan hidupnya. Untuk menstimulasi anak agar memiliki perkembangan bahasa yang baik, maka perlu disediakan berbagai kegiatan yang menstimulasi perkembangan bahasa anak agar kemampuan berbahasa anak berkembang dengan optimal. Kemampuan berbahasa pada dasarnya mencakup kegiatan membaca, menyimak, berbicara dan menulis yang dilaksanakan dengan batas-batas pengembangan pra skolastik dan pra akademik.

Kemampuan membaca merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini untuk perkembangan otak anak karena ilmu pengetahuan sebagian besar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

diperoleh melalui membaca. Namun, di Raudhatul Athfal/Taman kanak-kanak tidak diberikan pembelajaran membaca seperti di SD, tetapi lebih kepada pengenalan untuk persiapan kemampuan membaca anak dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Hal ini sangat penting agar anak tidak mengalami kesulitan-kesulitan di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu salah satu kegiatan dalam mempersiapkan kemampuan tersebut, anak terlebih dahulu perlu memiliki kemampuan dalam mengenal huruf.

Pengenalan huruf merupakan tonggak dari kurikulum di Raudhatul Athfal/Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata. Dalam kegiatan mengenal huruf pada anak perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan disertai dengan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak adalah alat permainan *meronce*. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas untuk melihat perkembangan mengenal huruf anak dengan menggunakan alat permainan *meronce*.

Penelitian tindakan kelas ini peneliti lakukan sebanyak 3 siklus yang terdiri dari 3 kali pertemuan pada masing-masing siklus. Penelitian ini peneliti lakukan dengan berkolaborasi bersama guru kelas B. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak dapat ditingkatkan dengan penggunaan alat permainan *meronce*.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran, guru hendaknya menggunakan alat permainan yang bervariasi, alat permainan *meronce* dapat menjadi solusi sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat anak serta dapat melibatkan anak secara aktif dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini pada aspek perkembangan lainnya.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

harapkan guna perbaikan dimasa yang akan datang. Harapan penulis semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan mampu memberikan masukan bagi pembaca dalam menerapkan alat permainan *meronce* dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal/Taman Kanak-kanak serta membantu peneliti lain dalam mendapatkan informasi yang berhubungan dengan tesis ini.

Dharmasraya, 21November 2018

Penulis

Mardayanti R

MPU.16.2210

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. *Pendidikan Dalam Perspektif Hadi* (UIN Jakarta Press Ciputat Jakarta Selatan) hal.15-17
- Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (konsep dan teori) (Jakarta, Bumi Aksara, 2017), hal. 97.
- Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012), hal, 32
- Abuddin Nata. *Perspektif Hadits tentang Pendidikan*, (UIN Jakarta Press 2006), hal.164.
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup 2011), hal. 86
- Badru Zaman,Asep Hery Hermawan,Cucu Eliyawati.*Media dan Sumber Belajar TK*(JakartaUniversitas Terbuka 2011), hal.6.3
- By Alphaetudes Alpa Etudes Learning center (March 18, 2013)
- B.E.F.Monto Lalu,*Bermain dan permainan anak* (Jakarta Universitas Terbuka, 2011), hal. 12
- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar&Pembelajaran* (Yogyakarta: 2015), hal. 37
- Carol Gestwicki, *Developmentally Appropriate Practice Curriculum And Development In Early Educationlibrary* (United States Of America: Congres Cataloging In Publication Data, 2007), hal.171.
- Departemen Agama RI,*Al-Quroan dan Terjemahannya* (Jakarta: Departemen AgamaRI, 2005).
- Dean, Joan, *The Effective Primary School Classrom* (London: Knowledge Falmer, 2005), hal. 42
- Diane E Papalia dkk. *Human Depelop ment Psikologi Perkembangan* (jakarta: Jaket : 2010), Hal.
- Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hal. 166.
- Dalman, *Keterampilan membaca* (Jakarta: Rajawali pers 2013), hal. 5-9.



Departemen Agama, *Alquran Dan Terjemah* (Bandung: Sinar Baru Algensindo,2013),hal, 379.

Destiva Trisna (2017) dengan judul *Penggunaan Media Flip Chart Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak An-Nur* Kota Sungai Penuh. 2017.

Durri Andriani, dkk. *Metode Penelitian*(Tanggerang Selatan: Universitas terbuka. 2014), hal. 5.3.

Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hal. 3

Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hal, 32-33.

Hamzah B, Uno, dkk. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 40

Hajar Pamahdi. *Evan Sukrdi S.Seni Ketrampilan Anak* (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka,2012), hal.9.4.

Hasnida, *Panduan Pendidik dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*(Jakarta Timur2016), hal. 42.

<http://digilib.unila.ac.id/11984/16/BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal 22 November 2018 jam 14.00, hal. 29

Ihsana Elkhuluqo, *Manajemen Paud*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014) hal, 41.

