BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman kanak – kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal.Sesuai dengan tujuan TK menurut undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI pasal 28 ayat 3 berbunyi : " Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – Kanak,Raudatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat ". Pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.Menurut Muliawan (2009:15) pendidikan anak usia dini dua atau sering yang disingkat Paud adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dua sampai enam tahun.Pendidikan anak usia dini disebut juga pendidikan usia prasekolah,taman bermain,atau taman kanak – kanak.

Pendidikan di Taman Kanak – Kanak sangat penting dalam kehidupan seorang anak,karena pendidikan saat ini sebagai modal dasar untuk perkembangan selanjutnya.Untuk itu pembelajaran di TK haruslah disesuaikan dengan perkembangan anak dan memberikan rasa aman,nyaman dan menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong keberanian.Dalam PP RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Bab IV pasal 19 dinyatakan bahwa : proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara intereaktif,

menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.

Pendidikan di Taman kanak – kanak bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, motorik kasar dan motorik halus untuk siap memasuki sekolah dasar. Untuk mencapai perkembangan anak tersebut dilakukan dalam kegiatan bermain. Dunia anak – anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Bermain juga salah satu pendekatan pembelajaran di Taman kanak –kanak. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar Taman kanak – kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Sudono(1995:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan rangsangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Melalui pembelajaran di Taman kanak – Kanak diharapkan mampu mengembangkan aspek – aspek perkembangan sesuai dengan kurikulum 2010 yaitu : nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, motorik kasar dan motorik halus.

Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu : bahasa. Kemampuan berbahasa sangatlah perlu dikembangkan karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra membaca awal. Pengembangan kemampuan bahasa ini

bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa indonesia.

Peranan guru sangat penting dalam pengembangan bahasa anak, untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak Taman kanak – kanak, dapat diarahkan melalui komponen berbahasa yaitu :menyimak, membaca, menulis dan berbicara . Salah satu komponen berbahsa adalah membaca. Mengajarkan membaca di Taman kanak – kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas – batas aturan pengembangan pra skolatik atau pra akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar harkiki dari pendidikan Taman kanak –kanak sebagai sebuah taman bermain (dalam Depdiknas,2000:2)

Anak Taman Kanak –kanak pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti: huruf, kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan kemampuan membaca, guru harus mampu menciptakan media berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Berdasarkan Pengamatan penulis dilapangan cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan penugasan, sehingga mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf, membedakan bentuk huruf yang ditandai dengan kondisi berikut. Pertama, ketika diberikan kesempatan untuk mengenal huruf maka hanya 3-4 saja

yang bisa mengenalkan atau 7,5 % - 10 % dari kseluruhan anak di kelas B di RA. Habiby Desa Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu. Jika guru berinsiatif menawarkan mengenal huruf dengan cara menyusun huruf, maka cuma beberapa anak saja yang menyambut tawaran tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai sebagai berikut:

1. Anak mengenal huruf dan menghafal huruf yang masih rendah.
2. Motivasi yang diberikan guru kepada anak dalam melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan bermain puzzle motoric halus yang belum maksimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal pada huruf puzzle ABC siswa kelas B di RA. Habiby Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu"?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penulisan dapat ditulis sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah pelaksanaan kegiatan bermain menyusun puzzle ABC pada kelompok B di RA. Habiby Desa Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

2. Untuk mengetahui manfaat pelaksanaan pembelajaran kegiatan menyusun puzzle ABC pada kelompok B di RA. Habiby Desa Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu.
3. Untuk mengetahui hasil pelaksanaan kegiatan menyusun puzzle huruf ABC pada kelompok B di RA. Habiby Desa Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu.

E. Manfaat Penelitian

Melihat hasil penelitian yang telah dilakukan maka beberapa manfaat dapat dipetik oleh berbagai pihak yang berkepentingan langsung proses pembelajaran yaitu :

1. Bagi siswa
   a. Membantu dan memudahkan anak untuk mengenal huruf.
   b. Sebagi motivator belajar untuk mempelajari materi pelajaran yang lain.
2. Bagi guru
   a. Media permainan kartu gambar dapat diterapkan sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan menjadikan proses belajar lebih menarik.
   b. Sebagai umpan balik terhadap efektivitas berbagai teknik yang diterapkan selama ini.

E. Penjelaskan Istilah

Menghindari meluasnya penafsiran permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan penjelasan istilah sebagai berikut:

1. Motorik halus adalah kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus seperti jari tangan untuk menyelesaikan tugas seperti menggenggam, menempel, menulis, memggambar dan lain-lain. Pengembangan fisik motoric merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar di TK.
2. Puzzle atau mainan bongkar pasang merupakan permainan edukatif yang sudah ada sejak abad ke 18 dan tetap disukai generasi masa kini. Berbagai studi telah menunjukkan manfaat bermain puzzle yang menakjubkan, salah satunya menstimulasi otak agar tetap bekerja dengan optimal.
3. Penyusunan *puzzle* anak kecil merasakan kepuasan dengan menyatukan potongan-potongan secara tepat. Anak memecahkan masalah dengan menelusuri bagian *puzzle* yang kosong, menemukan strategi untuk melengkapinya, dan mengevaluasi hasilnya. Saat *puzzle* lengkap, kepuasan diri terpenuhi. Kegiatan menyusun puzzle yang harus ditingkatkan yaitu proses kemandirian anak melalui kegiatan tersebut dengan menggunakan media puzzle.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Mengenal Huruf

Mengenal huruf adalah kegiatan yang melibatkan unsur audiktif (pendengaran) dan visual (pengamatan).Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku (Depdiknas 2007: 4). Mengenal huruf dalam teori *whole language* dalam Susanto (2011:86) yaitu mengenal huruf dan bunyi dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan).Misalnya guru bertanya sama anak, siapa namanya, anak menjawab "Ani" kemudian guru bertanya lagi bunyi apa yang kamu kenal dari namamu? Lalu anak mulai mengindentifikasi bunyi dan huruf a dan ni (n dan i) jadi anak belajar dari konsep ke parsial.

Kemampuan mengenal huruf vocal pada anak usia dini berkaitan erat dengan membaca permulaan, menurut Anderson dkk dalam (Dhieni dkk, 2009:55) membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Pada usia 3-4 tahun anak dapat menunjuk huruf-huruf yang diucapkan guru (Musbikin (2010:162). Cara mengenalkan huruf pada anak menurut Team Dafa (2010) adalah dari huruf vokal, huruf konsonan, simulasi gerakan dan karpet huruf.

Adapun kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengenal huruf vokal pada penelitian ini adalah dengan bermain puzzle. Menurut Singer (dalam Tedjasaputra, 2001:12) mengemukakan bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukann kecepatan masuknya rangsangan (stimulasi) baik dari luar maupun dalam. Menurut Hurlock (dalam Dahlan, 2010:6) manfaat bermain antara lain: anak bisa mengembangkan ketrampilan bersosialisasi, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, rasa percaya diri, kemandirian, kreativitas, berlatih mengambil keputusan dan bermain juga bisa sebagai terapi.

2. Media Pembelajaran

Media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Arsyad (2007 :3) menjelaskan "Kata media berasal dari kata bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan". Dalam proses belajar mengajar, pesan atau informasi itu disampaikan oleh guru melalui perantara yang dapat berbentuk stimulus, yang disampaikan kepada anak. Stimulus itu dapat berupa pertanyaan dari guru atau disajikan dalam bentuk alat, bagan, dan gambar selamjutnya oleh penerima atau anak akan memberikan respon atau reaksi. Reaksi itu dapat mengarah ke reaksi yang aktif, misalnya berupa pertanyaan, jawaban dan saran.

Media pembelajaran menurut Briggs dalam Anitah (2008; 1) menyatakan "media pembelajaran adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran yang meliputi buku, videotape, slide dll. Adapun pengertian media menurut Marshall Mcluhan dalam Hamalik (1990:248) "Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia".

Kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan media dari penjelasan para ahli diatas adalah segala alat fisik yang dapat memperjelas penyajian pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa serta merangsang siswa tersebut untuk belajra.

3. Media Puzzle

Berbagai cara sebenarnya banyak memberikan arti dan manfaat dalam hidup anak. Salah satu permainan edukatif untuk anak-anak adalah puzzle. Cahyo dalam Ernawati, dkk (2016: 3) menjelaskan bahwa "Media pembelajaran crossword puzzle merupakan permainan mengasah otak melalui pencairan dan pengingatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia". Sedangkan Puzzle menurut Suciaty (2012: 78) menjelaskan bahwa "permaianan puzzle bisa dimainkan mulai dari 12 bulan. Puzzle dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain. Permainan puzzle dalap dilakukan dirumah dan disekolah yang diberikan oleh guru.

Puzzle berdasarkan pendapat diatas merupakan media yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajran untuk menarik perhatian anak melalui mencari potongan atau bagian dan menyusunnya sesuai ketentuan.

Tujuan bermain puzzle menurut Nisak (2011: 110), permainan puzzle ini memiliki tujuan sebagai berikut:

a. Membentuk jiwa bekerja sama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok.
b. Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
c. Melatih kecerdasan logis matematis anak.
d. Menumbuhkan rasa solidaritas sesame.
e. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
f. Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.
g. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.
h. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
i. Menghibur para siswa dalam kelas

Tujuan permainan *puzzle* ABC berdasarkan penjelasan diatas adalah untuk membentuk jiwa kerjasama, lebih konsisten, melatih kecerdasan logis, menumbuhkan rasa solidaritas, kekeluargaan, dan saling menghormati dan menghargai.

Permainan *puzzle* ABC merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan mengunakan kepingan *puzzle* ABC, *puzzle* ABC tersebut dikemas dengan warna yang menarik serta penggunaanya bersifat fleksibel. Oleh

karena itu penggunaan *puzzle* ABC tersebut dapat diyakini dapat mendorong dan memotivasi anak untuk terus belajar serta meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran khususnya dalam mengenal huruf.

Salah satu stimulasi yang dapat menumbuhkan kemampuan mengenal huruf vokal yaitu dengan diberikan kegiatan melalui berbagai bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak. Karena dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan bahasa, kognitif, motorik, sosial emosional dan nilai-nilai moral agama dapat dicapai bersama-sama. Dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal bertujuan untuk mempersiapkan anak dalam kegiatan permulaan membaca.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan. Bermain bersama-sama dengan teman akan memberikan kesempatan pada anak untuk berkomunikasi satu sama . Selain itu ada permainan yang mempunyai fungsi mengembangkan bahasa, antara lain,melalui buku cerita,bermain,khayal, bermain kata – kata, dan masih banyak lagi kegiatan lainnya.

Menurut Sudono (1995 : 7) alat permainan adalah sebuah alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, Sudono juga mengatakan bahwa permainan adalah semua benda yang digunakan anak dalam kegiatan belajar mengajar dapat secara teratur, lancar, efektif dan efisien, sehingga pendidikan Taman kanak – kanak dapat tercapai. Menurut Tanaka dalam Sudono (1995:8) menyatakan bahwa alat permainan yang

tujuan penggunaannya dipersiapkan harus bervariasi. Dengan adanya alat permainan yang bervariasi anak akan lebih terlatih dan merasa senang.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Lestari Waraningsih (2014)tentang meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media kartu kata pada anak kelompok A di TK ulthoni Ngaglik Sleman. Kemampuan mengenal huruf yang ditingkatkan ialah menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan dalam mengenal huruf di kelompok A. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Subjek penelitian ini sebanyak 24 anak. Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument observasi daftar cek (*check List*).Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Sulthoni Ngaglik Sleman dapat ditingkatkan menggunakan media kartu kata dalam proses pembelajaran permainan tebak huruf pada kartu kata dengan cara masing-masing anak membawa/memegang kartu kata secara langsung dan memainkannya sesuai instruksi guru yaitu menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal huruf yaitu pada kondisi awal sebesar 29,2% meningkat pada Siklus I menjadi 58,3% , dan Siklus II meningkat sebesar 83,3%.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Lestari (2014) tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 13 anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi *(chek list)*. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 75% anak mengalami peningkatan dalam mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 81-100%. Setelah adanya tindakan Siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 86,86%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa

kartu angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten.

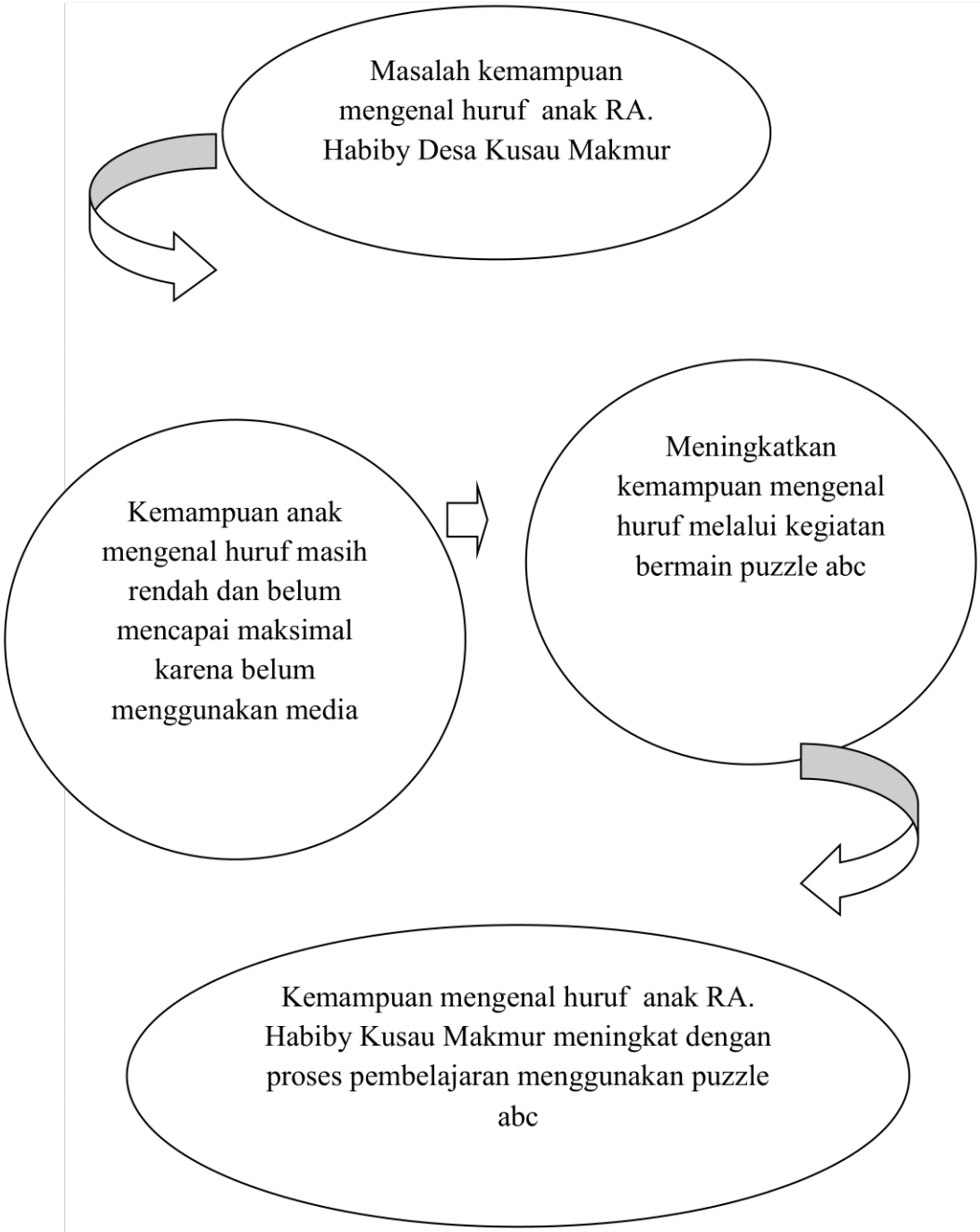
C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka teori yang disusun, maka dapat diketahui bahwa pengajaran mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle abc akan membuat anak lebih antusias dalam belajar. Siswa juga akan tertarik karena menggunakan puzzle huruf dan angka yang digunakan menggunakan huruf, warna dan juga gambar yang menarik. Anak akan tertarik bermain dengan puzzle huruf dan angka.

Dengan permainan ini secara tidak sadar anak akan belajar mengenal huruf dengan sederhana tanpa disadari kalau dia sedang belajar mengenal huruf dan membaca permulaan. Dengan kata lain anak melakukan kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan demikian maka proses pembelajaran dengan puzzle huruf dan angka mungkin lebih menarik, dan hasil belajar siswa dalam penugasan huruf dan angka lebih cepat dan menyenangkan.

Kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle abc di Kelompok B RA. Habiby Desa Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.

Kerangka pemikiran tersebut dapat digambar sbb :



D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Sugiyono (2013: 64) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain puzzle abc dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di Kelompok B Di RA. Habiby Desa Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas *(action research),* karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Pemelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian tindakan adalah praktisi (guru). Tujuan utama pada penelitian tindakan ini adalah meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

B. Subyek Penelitian

1. Lokasi penelitian dipusatkan di kelompok B di RA. Habiby Desa Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu
2. Waktu pelaksanaan di mulai pada tanggal 13 Agustus sampai dengan 14 Agustus dan 20 Agustus sampai dengan 22 Agustus 2018
3. Subyek penelitian sebanyak 15 orang siswa, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Sedangkan objek penelitian adalah meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle ABC kelas B di RA. Habiby Desa Kusau Makmur Kecamatan Tapung Hulu.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Mulyana (2009:11) mengatakan penelitian tindakan kelas yaitu suatu usaha yang dilakukan untuk memperhatikan proses belajar mengajar peserta didik dengan melakukan suatu tindakan dengan tujuan memperbaiki hasil belajar siswa agar mengalami peningkatan.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, yang dimulai dari kondisi awal kemudian siklus pertama dan dilanjutkan siklus kedua dengan prosedur dari penelitian yang akan dilakukan terdiri dari empat tahap penting.

Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2012:16) adalah :

a. Perencanaan

   Merencanakan perbaikan kegiatan yaitu setelah masalah dirumuskan, langkah berikutnya yang dapat dilakukan guru/ pendidik adalah membuat rencana perbaikan kegiatan.

b. Pelaksanaan / melakukan tindakan

   Rencana perbaikan kegiatan ini kemudian dilaksanakan oleh guru/ pendidik di kelas.

c. Pengamatan

   Observer (peneliti) menggunakan instrumen antara lain lembar observasi yang dilengkapi dengan catatan dilapangan dan aktifitas ini

menjadi focus utama dalam pengamatan. Hasil observasi digunakan sebagai hasil yang kualitatif yang bersifat keberhasilan.

d. Refleksi

Setelah guru / pendidik selesai melaksanakan tindakan perbaikan, siklus kembali kepada kegiatan refleksi dengan tujuan melihat kelemahan dan kelebihan tindakan perbaikan yang telah dilakukannya untuk melakukan perbaikan kegiatan selanjutnya.

Jika dalam siklus I belum berhasil dan meningkat, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal –hal yang belum dicapai pada siklus I. Pada siklus II ini akan dilakukan refleksi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah kegiatan yang sangat penting dalam penelitian. Data-data penelitian diambil dari hasil pembelajaran mengenal huruf melalui kegiatan bermain puzzle abc. Untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan belajar siswa, perlu dilakukan penilaian. Penilaian adalah suatu usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh tentang perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama mengikuti pembelajaran.

Penilaian adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk memperoleh informasi secara obyektif, berkelanjutan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil dari penilaian ini dapat

digunakan sebagai dasar untuk menentukan perlakuan selanjutnya. Menurut Umar (2002 : 1), penilaian atau evaluasi adalah suatu proses secara sistematis untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan efisiensi suatu program.

Pada penelitian ini guru menggunakan penilaian dengan menggunakan simbol, yang dilakukan melalui :

1. Obervasi

Observasi adalah cara pengumpulan data melalui pengamatan langsung tentang sikap dan perilaku dan berbagai kemampuan yang ditunjukan anak.

2. Penugasan

Penugasan adalah cara pengumpulan data berupa pemberian tugas yang harus dikerjakan anak didik dalam waktu tertentu baik secara perorangan maupun cara-cara penilaian di atas dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan terintegrasi dengan metode pembelajaran.

F. Instrumen penelitian

Menurut Margono.S (2010:155) Instrumen sebagai alat pengumpul data harus dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data sebagaimana adanya. Dalam melakukan penelitian instrumen yang digunakan adalah

Lembar Observasi

Menggunakan lembar observasi pada penelitian dengan menggunakan *check list* yaitu pedoman observasi berisikan daftar dari

semua aspek perkembangan yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda centang pada lembar observasi.

G. Teknik Analisis Data

Siswa kelas B berjumlah 15 orang dan data analisis dalam presentase dengan menggunakan rumus oleh Hariyadi (2009:24) sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase aktivitas

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan

N = Jumlah anak dalam suatu kelas