Indra Soefandi,S.Ahmad Pramudya. *Strategi Mengembangkan potensiKecerdasanAnak* (Jakarta tahun 2009), hal.34-39.

Jhon W Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta:Pt. Gelora Aksara Pratama, 2007), hal, 216

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), hal. 5.

Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, *Peraturan Menteri Pendidikan dan KebudyaanRepublik Indonesia No 137 tahun 20014* (Jakarta:Depdiknas, 2014), hal. 26

Karmila, *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Rolet Kata Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kubang*



Agam (Jurnal Pesona PAUD Vol.1.No.1.
Karmilas48@yahoo.com), hal.11

Laura E Berk, *Child Development* (United States Of America: Library Of Congress Cataloging In Publication Data, 2009), hal, 5.

Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran Paud* (Bandung: PT. Raja Rosdakarya, 2014), hal. 31

Mukhtar Latif, *Pendidikan Anak Usia Dini*(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal, 79.

Mahmud, *Psikologi Pendidikan*(Bandung: Cv Pustaka Setia, 2010), hal, 254.

Mursid, *Belajar dan pembelajaran PAUD* (PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2015), hal.38.

Martinis Yamin, Jamilah Sabina, *Panduan Paud*(Jakarta:Gaung Persada Press Group, 2013), hal, 1

Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung:PT Remaja Rosda Karya), hal. 167

Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, Muhammad Afandi *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi* (PT. Fajar Inter Pratama Mandiri 2013), hal. 201-202.

Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 7

Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, DIVA Pres (Anggota IKAPI) 2009, hal. 314

Meity, Idrus ijul rahman, *Menumbuhkan minat baca pada anak usia Dini* (Jakarta: 2014), hal. 25

Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif* (Jakarta Selatan: 2013), hal. 100

Nurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta:UT,2010). hal. 9.22-9.23

Novina Suprobo's Weblog. [Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Metode Glenn Doman](#)

Novita Pancaningrum, *Pengenalan Baca tulis Bagi Anak usia dini*, hal.239



- Nurbiana Dieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: UT. Depdiknas 2010), hal. 67
- Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (PT Remaja RosdaKarya.Bandung 2017),hal. 109.
- Nurbiana Dhieni.dkk. *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), hal. 67
- Pat Broadhead,Justine Howard,dan Elizabeth Wood (Editor),*Bermain dan Belajar pada Usia dini* (Hak Cipta Bahasa Indonesiaindeks Jakarta 2017),hal. 27.
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 188.
- Permendikbud no. 137, *Pengembangan, Implementasi, Dan Evaluasi Kurikulum PAUD*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- PG-PAUD Universitas Terbuka, *Analisis Kegiatan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012),hal.9.
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitain Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grop, 2010), hal, 209.
- Rini Hildayani,DKK,*Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta:Universitas Terbuka,2011), hal.4.4 - 4.7.
- Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Rosda Karya, 2014), hal, 88.
- Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rieneka Cipta. 2008), hal. 47.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta,PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal.29.
- Saefullah, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), hal, 251.
- Setiadi Susilo, *Pedoman penyelenggaraan PAUD* (Jakarta: 2016), hal.27-29.
- Solehuddin,dkk. *Pembaharuan Pendidikan TK* (Tangerang Selatan: UT, 2012), hal. 5.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- Seefelt Carol dan Barbara A.Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak usia tiga,empat, dan Lima Tahun masuk sekolah* (PT. Indeks, 2008), hal.375
- Siti Aisyah, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011). hal. 6.23
- Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: 2017), hal. 67
- Sabil Risaldy, *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini* (PT. Luxima Metro Media, Jakarta: 2015), hal. 6
- Siti Laras Andiyani, *Penggunaan Media Balok Huruf Pada Kemampuan Mengenal Huruf Anak*.Jurnal Program Studi-Pendidian Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2015.
- Sugioyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*(Bandung: CVAlfabetta, 2014), hal.1.
- Titik Ariyati.*Peningkatan Kemampuan Membaca permulaan Melalui Penggunaan Media gambar*,(Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 8 Edisi 1,April 2014), hal.48-49
- Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA* (Jakarta: 2011), hal. 6
- Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelegences pada Anak Usia Dini* (Jaarta: PT grasindo, 2008), hal. 28
- Winda Oktaviana (2017) dalam tesisnya yang berjudul *Penggunaan Media Big Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al-Madani Kota Sungai Penuh*. 2017.
- Yulsyofriend, *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini* (Padang:Suka Bina, 2009), hal. 47.
- Yeti Muiyati,dkk, *Bahasa Indonesia* (Jakarta Universitas Terbuka 009) hal.4.4.
- Yuslimar .*Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kegiatan Meronce di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pariaman Selatan (UNP Padang 2013)*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Zainal Aqib, Dkk, *Penelitian Tindakan kelas (PTK) TK/RA,SLB/SDLB.* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media 2017), hal.55-56

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi