

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI  
PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B DI TK AZZULGA  
DARUSSALAM JATI JATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN  
2021/2022**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh  
Aprilia Nurul Fatimah  
NIM: 163131071

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA  
2022

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Aprilia Nurul Fatimah  
NIM: 163131071

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah UIN Raden Mas  
Said Surakarta  
Di Surakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

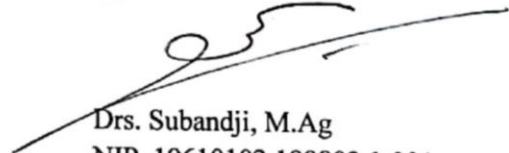
Nama : Aprilia Nurul Fatimah  
NIM : 163131071  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, 15 November 2022  
Pembimbing,

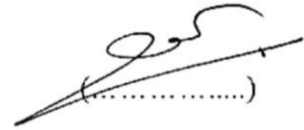


Drs. Subandji, M.Ag  
NIP. 19610102 199803 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2021/2022 yang disusun oleh Aprilia Nurul Fatimah telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa, tanggal 29 November 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Penguji 2 : Drs. Subandji, M.Ag  
Merangkap Sekretaris Sidang NIP. 19610102 199803 1 001



Penguji 1 : Tri Utami, M.Pd.I  
Merangkap Ketua Sidang NIP. 19920108 201903 2 024



Penguji Utama : Khasan Ubaidillah, S.Pd.I., M.Pd.I  
NIP. 19840215 201503 1 001



Surakarta, 23 Desember 2022

Mengetahui,

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan I



Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19730715 199903 2 002

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua penulis, Bapak Sugiono dan Ibu Wartini yang telah membesarkan, mendidik, dan mendo'akan dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Untuk adikku Hanifah Dwi Pangesti dan anggota keluarga yang selalu memberikan semangat dan mendoakan agar dapat terselesaikan skripsi ini.
3. Untuk temanku Qonitah Hafid, Alfi Nur Rohmah dan Kholilah yang selalu memberikan semangat dan bantuan agar dapat terselesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman jurusan PIAUD UIN Raden Mas Said Surakarta angkatan 2016.

## MOTTO

اِيُسْرًا مَعَ اَلْاِسْرَارِ

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan

(QS. Al-Insyirah : 6)

(Depag RI.2009)

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Aprilia Nurul Fatimah

NIM : 163131071

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2021/2022” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 29 November 2022

Yang Menyatakan,



Aprilia Nurul Fatimah

NIM: 163131071

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2021/2022”. Salam serta shalawat senantiasa tercurah kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag, M.Pd, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Dr. H. Syamsul Huda Rohmadi, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
4. Tri Utami, M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
5. Drs. Subandji, M.Ag, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Balbel Bheny Kasihati, S.E., S.Pd, selaku Kepala TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar.

7. Staf perpustakaan Fakultas Ilmu Tarbiyah yang telah memberikan izin untuk membaca buku di perpustakaan.
8. Staf perpustakaan Pusat Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
9. Teman-teman PIAUD angkatan 2016 Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan semangat dan berjuang bersama-sama.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 29 November 2022

Penulis

Aprilia Nurul Fatimah  
NIM. 163131071



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
NOTA PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
ABSTRAK .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	12
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	27
C. Kerangka Berfikir .....	29
D. Hipotesis Tindakan .....	31
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	32
B. Setting Penelitian .....	34
C. Subyek Penelitian .....	35
D. Teknik Pengumpulan Data .....	35
E. Teknik Validitas Data .....	37
F. Indikator Kinerja .....	39

G. Prosedur Tindakan .....	40
H. Teknik Analisis Data .....	47
BAB IV : HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Kondisi Awal .....	51
B. Deskripsi Hasil Tiap Siklus .....	54
C. Pembahasan .....	79
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran-Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## ABSTRAK

Aprilia Nurul Fatimah, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2021/2022*, Skripsi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta, 29 November 2022.

Pembimbing : Drs. Subandji, M.Ag

Kata Kunci : peningkatan, kemampuan mengenal huruf, permainan ular tangga

Masalah dalam penelitian ini adalah masih terdapat beberapa anak yang belum memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik, fasilitas berupa media pembelajaran yang disediakan sekolah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak masih minim, serta metode pembelajaran yang digunakan guru untuk mengenalkan huruf pada anak belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jaten Karanganyar.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek pemberi tindakan adalah guru kelas (kolaborator) dan peneliti sedangkan subjek penerima tindakan adalah siswa kelompok B yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, tes, dan dokumentasi. Pedoman penilaian yang digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf pada anak adalah dengan satu indikator penilaian beserta rubrik penilaiannya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdapat dua pertemuan dan di setiap pertemuan ada empat prosedur tindakan yaitu persiapan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Indikator keberhasilan yang diharapkan sebesar 60%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa pada kondisi awal jumlah anak yang kemampuan mengenal hurufnya mencapai standar (BSH dan BSB) sebanyak 2 anak dari 10 anak (20%). Setelah mendapat perlakuan pada Siklus I pertemuan I jumlah anak mengalami peningkatan menjadi 3 anak dari 10 anak (30%). Setelah Siklus I pertemuan II jumlah anak mengalami peningkatan menjadi 5 anak dari 10 anak (50%). Pada saat Siklus II pertemuan I jumlah anak belum mengalami peningkatan yaitu masih sebanyak 5 anak dari 10 anak (50%). Setelah Siklus II pertemuan II jumlah anak mengalami peningkatan menjadi 6 anak dari 10 anak (60%). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B yang sudah mencapai standar (BSH dan BSB) telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 60% sehingga penelitian dihentikan.

## ABSTRACT

Aprilia Nurul Fatimah, *Improvement of the ability to recognize letters through Snake ladder games in group B in TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Academic Year 2021/2022*, Essay: Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah Sciences, UIN Raden Mas Said Surakarta, November 29, 2022.

Supervisor: Drs. Subandji, M.Ag

Keywords: for improvement, the ability to recognize letters, snake ladder games

The problem in this study is that there are still some children who do not have the ability to recognize letters well, facilities in the form of learning media provided by the school to improve the ability to recognize letters in children are still minimal, and the learning methods used by teachers to introduce letters to children are not optimal. This study aims to improve the ability to recognize letters in group B students in TK Azzulga Darussalam Jaten Karanganyar.

This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subject of the action giver is the class teacher (collaborator) and the researcher while the subject of the recipient of the action is a group B student totaling 10 children. Data collection techniques used are interviews, tests, and documentation. Assessment guidelines used to determine the ability to recognize letters in children are with an assessment indicator and its assessment rubric. This study was conducted in two cycles where each cycle there were two meetings and in each meeting there were four action procedures, namely preparation, implementation, observation and reflection. The expected success indicator is 60%.

The results showed that the application of snake ladder games can improve the ability to recognize letters in children. This can be proven that in the initial conditions the number of children whose ability to recognize the letters reached the standard (BSH and BSB) as many as 2 children from 10 children (20%). After receiving treatment in the first cycle meeting I the number of children has increased to 3 children from 10 children (30%). After the first cycle of meeting II the number of children has increased to 5 children from 10 children (50%). During the second cycle meeting I the number of children had not increased, namely as many as 5 children from 10 children (50%). After cycle II meeting II the number of children has increased to 6 children from 10 children (60%). This shows that the ability to recognize letters in group B children who have reached standards (BSH and BSB) has reached a success indicator of 60% so that research is stopped.

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam .....	
Aspek Bahasa usia 5-6 tahun .....	14
Tabel 2.2 Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf .....	26
Tabel 2.3 Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf .....	27
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas .....	34
Tabel 3.2 Lembar Tabulasi Skor Observasi Kemampuan Mengenal Huruf	49
Tabel 3.3 Perbandingan Hasil Pencapaian pada Siklus .....	50
Tabel 4.1 Hasil Penelitian Kondisi Awal Kemampuan Mengenal Huruf ....	53
Tabel 4.2 Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I....	
Pertemuan I .....	58
Tabel 4.3 Perbandingan Hasil Penelitian .....	59
Tabel 4.4 Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I....	
Pertemuan II .....	65
Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Penelitian .....	66
Tabel 4.6 Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus II..	
Pertemuan I .....	71
Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Penelitian .....	72

Tabel 4.8 Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus II..	
Pertemuan II .....	77
Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Penelitian .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan permainan Ular Tangga .....	25
Gambar 2.2 Dadu dan Pion permainan Ular Tangga .....	25
Gambar 2.3 Alur Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas .....	47
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Antar Siklus Penelitian Tindakan Kelas..	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Peserta Didik .....	83
Lampiran 2 Jadwal Penelitian .....	84
Lampiran 3 Instrumen Penelitian Pedoman Wawancara untuk Kepala TK .	85
Lampiran 4 Pedoman Tes Lisan .....	86
Lampiran 5 Rubrik Penilaian Tes Lisan .....	87
Lampiran 6 Hasil Wawancara dengan Kepala TK .....	88
Lampiran 7 <i>Field Note</i> .....	91
Lampiran 8 Lembar Penilaian Tes Lisan .....	105
Lampiran 9 SK Mengajar .....	110
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian .....	111
Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian .....	112
Lampiran 12 RPPH .....	113



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini yaitu pendidikan prasekolah yang diselenggarakan dengan tujuan memberi fasilitas untuk perkembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun (Nurbiana,dkk, 2010:1.8). Dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasamani dan ruhani, agar anak mempunyai kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan anak dapat distimulus mulai sedini mungkin agar dapat berkembang sesuai dengan tingkat usianya. Ada enam aspek perkembangan yang dikembangkan pada program Pendidikan Anak Usia Dini, diantaranya: perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan seni.

Setiap aspek perkembangan memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia anak, salah satunya pada aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan karunia dari Allah SWT yang dapat membantu manusia untuk bisa hidup bersama orang lain (Nurbiana,dkk, 2010:1.1). Bahasa juga dapat diartikan sebagai cerminan dari pikiran seseorang (Tarigan, 2008:1). Jadi dapat disimpulkan bahwa

bahasa adalah sebuah karunia dari Allah sebagai sarana menyampaikan pikiran seseorang agar dapat hidup bersama dengan orang lain. Kemampuan berbahasa seseorang mencakup semua cara untuk berkomunikasi dalam bentuk lambang atau simbol dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, lukisan, dan mimik muka. Dari pengertian tersebut, bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan seseorang, terutama bagi anak usia dini yang membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya.

Menurut Tarigan (2008:1) ada empat keterampilan dalam berbahasa, yaitu : menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut berjalan berurutan mulai dari keterampilan menyimak/ mendengarkan bahasa, kemudian keterampilan berbicara yang sudah dimulai sejak sebelum seseorang memasuki usia sekolah. Kemudian dilanjutkan dengan keterampilan membaca dan menulis yang akan dipelajari seseorang setelah memasuki usia sekolah.

Membaca menurut Tarigan (2008:11) adalah suatu keterampilan kompleks yang mencakup tentang pengenalan terhadap aksara serta tanda baca, mengetahui hubungan aksara beserta tanda baca serta mampu memahami maknanya. Keterampilan membaca pada anak usia dini berada pada tahap mengenal huruf. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (1979) dalam (Sigit Purnama, 2019:132), yang menyebutkan bahwa tahap penting dalam perkembangan bahasa pada anak usia dini dimulai sebelum anak berusia enam tahun. Anak usia dini mengenal bahasa dimulai dari perbuatan atau pengalaman, kemudian mengenal huruf, dan selanjutnya

menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata sebagai langkah awal persiapan membaca. Anak usia 5-6 tahun sudah melewati tahap mengenal bahasa melalui pengalaman, yang selanjutnya anak memasuki tahap mengenal huruf sebagai persiapan membaca. Untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dapat distimulasi mulai usia empat tahun atau pada usia pra sekolah atau Taman Kanak-kanak. Hal ini berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang terdapat pada Permendiknas No. 137 Tahun 2014, dimana anak usia 4-5 tahun memiliki pencapaian perkembangan bahasa yaitu mampu mengenal (meniru dan mengucapkan) huruf a-z. Kemudian di usia 5-6 tahun diharapkan anak mampu mencapai standar pencapaian perkembangan dalam aspek bahasa terutama keaksaraan yang sangat berhubungan dengan persiapan membaca yaitu anak mampu menghubungkan pengucapan huruf dengan lambang huruf.

Untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan pada anak usia dini, dibutuhkan cara dan strategi yang tepat. Menurut Dhieni, dkk., (2008:5.22-5.23), salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan pendekatan pengalaman berbahasa. Pendekatan pengalaman berbahasa dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, dimana anak terlibat dalam berbagai kegiatan yang bersifat individual, kelompok kecil, maupun kelompok besar. Selain itu perlu juga memperhatikan motivasi dan minat yang sesuai dengan anak agar pembelajaran dapat diterima anak dengan baik.

Dunia anak adalah dunia bermain, dimana dengan bermain anak akan mendapatkan kesenangannya. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan alat atau tanpa alat. Untuk kegiatan bermain dengan alat membutuhkan alat permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yang disebut dengan alat permainan edukatif atau APE. Menurut Aziz Safrudin (2017:128) alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang mengandung nilai pendidikan, mampu menarik perhatian anak usia dini, dan mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak sesuai tingkat usianya.

Akan tetapi, masih ditemukan beberapa permasalahan yang terkait dengan kemampuan membaca awal pada aspek mengenal huruf yang terjadi pada anak usia dini. Masalah tersebut ditemui dalam hasil observasi awal di TK Azzulga Darussalam Dusun Gotanon, Desa Jati, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar. Kenyataan di lapangan menunjukkan kurang tepatnya strategi yang dipilih pendidik untuk mengenalkan keterampilan membaca awal pada anak usia dini. Apalagi dimasa pandemi *Covid-19* ini, kegiatan pembelajaran membaca awal dilakukan dengan metode pemberian tugas menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) yang ada pada buku majalah.

Pada Semester II ini, tepatnya mulai bulan Januari tahun 2022, pemerintah sudah mengizinkan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka namun masih terbatas. Kemudian pihak sekolah mengambil kebijakan dengan melaksanakan program pembelajaran tatap muka pada hari Senin sampai dengan Jumat mulai jam 07.30 sampai jam 09.30 WIB.

dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan saat melaksanakan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengamatan peneliti, di lembaga ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara klasikal dan masih berpusat pada guru. Hal ini terbukti pada saat guru mengenalkan huruf kepada anak, guru masih menggunakan metode konvensional dimana guru menuliskan huruf di papan tulis, kemudian guru menunjuk salah satu huruf dan memberi contoh bagaimana cara mengucapkan huruf tersebut. Selain dengan metode tersebut, guru juga menggunakan stiker huruf abjad yang ditempel di dinding sebagai media pengenalan huruf abjad. Tingkat kemampuan mengenal huruf di lembaga ini, khususnya kelompok B juga masih rendah. Hal tersebut terbukti saat peneliti melaksanakan observasi awal, dimana peneliti mencoba mengadakan tes tentang pengenalan huruf abjad dengan indikator anak mampu menyebutkan huruf abjad a-z dengan benar. Peneliti menunjukkan kartu huruf mulai dari huruf a sampai dengan z secara bergantian kemudian anak mengucapkan huruf yang ada di kartu huruf yang ditunjukkan peneliti. Anak yang mampu menyebutkan dengan benar huruf abjad sebanyak 1 sampai 10 huruf mendapat skor 1 dan mendapat pujian Belum Berkembang (BB), anak yang mampu menyebutkan dengan benar huruf abjad sebanyak 11 sampai 20 huruf mendapat skor 2 dan mendapat pujian Mulai Berkembang (MB), anak yang mampu menyebutkan dengan benar huruf abjad sebanyak 21 sampai 25 huruf mendapat skor 3 dan mendapat pujian Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan anak yang mampu menyebutkan dengan benar huruf

abjad sebanyak 26 huruf mendapat skor 4 dan mendapat pujian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan hasil tes tersebut diperoleh data awal dimana anak yang mendapat pujian Belum Berkembang sebanyak 1 anak, anak yang mendapat pujian Mulai Berkembang sebanyak 7 anak, yang mendapat pujian Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 2 anak, dan belum ada anak yang mendapat pujian Berkembang Sangat Baik. Setelah mendapatkan hasil penilaian kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B, kemudian peneliti mengelompokannya menjadi dua kategori:

1. Kategori Sudah Mencapai Standar

Kategori sudah mencapai standar diperoleh dari hasil penjumlahan jumlah anak yang mendapat penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil tes pada observasi awal diperoleh jumlah anak yang Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 2 anak dan jumlah anak yang Berkembang Sangat Baik belum ada. Jadi nilai prosentase pada kategori sudah mencapai standar sebesar 20% (2 dari 10 anak).

2. Kategori Belum Mencapai Standar

Kategori belum mencapai standar diperoleh dari hasil penjumlahan jumlah anak yang mendapat penilaian Mulai Berkembang dan Belum Berkembang. Berdasarkan hasil tes pada observasi awal diperoleh jumlah anak yang Mulai Berkembang sebanyak 7 anak dan jumlah anak yang Belum Berkembang

sebanyak 1 anak. Jadi nilai prosentase pada kategori belum mencapai standar sebesar 80% ( 8 dari 10 anak).

Dari permasalahan tersebut, salah satu langkah awal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini adalah mencari tahu penyebabnya atau faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf. Mengenal huruf merupakan salah satu langkah awal kegiatan membaca pada anak usia dini. Menurut Samsu Somadyo (2011:30), faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca dibagi menjadi dua faktor yaitu faktor instrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor instrinsik meliputi kompetensi bahasa yang dimiliki pembaca, minat, motivasi, dan kemampuan membaca. Menurut Sri Wulan dan Yayan (2020:20) motivasi dan minat dapat dipengaruhi dari keadaan yang membentuk minat baca seperti tersedianya buku atau bahan bacaan yang sesuai. Dalam tahap mengenal huruf ketersediaan bahan bacaan yang sesuai bisa berupa buku cerita bergambar, kartu gambar, kartu kata, dan kartu huruf. Sedangkan faktor ekstrinsik yang mempengaruhi kemampuan membaca meliputi fasilitas untuk mendukung kegiatan membaca permulaan, guru, dan model pembelajaran yang digunakan. Adanya fasilitas yang sesuai bagi anak dapat meningkatkan kemampuan membacanya. Berdasarkan pendapat tersebut faktor instrinsik dan ekstrinsik sama-sama dipengaruhi oleh adanya fasilitas sebagai bahan bacaan. Fasilitas yang bisa digunakan sebagai bahan bacaan media pembelajaran atau alat permainan edukatif.

Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan adalah permainan ular tangga. Menurut Santrianawati (2017:69), permainan ular tangga, tidak memiliki papan permainan standar, setiap orang bisa menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Selain itu, permainan ular tangga juga dapat membantu mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Berdasarkan pendapat tersebut, permainan ular tangga dapat dikembangkan menjadi sebuah permainan untuk mengembangkan aspek bahasa pada anak dengan menambahkan kartu huruf, kartu kata dan kartu gambar pada kotak-kotak yang ada. Dengan adanya kartu huruf, kartu kata dan kartu gambar, permainan ular tangga ini dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal huruf.

Setelah menemukan faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan membaca awal pada anak usia dini dalam aspek mengenal huruf dan permasalahan yang terjadi serta alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, penulis tertarik untuk dijadikan judul penelitian dengan fokus utama faktor ekstrinsik yaitu fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran membaca pada aspek mengenal huruf yang berupa alat permainan edukatif dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2021/2022”.



## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, permasalahan penelitian yang penulis ajukan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan anak kelompok B dalam mengenal huruf abjad a-z masih rendah.
2. Metode yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf masih menggunakan metode pemberian tugas dengan LKA.
3. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru.
4. Media pembelajaran mengenal huruf yang digunakan guru kurang menarik untuk anak.

## C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, maka penulis perlu memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh sebab itu, penulis membatasi permasalahan pengenalan membaca awal pada aspek mengenal huruf yang disebabkan oleh faktor ekstrinsik yaitu pada fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran membaca awal. Fasilitas pendukung kegiatan membaca awal pada anak usia dini meliputi pemilihan media pembelajaran dan alat permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pemilihan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran akan sangat berpengaruh pada perkembangan anak usia dini. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan adalah permainan ular tangga.

Penelitian ini berfokus pada anak usia dini, maka penulis juga membatasi masalah pada media pembelajaran yang digunakan untuk mengenal huruf berupa alat permainan edukatif pada anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar?”

#### E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga pada kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar tahun 2021/2022.

#### F. Manfaat Penelitian

##### 1. Teoritis

- a) Menerapkan kajian teoritis tentang perkembangan bahasa pada anak usia dini.
- b) Menerapkan kajian teoritis tentang pengembangan alat permainan edukatif dan media pembelajaran bahasa pada anak usia dini.

##### 2. Bagi Guru

- a) Membantu guru meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf sebagai persiapan membaca.

b) Sebagai acuan bagi guru tentang media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa pada anak.

3. Bagi Lembaga

Menambah koleksi alat permainan edukatif untuk mengembangkan bahasa.

4. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan bimbingan dan stimulasi yang baik sehingga dapat membatu perkembangan siswa dalam aspek kemampuan mengenal huruf.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengembangan Kemampuan Mengenal Huruf

###### a. Pengertian Pengembangan Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Helyantini (2007:2), pengembangan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk meningkatkan suatu kemampuan yang sudah dimiliki. Sedangkan kemampuan mengenal huruf adalah sebuah kemampuan anak untuk menghubungkan antara huruf dengan suara sebagai langkah awal anak dalam belajar membaca dan menulis (Harun Rasyid, 2009:129). Pendapat lain tentang kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf dari bahasa yang digunakan. Misalnya anak mampu mengenal huruf yang ada pada namanya sendiri (Susanto, 2011:86). Sedangkan Musfiroh (2010) dalam Risnita dan Winda (2020:224-225), berpendapat bahwa kemampuan mengenal huruf adalah dimana anak mampu membuat sendiri huruf-huruf tersebut seperti mampu mengamati hubungan antara bentuk huruf dan bunyinya.

Menurut Sri Rahayu (2017:6), sebelum anak memasuki tahap mengenal huruf, anak akan mempunyai kesadaran fonemik terlebih dahulu. Kesadaran fonemik adalah sebuah kemampuan mengetahui sebuah hubungan antara bunyi dengan lambang huruf pada sebuah kata. Dengan anak memiliki kesadaran fonemik, anak

akan lebih mudah untuk mengenal huruf dan mampu mengelompokkan huruf vokal dan huruf konsonan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah sebuah kemampuan untuk mengetahui hubungan lambang dan bunyi huruf yang diawali dengan munculnya kesadaran fonemik pada diri anak yang bisa dimulai dari mengenal huruf dari namanya sendiri. Sedangkan pengertian pengembangan kemampuan mengenal huruf adalah suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengetahui hubungan lambang dan bunyi huruf yang diawali dengan kesadaran fonemik pada diri anak.

b. Tujuan Pengembangan Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Siti Muri'ah,dkk (2020:98), tujuan utama pengembangan kemampuan membaca dan menulis pada anak usia dini adalah untuk mengenalkan kepada anak usia dini bahwa membaca dan menulis itu menyenangkan. Selain itu perkembangan bahasa pada anak usia dini terutama pada aspek membaca dan menulis merupakan dasar kemampuan seseorang yang dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan yang lain.

Selain itu, tujuan pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini adalah untuk menstimulasi perkembangan anak agar standar pencapaian perkembangan anak dapat tercapai. Adapun Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk usia 5-6 Tahun yang tercantum dalam

Permendiknas No. 137 Tahun 2014 dalam aspek perkembangan bahasa sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak**

Lingkup Perkembangan Bahasa	Usia 5-6 tahun
A. Memahami bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan</li> <li>4. Senang dan menghargai bacaan</li> </ol>
B. Mengungkapkan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi sama</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</li> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</li> <li>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan</li> <li>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.</li> </ol>
C. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</li> <li>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya</li> <li>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama</li> <li>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</li> <li>5. Membaca nama sendiri</li> </ol>

	6. Menuliskan nama sendiri 7. Memahami arti kata dalam cerita
--	------------------------------------------------------------------

c. Tahapan Pengembangan Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Morison (2012:330-333) ada tiga tahap dalam mengenal huruf bagi anak usia dini:

1) Huruf Cetak Lingkungan

Pada tahap ini anak mulai mengenal huruf melalui lambang atau logo pada sebuah produk yang ada disekitar lingkungannya. Anak mulai bisa membaca melalui sebuah gambar yang sering dilihatnya.

2) Belajar Abjad

Pada tahap ini anak mulai tertarik dengan huruf-huruf yang ada pada sebuah buku dan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata. Tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting bagi persiapan anak dalam membaca dan menulis. Kemampuan membaca seorang anak akan terlihat lebih cepat apabila anak tersebut sudah mampu mengenal seluruh huruf abjad.

3) Menciptakan Huruf Cetak

Setelah anak mulai tertarik pada buku dan huruf cetak, anak mulai mengerti bahwa huruf cetak juga memiliki sebuah makna. Dan selanjutnya anak akan mulai membuat sebuah coretan yang bermakna seperti mulai mampu menulis nama sendiri dan kata yang sering dilihat.

Menurut Kusumastuti (2014:5) tahapan mengenal huruf dibagi menjadi dua tahap:

1) Tahap 1

Mengenalkan huruf a-z dengan mengajak anak melafalkan secara jelas. Setelah anak mampu melafalkan secara jelas, kemudian anak dikenalkan dengan huruf vokal dan huruf konsonan.

2) Tahap 2

Memandu anak memadukan huruf vokal dan huruf konsonan menjadi sebuah suku kata. Setelah itu memadukan suku kata menjadi sebuah kata.

Sedangkan menurut Steinberg dalam Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum (2020:22), kemampuan membaca pada anak usia dini dibagi menjadi empat tahap perkembangan:

1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan

Pada tahap ini ditandai dengan timbulnya rasa ingin tahu anak terhadap buku-buku cerita dan mulai senang membolak-balik buku.

2) Tahap membaca gambar

Pada tahap ini anak usia taman kanak-kanak mulai melibatkan dirinya dalam kegiatan membaca seperti pura-pura membaca buku. Gambar yang ada pada buku dinarasikan anak sesuai dengan imajinasinya ketika melihat gambar tersebut.



### 3) Tahap Pengenalan Bacaan

Pada tahap ini anak usia taman kanak-kanak telah dapat menggunakan tiga system bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantic (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama.

### 4) Tahap Membaca Lancar

Pada tahap ini anak sudah mampu membaca lancar berbagai jenis buku, tahap membaca lancar biasanya dimulai pada usia prasekolah yaitu usia 5-6 tahun.

#### d. Pentingnya Pengembangan Kemampuan Mengenal Huruf bagi Anak Usia Dini

Menurut Tarsiyem (2018:38) pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak sangat penting distimulasi sejak usia dini karena dengan mengenal huruf anak akan lebih mudah untuk mengenal sebuah tulisan serta mempermudah anak dalam membaca dan berbicara. Selain itu, dengan mengenal huruf juga akan berdampak pada kemampuan berbicara yang lebih baik sehingga anak mampu bersosialisasi di lingkungan dengan menggunakan tutur bahasa yang baik dan benar. Sedangkan menurut Slamet Suyanto (2010:142), seorang anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf baik akan mempunyai kemampuan membaca yang lebih cepat. Oleh karena itu sangat penting mengembangkan kemampuan mengenal huruf sejak dini sebagai bekal untuk persiapan membaca permulaan.

e. Manfaat Pengembangan Kemampuan Mengenal Huruf bagi Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2011:86) manfaat pengembangan kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini antara lain:

- 1) Meningkatkan kemampuan anak dalam merangkai huruf-huruf menjadi sebuah kata.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa terutama pada kemampuan menulis.
- 3) Menambah wawasan sejak dini, karena anak yang sudah mampu mengenal huruf akan melalui tahap selanjutnya yaitu membaca permulaan.

f. Strategi Pengembangan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini

Menurut Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum (2020:13), ada 5 prinsip yang harus dipenuhi saat belajar berbahasa:

1. *Way of life*

Seorang anak dapat dikatakan berbahasa dengan baik apabila bahasa tersebut dapat digunakan dalam kehidupannya.

2. *Total commitment*

Artinya pada saat mengajarkan bahasa pada anak harus memperhatikan factor emosi, fisik, dan mental anak.

### 3. *Trying*

Belajar bahasa pada anak yang memiliki kemampuan untuk mempraktikkan atau mencobakan apa yang mereka dengar ke dalam kehidupan nyata akan lebih cepat berhasil.

### 4. *Beyond class activities*

Belajar di luar kelas juga sangat diperlukan untuk mempermudah anak dalam belajar berbahasa.

### 5. *Strategies*

Artinya seorang pendidik perlu menciptakan cara yang tepat agar anak dapat menyerap pembelajaran bahasa dengan baik.

Menurut Cristina (2019:5.9) untuk pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini untuk persiapan membaca, ada 3 cara yang dapat dilakukan antara lain:

#### 1) Mengenalkan anak nama-nama huruf

Untuk anak usia dini pengenalan huruf dapat dilakukan secara bertahap tetapi terus diulang-ulang. Misalnya hari ini belajar huruf a sampai dengan huruf e, kemudian diulang beberapa kali dalam sehari. Selanjutnya, apabila anak sudah mampu mengingat huruf a-z dan dapat membedakannya barulah dilanjutkan untuk mengenalkan huruf selanjutnya.

#### 2) Mengenalkan anak jenis-jenis huruf

Ada dua jenis huruf yang bisa dikenalkan kepada anak yaitu huruf kapital atau huruf besar dan huruf kecil. Dari kedua

jenis tersebut huruf kecil lebih baik diperkenalkan terlebih dahulu kepada anak, karena huruf kecil umum digunakan.

### 3) Mengenalkan anak urutan huruf

Dengan mengenalkan urutan huruf kepada anak, diharapkan anak lebih mudah mengingat dan mengenal huruf. Untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan cara mengenalkan urutan huruf dapat dilakukan dengan bertanya “huruf apa setelah huruf c?”. Apabila anak mampu menjawab dengan tepat berarti anak telah mampu mengingat urutan huruf a-z.

Sedangkan menurut Faudzil Adhim (2004:103-104), metode atau cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini adalah dengan cara:

#### 1) Kodifikasi

Cara ini merupakan langkah awal untuk mengenalkan huruf kepada anak. Langkah pertama yang dapat dilakukan adalah dengan mengelompokkan perkakas rumah kedalam tiga kelompok. Setiap kelompok di taruh di sebuah wadah seperti keranjang atau laci, dan diberi label huruf A, B, dan C. Kemudian orangtua atau pendidik mengenalkan bentuk huruf A, B, C dan meminta anak untuk memasukkan perkakas pada masing-masing wadah. Dengan kata lain, anak mulai mengenal huruf melalui label huruf yang ada pada wadah.

## 2) Kartu Huruf

Selain menggunakan kodifikasi, metode lain yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf adalah dengan kartu huruf. Kartu huruf bagi pemula atau anak usia dini, tiap kartu berisi satu huruf yang ditulis dalam ukuran besar dan mencolok. Bisa juga berisi huruf kapital dan huruf kecil pada setiap kartu, untuk mempermudah mengingatnya bisa juga ditambah dengan gambar seperti gambar gerakan binatang atau tanaman yang menyerupai huruf tertentu.

## 2. Permainan Ular Tangga

### a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan Ular tangga merupakan permainan yang sangat populer yang bisa menjadi permainan untuk orangtua dengan anak. Permainan ini dapat melatih kemampuan matematika terutama pada aspek berhitung (Ani Ismayani, 2013:56).

Pendapat lain dari pengertian permainan ular tangga adalah sebuah permainan yang berbentuk papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Santrianawati, 2017:69). Media permainan ular tangga adalah sebuah media tiga dimensi karena memiliki panjang, lebar, dan tebal sehingga dapat mempermudah anak ketika belajar dengan permainan. Dalam permainan ular tangga, tidak ada papan permainan standar, setiap orang bisa menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

#### b. Manfaat Permainan Ular Tangga

Menurut Nurjatmika (2012:104) permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

- 1) Permainan ular tangga dilakukan secara bergiliran, sehingga dapat melatih kesabaran bagi anak.
- 2) Permainan ular tangga tidak bisa dimainkan sendiri melainkan harus dimainkan lebih dari satu orang, sehingga dengan permainan ini dapat melatih kerjasama.
- 3) Dapat mengasah kemampuan kognitif anak, yaitu pada saat anak menghitung titik pada dadu dan pada saat anak menghitung langkah sesuai dengan jumlah titik yang ditunjukkan dadu.
- 4) Dapat mengajarkan sportivitas dalam bentuk mengakui kemenangan teman bermain.
- 5) Dapat melatih kemampuan motorik, yaitu pada saat melempar dadu dan melangkahkan pion dari kotak satu ke kotak yang lainnya.

#### c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Menurut Santrianawati (2017:72-73), permainan ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain:

- 1) Kelebihan
  - a) Termasuk dalam media pembelajaran tematik.
  - b) Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa menjadi bermain dalam pembelajaran.

- c) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- d) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak.
- e) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- f) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan dengan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

2) Kekurangan:

- a) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemui ekor ular.
  - b) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
  - c) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
  - d) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
  - e) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.
- d. Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan kemampuan mengenal huruf

Menurut Santrianawati (2017:69), permainan ular tangga, tidak ada papan permainan standar, setiap orang bisa menciptakan

papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Selain itu, permainan ular tangga dapat membantu semua aspek perkembangan anak. Sedangkan menurut Faruq (2010:70) permainan ular tangga raksasa yang ia ciptakan dapat dijadikan permulaan bagi anak untuk mengenal angka-angka atau huruf dengan menyenangkan.

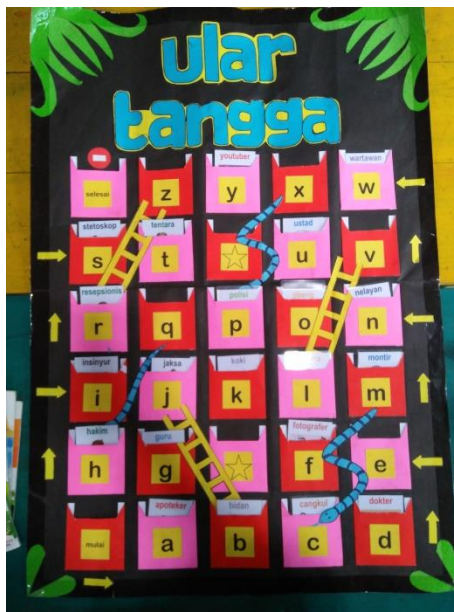
Berdasarkan pendapat tersebut, permainan ular tangga dapat dikembangkan menjadi sebuah permainan untuk mengembangkan aspek bahasa pada anak yang dengan nama permainan ular tangga huruf. Permainan ular tangga huruf merupakan sebuah permainan untuk mengembangkan bahasa pada anak usia dini. Yang membedakan permainan ular tangga huruf dengan permainan ular tangga pada umumnya adalah penggunaan huruf A-Z pada papan ular tangga yang biasanya menggunakan angka 1-100. Selain itu, pada setiap kotak ada sebuah kata yang mewakili masing-masing huruf.

Permainan Ular Tangga untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf ini memiliki aturan main, diantaranya:

- 1) Sebelum bermain, peserta cuci tangan dengan sabun dan air mengalir atau memakai *handsanitizer*.
- 2) Masing-masing peserta memakai masker atau *face shield*.
- 3) Guru menentukan urutan bermain berdasarkan tempat duduk.
- 4) Menyanyikan lagu ABC bersama-sama (Guru sambil menunjuk huruf pada papan permainan ular tangga)



- 5) Peserta yang mendapat giliran main, melempar dadu sebanyak satu kali.
- 6) Setelah muncul jumlah dadu yang didapat, peserta menjalankan pion miliknya sebanyak jumlah dadu.
- 7) Peserta yang berhenti pada kotak yang terdapat huruf, kemudian mengucapkan lambang huruf tersebut.
- 8) Peserta yang berhenti di kotak yang ada gambar bintang, mendapat kesempatan untuk melempar dadu satu kali lagi.
- 9) Begitu seterusnya secara bergantian.



Gambar 2.1 permainan ular tangga



Gambar 2.2 dadu dan pion

### 3. Pedoman Penilaian Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia Dini

#### a. Penilaian Anak Usia Dini

Pengertian penilaian secara umum menurut Ralph Tyler (1950) dalam Anita (2011:39) adalah sebuah kegiatan pengumpulan data dengan tujuan untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai.

Penilaian pada pendidikan anak usia dini meliputi pendeskripsian tentang capaian perkembangan anak. Melalui penilaian seseorang dapat mengetahui apa saja aspek-aspek yang sudah dicapai dan yang belum dicapai.

Alat yang digunakan untuk penilaian kemampuan mengenal huruf adalah kartu huruf. Setelah menerima tindakan, subjek penerima tindakan (siswa) akan di tes dengan menggunakan kartu huruf abjad dimulai dari huruf a sampai dengan z.

b. Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini

Mengacu pada Permendiknas No. 137 tahun 2014 dan terori tentang tahapan membaca dari berbagai tokoh, indikator penilaian kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dapat diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 2.2 indikator penilaian kemampuan mengenal huruf**

Variabel	Aspek	Indikator
Perkembangan Bahasa	Kemampuan mengenal huruf	1) Anak mampu menyebutkan huruf a-z

Adapun rubrik penilaian dari indikator tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 rubrik penilaian indikator 1

Indikator	Kriteria Skor	Skor
Anak mampu menyebutkan huruf a-z	Anak mampu menyebutkan dengan benar 26 huruf abjad a-z	4
	Anak mampu menyebutkan dengan benar 20-25 huruf abjad a-z	3
	Anak mampu menyebutkan dengan benar 10-20 huruf abjad a-z	2
	Anak hanya mampu menyebutkan dengan benar 1- 10 huruf abjad a-z	1

## B. Kajian Hasil Penelitian

Dapat dilakukannya penelitian ini, tidak lepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu mengenai permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Anna Nur Safitri (2018), yang berjudul: “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Pada Anak di TK Aisyiyah 5 Ngringo Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui media kartu kata. Hal tersebut terbukti dari 16 siswa hanya ada 7 siswa yang mempunyai kemampuan mengenal huruf rendah.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada variabel terikatnya yaitu kemampuan mengenal huruf. Penelitian ini sama-

sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B yaitu usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya adalah pada variabel bebasnya, jika penelitian terdahulu menggunakan media kartu kata, untuk penelitian saat ini menggunakan permainan ular tangga.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ragil Tri Puspitasari (2017), yang berjudul “Implementasi Penggunaan Media Visual Kartu Bergambar Dalam Mengenal Huruf Pada Anak Berkebutuhan Khusus di TKLB-SLB Negeri Sukoharjo Klaseman Gatak Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak berkebutuhan khusus di TKLB-SLB Negeri Sukoharjo, hal tersebut terbukti dalam hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saat ini adalah sama-sama memiliki variabel kemampuan mengenal huruf dan sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian dan penggunaan media dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini. Penelitian terdahulu meneliti anak berkebutuhan khusus usia 5-6 tahun, sedangkan penelitian saat ini meneliti anak normal yang berusia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berupa kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, sedangkan penelitian yang akan berlangsung menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan

kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu dan penelitian saat ini juga berbeda, penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

### C. Kerangka Berfikir

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan membaca pada anak usia dini merupakan suatu keterampilan yang harus dikembangkan untuk persiapan anak memasuki pendidikan lebih lanjut di sekolah dasar. Pada anak usia dini perkembangan bahasa dapat dipelajari melalui tiga tahap, yaitu tahap belajar melalui pengalaman, tahap mengenal huruf, dan tahap menyusun huruf menjadi sebuah kata.

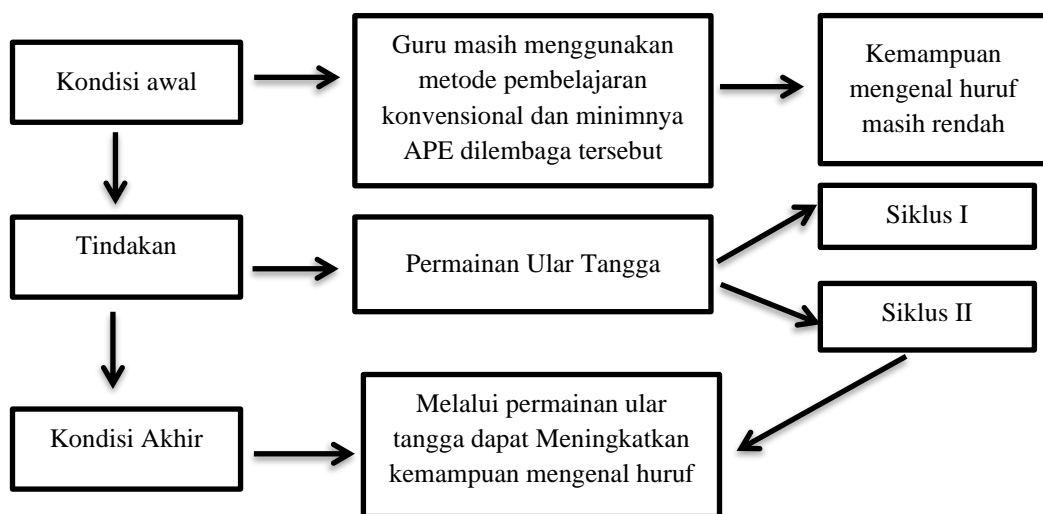
Sebuah dasar untuk mempelajari keterampilan membaca pada anak usia dini adalah mengenal huruf. Hal ini berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang terdapat pada Permendiknas No. 137 Tahun 2014, dimana anak usia 4-5 tahun memiliki pencapaian perkembangan mampu mengenal (meniru dan mengucapkan) huruf A-Z.

Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK Azzulga Darussalam, Jati, Jaten, Karanganyar masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh banyak hal, diantaranya karena minimnya media pembelajaran untuk mengenalkan huruf seperti kartu huruf, kartu kata, kartu gambar, buku cerita, dan lain sebagainya. Selain itu metode

pembelajaran masih bersifat konvensional dimana guru menjadi pusat dalam pembelajaran.

Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang tepat. Penelitian ini melakukan evaluasi dan observasi awal untuk mengetahui penyebab dan upaya untuk menemukan fakta-fakta yang dapat digunakan untuk melengkapi kajian teori yang ada dan untuk menyusun perencanaan tindakan yang tepat dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

Penggunaan permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Karena dunia anak adalah dunia bermain, sehingga dengan menggunakan permainan ular tangga anak akan merasa senang dan akan lebih mudah untuk mengingat huruf-huruf yang ada. Berdasarkan uraian diatas, maka alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dijelaskan pada gambar 2.3:



**Gambar 2.3**

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang berbentuk pertanyaan. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang didasarkan pada teori terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2016:64).

Berdasarkan pada kajian teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2021/2022.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan sebuah data yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016:2). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas atau *class action research*. Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang biasa dilakukan oleh pendidik dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di dalam kelas (Dimiyati, 2013:114-115).

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Dimiyati (2013:115), penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan mengamati dengan cermat suatu objek serta melakukan sebuah tindakan berdasarkan aturan metodologi tertentu dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dilakukan pada sekelompok siswa yang mengikuti pembelajaran sesuai rancangan kegiatan pembelajaran yang dibuat oleh guru. Sedangkan menurut Hopkin (1993) dalam Emzir (2013:233), penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan meneliti yang direncanakan untuk memberdayakan semua anggota yang terlibat seperti siswa dan guru, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dari kedua pendapat tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kegiatan mengamati secara cermat pada suatu objek serta melakukan tindakan yang sudah direncanakan berdasarkan aturan metodologi tertentu dengan tujuan



untuk memperoleh informasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran pada sekelompok siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Setiap metode penelitian memiliki karakteristik masing-masing, menurut Deni Darmawan (2016:252) penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik antara lain:

1. Permasalahan muncul dari seorang guru.
2. Memiliki tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran.
3. Metode utama adalah refleksi.
4. Fokus penelitian berupa kegiatan pembelajaran.
5. Guru bertindak sebagai pengajar sekaligus peneliti.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti sengaja melakukan Penelitian Tindakan Kelas jenis eksperimental. Menurut Zainal Aqib (2018:3) PTK Eksperimental adalah sebuah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan cara menerapkan berbagai teknik atau strategi secara efektif dan efisien dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Penelitian Tindakan Kelas ini mengenai upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B melalui permainan ular tangga di TK Azzulga Darussalam Jati, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2021/2022, sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun.

## B. Setting Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Peneliti mengambil lokasi penelitian di TK Azzulga Darussalam yang beralamat di Dusun Gotanon RT 02/ RW 03, Desa Jati, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar. Dipilihnya tempat ini sebagai lokasi penelitian didasarkan atas pertimbangan:

- a. Dalam pembelajaran pengenalan huruf, di lembaga ini masih menggunakan metode konvensional.
- b. Media pembelajaran untuk mendukung perkembangan bahasa terutama pada keterampilan membaca masih minim.
- c. Didapati sejumlah 8 anak dari 10 anak (80%) yang masih belum mencapai standar dalam kemampuan mengenal huruf abjad a-z.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2021/2022, yaitu pada bulan Oktober 2021 sampai dengan November 2022.

**Tabel 3.1 jadwal penelitian tindakan kelas**

No	Jenis Kegiatan	2021			2022		
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	November
1.	Pengajuan Judul	√					
2.	Pembuatan Proposal		√	√			
3.	Seminar Proposal			√			
4.	Menyusun Instrumen				√		
5.	Penelitian Siklus I					√	
6.	Penelitian Siklus II					√	
7.	Penyusunan Laporan					√	√
8.	Revisi						√
9.	Munaqosyah						√

### C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian terdiri dari dua variabel yaitu subyek penelitian yang melaksanakan tindakan dan subyek penelitian yang menerima tindakan.

#### 1. Subyek penelitian yang melakukan tindakan

Subyek penelitian yang melakukan tindakan adalah kolaborator atau guru kelompok B TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar bersama dengan peneliti.

#### 2. Subyek penelitian yang menerima tindakan

Subyek penelitian penelitian yang menerima tindakan adalah anak kelompok B tahun pelajaran 2021/2022, yaitu usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak, yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Data adalah pencatatan penelitian yang berupa fakta atau angka (Suharsimi Arikunto, 1998:89). Untuk memperoleh data atau bahan dan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian, maka perlu menentukan langkah-langkah pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian yang disebut dengan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, tes, dan dokumentasi.

#### 1. Wawancara

Menurut Esterberg (2002) dalam (Sugiyono, 2016:231) wawancara adalah proses bertukar informasi dan ide oleh dua orang

secara langsung melalui tanya jawab, sehingga dapat diperoleh sebuah makna dari suatu topik tertentu. Wawancara dibagi menjadi tiga, yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan wawancara semi terstruktur. Menurut Sugiyono (2016:233) wawancara semi terstruktur pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan wawancara terstruktur. Wawancara semi terstruktur memiliki tujuan untuk menemukan permasalahan secara terbuka dan pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya dalam menyikapi suatu masalah.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengenal huruf pada kelompok B, dan media apa saja yang digunakan untuk mengenalkan huruf.

## 2. Tes

Tes adalah pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan (kognitif) atau kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 1998:139). Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah tes prestasi atau *achievement test* yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pencapaian siswa dalam penguasaan mengenal huruf dalam bentuk instrumen yang digunakan adalah pemberian angka pada kolom jawaban yang diisi oleh guru. Tujuan metode tes ini adalah

untuk mendapatkan data tentang kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun.

### 3. Dokumentasi

Sedangkan metode dokumentasi merupakan sebuah metode untuk mendapatkan data yang berupa gambar, foto, agenda, raport, dan lain-lain. Metode pengumpulan data dengan dokumentasi merupakan suatu pelengkap dari metode yang lain. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data mengenai capaian perkembangan bahasa anak terutama pada aspek mengenal huruf. Dalam penelitian ini dokumentasi yang dikumpulkan adalah profil TK Azzulga Darussala, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan lain sebagainya yang dapat mendukung penelitian ini.

### E. Teknik Validitas Data

Menurut Sanjaya (2009:41) makna validitas dalam Penelitian Tindakan Kelas berbeda dengan validitas pada penelitian yang lain. Pada Penelitian Tindakan Kelas validitas lebih ditekankan pada konsistensi alat ukur sebagai instrument penelitian dan konsistensi proses penelitian. Menurut Burn (dalam Sanjaya 2009:41-43), ada 5 jenis validitas yang dapat diterapkan untuk menentukan konsistensi pelaksanaan tindakan, yaitu:

#### 1. Validitas Demokratis

Validitas demokratis adalah validitas yang berhubungan dengan konsistensi peran yang diberikan setiap kelompok yang

berkaitan dengan tindakan yang dilakukan peneliti. Dalam Penelitian Tindakan Kelas melibatkan kelompok-kelompok tertentu seperti guru itu sendiri, atau siswa itu sendiri. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian yaitu guru kelas itu sendiri.

Salah satu syarat untuk timbulnya validitas demokratis adalah keterbukaan guru sebagai pelaksana PTK. Melalui keterbukaan dari seorang guru untuk menerima masukan dari setiap orang yang terlibat, memungkinkan kejelasan atau konsistensi proses penelitian. Pada penelitian ini rencana pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya, menjadi dasar terbentuknya konsistensi peran yang diberikan guru kepada siswa.

## 2. Validitas Hasil

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang menekankan pada perbaikan proses pembelajaran untuk menghasilkan pencapaian tujuan yang lebih maksimal. Validitas hasil adalah validitas yang berkenaan dengan kepuasan semua pihak tentang hasil penelitian. PTK adalah penelitian yang membentuk siklus. Oleh karena itu, validitas hasil juga ditandai dengan munculnya masalah baru setelah terselesaikan suatu masalah yang menjadi fokus penelitian. Penelitian ini dapat dikatakan terbukti apabila adanya peningkatan pencapaian kemampuan mengenal huruf.

### 3. Validitas Proses

Validitas proses berhubungan dengan proses tindakan yang dilakukan guru. Selain itu, validitas proses juga berhubungan dengan kemampuan guru dalam proses pengumpulan dan analisis data, misalnya kemampuan melakukan observasi, kemampuan membuat catatan lapangan, kemampuan mendeskripsikan dan memetakan data yang terkumpul. Kemampuan ini dapat mempengaruhi proses dan kualitas penelitian.

### 4. Validitas Katalik

Validitas katalik berkaitan dengan cara dan peran guru sesuai dengan tindakan yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Validitas katalik sangat diperlukan dalam PTK, sehubungan dengan perlunya penerapan hal-hal baru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, validitas katalik erat kaitannya dengan proses pembaharuan.

### 5. Validitas Dialogis

Validitas dialogis berkaitan dengan upaya untuk meminimalisir unsur subjektivitas baik dalam proses maupun hasil penelitian. Pendidik harus melihatnya secara objektif berdasarkan kemampuan masing-masing siswa.

## F. Indikator Kinerja

Indikator merupakan patokan untuk menentukan keberhasilan kegiatan atau program. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan dalam penelitian dinyatakan dengan adanya perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar anak maupun suasana pembelajaran.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik. Keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase kemampuan membaca permulaan yang sudah memenuhi standar mengalami peningkatan dari 20% menjadi 60% .

#### G. Prosedur Tindakan

Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dua pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan tindakan. Empat tahapan tindakan tersebut, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Setiap pertemuan membutuhkan waktu 60 menit pada saat kegiatan inti pembelajaran. Secara prosedur dapat diuraikan sebagai berikut:

##### 1. Siklus I Pertemuan I

###### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini Peneliti bersama Kolaborator melakukan perencanaan yaitu:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Menyiapkan alat, bahan dan media pembelajaran.
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.
- 4) Menyiapkan soal tes untuk anak.
- 5) Menyiapkan lembar penilaian.



b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini berisi tentang perlakuan guru atau kolaborator di dalam kelas, di mana peneliti berperan sebagai observer. Kolaborator (Guru) melaksanakan pembelajaran sesuai skenario atau RPPH. Adapun salah satu kegiatannya adalah menggunakan permainan ular tangga untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf.

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi peneliti bersama kolaborator mengamati hasil dan dampak dari tindakan penggunaan permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B. Seluruh rangkaian kegiatan pada siklus I diamati langsung oleh peneliti sendiri. Kegiatan pengamatan dilaksanakan di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf yang ditunjukkan anak selama proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data. Kemudian data-data tersebut diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah peneliti dan kolaborator melakukan tindakan. Pada tahap refleksi Peneliti bersama

kolaborator (Guru) menganalisis dan mengelola data hasil observasi dan interpretasi. Kegiatan ini akan menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Jika masih ditemukan masalah atau hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka akan dilakukan langkah perbaikan dengan melakukan perencanaan pada siklus I pertemuan II.

## 2. Siklus I Pertemuan II

### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini Peneliti bersama Kolaborator melakukan perencanaan yaitu:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Menyiapkan alat, bahan dan media pembelajaran.
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.
- 4) Menyiapkan soal tes untuk anak.
- 5) Menyiapkan lembar penilaian.

### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini berisi tentang perlakuan guru atau kolaborator di dalam kelas, di mana peneliti berperan sebagai observer. Kolaborator (Guru) melaksanakan pembelajaran sesuai skenario atau RPPH. Adapun salah satu kegiatannya adalah menggunakan permainan ular tangga untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf.

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi Peneliti bersama Kolaborator mengamati hasil dan dampak dari tindakan penggunaan permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B. Seluruh rangkaian kegiatan pada siklus I pertemuan II diamati langsung oleh peneliti sendiri. Kegiatan pengamatan dilaksanakan di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengenali huruf yang ditunjukkan anak selama proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data. Kemudian data-data tersebut diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah peneliti dan kolaborator melakukan tindakan. Pada tahap refleksi Peneliti bersama kolaborator (Guru) menganalisis dan mengelola data hasil observasi dan interpretasi. Kegiatan ini akan menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Jika masih ditemukan masalah atau hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka akan dilakukan langkah perbaikan dengan melakukan perencanaan pada siklus II pertemuan I.

### 3. Siklus II Pertemuan I

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini Peneliti bersama Kolaborator melakukan perencanaan yaitu:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Menyiapkan alat, bahan dan media pembelajaran.
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.
- 4) Menyiapkan soal tes untuk anak.
- 5) Menyiapkan lembar penilaian.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini berisi tentang perlakuan guru atau kolaborator di dalam kelas, di mana peneliti berperan sebagai observer. Kolaborator (Guru) melaksanakan pembelajaran sesuai skenario atau RPPH. Adapun salah satu kegiatannya adalah menggunakan permainan ular tangga untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf.

#### c. Tahap Observasi

Pada tahap Observasi Peneliti dan Kolaborator mengamati hasil dan dampak dari tindakan penggunaan permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B. Seluruh rangkaian kegiatan pada siklus II pertemuan I diamati langsung oleh peneliti sendiri. Kegiatan pengamatan dilaksanakan di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengenali huruf yang ditunjukkan anak selama proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data. Kemudian data-data tersebut diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah peneliti dan kolaborator melakukan tindakan. Pada tahap refleksi Peneliti bersama kolaborator (Guru) menganalisis dan mengelola data hasil observasi dan interpretasi. Kegiatan ini akan menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Jika masih ditemukan masalah atau hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka akan dilakukan langkah perbaikan dengan melakukan perencanaan pada siklus II pertemuan II.

4. Siklus II Pertemuan II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini Peneliti bersama Kolaborator melakukan perencanaan yaitu:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Menyiapkan alat, bahan dan media pembelajaran.
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.
- 4) Menyiapkan soal tes untuk anak.

5) Menyiapkan lembar penilaian.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini berisi tentang perlakuan guru atau kolaborator di dalam kelas, di mana peneliti berperan sebagai observer. Kolaborator (Guru) melaksanakan pembelajaran sesuai skenario atau RPPH. Adapun salah satu kegiatannya adalah menggunakan permainan ular tangga untuk peningkatan kemampuan mengenal huruf.

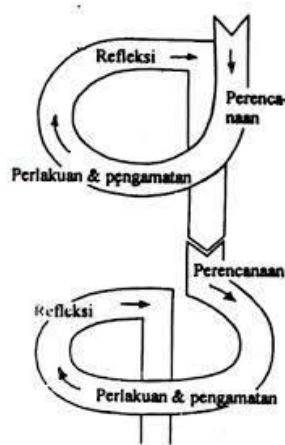
c. Tahap Observasi

Pada tahap Observasi Peneliti dan Kolaborator mengamati hasil dan dampak dari tindakan penggunaan permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B. Seluruh rangkaian kegiatan pada siklus II pertemuan II diamati langsung oleh peneliti sendiri. Kegiatan pengamatan dilaksanakan di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf yang ditunjukkan anak selama proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data. Kemudian data-data tersebut diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

#### d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah peneliti dan kolaborator melakukan tindakan. Pada tahap refleksi Peneliti bersama kolaborator (Guru) menganalisis dan mengelola data hasil observasi dan interpretasi. Kegiatan ini akan menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Jika masih ditemukan masalah atau hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka akan dilakukan langkah perbaikan dengan melakukan perencanaan pada siklus III sampai mencapai target yang ditentukan.

Berikut model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis & Mc. Taggart (Suharsimi Arikunto, 2013:132).



Gambar 3.1

#### H. Teknik Analisis Data

Wina Sanjaya (2011: 106) mengatakan bahwa menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga

memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis komparatif dan teknik analisis kritis.

#### 1. Teknik Analisis Komparatif

Menurut Sugiyono (2010:62), teknik analisis data komparatif adalah teknik analisis data dalam penelitian yang dilakukan dengan membandingkan capaian dengan indikator penelitian. Analisis ini digunakan untuk membandingkan data capaian kemampuan anak mengenal huruf sebelum menggunakan permainan ular tangga dan sesudah bermain ular tangga dengan indikator capaian keberhasilan. Adapun langkah-langkah rubrik penilaiannya adalah sebagai berikut:

- a. Skoring hasil amatan pada lembar observasi kemampuan mengenal huruf pada anak, dengan ketentuan skor sebagai berikut:
  - Skor 1 = Jika anak mampu menyebutkan 1-10 huruf abjad dengan benar
  - Skor 2 = Jika anak mampu menyebutkan 11-20 huruf abjad dengan benar
  - Skor 3 = Jika anak mampu menyebutkan 21-25 huruf abjad dengan benar
  - Skor 4 = Jika anak mampu menyebutkan 26 huruf abjad dengan benar
- b. Membuat tabulasi nilai observasi kemampuan mengenal huruf pada anak yang terdiri dari nomor, nama anak, jumlah huruf yang



benar, skor, status pencapaian. Lembar tabulasi skor dapat dilihat pada tabel 3.2.

- c. Menjumlahkan skor kemampuan mengenal huruf setiap anak
- d. Menentukan status pencapaian setiap anak dengan kriteria keberhasilan sebagai berikut:

- Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)
- Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)
- Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

- e. Menghitung prosentase pencapaian pada siklus, dengan cara:

$$\frac{\text{Jumlah anak yang mencapai BSH dan BSB}}{\text{Jumlah anak dalam satu kelas}} \times 100\%$$

**Tabel 3.2 Lembar Tabulasi Skor Observasi Kemampuan Mengenal Huruf**

No	Nama Anak	Jumlah huruf yang benar	Skor	Status Pencapaian
Prosentase Pencapaian $\frac{\sum BSH \& BSB}{\sum \text{anak satu kelas}} \times 100\%$				

- f. Membandingkan hasil pencapaian pada siklus dengan cara membandingkan prosentase pencapaian dengan hasil selisih prosentase jumlah anak dengan prosentase pencapaian tiap siklus.

Hasil perbandingan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Perbandingan Hasil Pencapaian pada Siklus**

Siklus	Prosentase Pencapaian	Prosentase Keberhasilan	Status Pencapaian
Siklus I			

Keterangan:

- 1) Prosentase pencapaian : diperoleh dari perhitungan prosentase pencapaian pada setiap siklus.
- 2) Prosentase keberhasilan : diperoleh dari hasil selisih prosentase jumlah anak (100%) dikurangi prosentase pencapaian.
- 3) Status pencapaian : diperoleh dari perbandingan antara prosentase pencapaian pada setiap siklus dengan prosentase keberhasilan yang diharapkan, dengan ketentuan sebagai berikut:  
 S = sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, apabila hasil prosentase pencapaian  $\geq$  prosentase keberhasilan.  
 B = belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, apabila hasil prosentase pencapaian  $\leq$  prosentase keberhasilan.

## 2. Teknik Analisis Kritis

Teknik analisis kritis merupakan teknik analisis data pada penelitian yang dilakukan dengan menganalisis hasil pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2010:62) analisis kritis adalah mengkaji secara kritis apakah teori-teori dan hasil penelitian yang telah ditetapkan sesuai dengan objek penelitian atau tidak. Dalam analisis ini peneliti menilai sejauh mana prosedur permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dilaksanakan, kemudian mengungkapkan kelemahan dan kelebihan pelaksanaan permainan ular tangga berdasarkan kriteria yang diturunkan dari kajian teori.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Azzulga Darussalam yang beralamat di dusun Gotanon RT 02 RW 03 desa Jati Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar. Di lembaga ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dan kelas B, dengan satu pendidik di masing-masing kelas.

Survei awal dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 September 2021, dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Sebelum melakukan penelitian, observasi awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal tentang kemampuan mengenal huruf kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati, Jaten, Karanganyar. Berdasarkan hasil observasi di TK Azzulga Darussalam, hasil pra penelitian tersebut adalah model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran klasikal dimana siswa dalam satu kelas melaksanakan kegiatan secara bersama dalam waktu yang sama. Kegiatan inti yang dilaksanakan masih menggunakan lembar kerja yang terdapat dalam majalah seperti menebalkan, mewarnai, dan menulis. Dalam kegiatan mengenal huruf, pendidik menggunakan Lembar Kerja dan stiker dinding huruf abjad kemudian anak hanya diminta menirukan guru untuk melafalkan huruf A-Z. Selain itu, di TK tersebut masih minim fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Pengamatan dilakukan dengan lembar observasi yang terdiri dari 1 soal tes lisan dengan skor maksimal 4. Bagi anak yang mendapatkan skor 4 masuk dalam penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Bagi anak

yang mendapatkan skor 3 masuk dalam penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Bagi anak yang mendapatkan skor sebesar 2 masuk dalam penilaian Mulai Berkembang (MB). Sedangkan bagi anak yang mendapat skor 1 masuk dalam penilaian Belum Berkembang (BB). Dari ke empat penilaian tersebut, dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu Sudah mencapai standar (S) dan Belum mencapai standar (B). Anak yang dikatakan sudah memenuhi standar adalah anak yang mendapat penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan anak yang belum memenuhi standar adalah anak yang mendapat penilaian Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB).

Kondisi awal kemampuan anak kelompok B dalam mengenal huruf dapat dilihat dari hasil observasi awal melalui tes lisan. Dari hasil observasi ditemukan belum ada anak yang mendapat pujian Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 anak mendapat pujian Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 7 anak mendapat pujian Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak mendapat pujian Belum Berkembang (BB). Jadi jika dikelompokkan menjadi dua kategori, jumlah anak yang Sudah mencapai standar sebanyak 2 anak dari 10 anak (20%) dan jumlah anak yang Belum mencapai standar sebanyak 8 anak dari 10 anak (80%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Penelitian Kondisi Awal Kemampuan Mengenal Huruf**

No	Nama Anak	Jumlah huruf yang benar	Skor	Status Pencapaian
1	AI	12	2	MB
2	RF	24	3	BSH
3	ADT	19	2	MB
4	AF	20	2	MB
5	AS	20	2	MB
6	ADR	10	1	BB
7	NB	25	3	BSH
8	EB	15	2	MB
9	ZH	17	2	MB
10	FQ	13	2	MB
Prosentase Pencapaian $\frac{\sum BSH \& BSB}{\sum \text{anak satu kelas}} \times 100\%$				20%

Berdasarkan data hasil observasi, maka peneliti sebagai observer dan guru kelas sebagai kolaborator perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar dengan media Permainan Ular Tangga. Hal tersebut berdasarkan landasan teori tentang prinsip belajar berbahasa yang salah satunya adalah *strategies* dimana seorang pendidik perlu menciptakan cara yang tepat agar anak dapat menyerap pembelajaran berbahasa seperti mengenal huruf dengan baik. Dan permainan ular tangga ini merupakan salah satu cara yang diciptakan guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Tindakan Siklus I Pertemuan I

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, Peneliti bersama Kolaborator (Guru) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk hari Rabu, 9 Februari 2022. Tema yang disepakati pada hari ini adalah Tema Rekreasi dengan Sub Tema Rekreasi ke Kebun Binatang. Kegiatan pembelajaran pada hari ini adalah mengenalkan huruf abjad dengan permainan ular tangga, menirukan suara binatang dengan nyanyian, dan mengelompokkan binatang liar dan binatang peliharaan.

Setelah itu, Peneliti bersama Kolaborator (Guru) menyiapkan media pembelajaran berupa permainan Ular Tangga beserta perlengkapannya mulai dari papan permainan, dadu, pion, kartu huruf, dan kartu gambar. Karena sub tema pada hari ini berekreasi ke kebun binatang maka peneliti bersama kolaborator menyiapkan kartu gambar binatang yang berawalan dari huruf sampai dengan z. Kemudian Peneliti bersama Kolaborator menyusun kartu gambar yang akan dimasukkan ke dalam setiap kotak pada papan permainan ular tangga. Kemudian Peneliti bersama Kolaborator (Guru) membuat dan menyiapkan soal tes dan kartu huruf untuk menilai kemampuan mengenal huruf pada anak. Tak lupa peneliti dan kolaborator menyiapkan lembar

penilaian dan *Handphone* untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran pada hari ini.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini Peneliti bersama Kolaborator (Guru) melaksanakan pembelajaran sesuai skenario atau RPPH yang telah disusun yaitu menggunakan permainan ular tangga dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf. Pada tahap pelaksanaan dibagi menjadi 4 kegiatan yaitu:

1) Kegiatan Awal

Saat memasuki lingkungan sekolah, peserta didik wajib memakai masker atau *faceshield*. Sebelum masuk ke kelas peserta didik diwajibkan mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir terlebih dahulu. Kemudian anak dicek suhunya dengan *thermogun*. Setelah itu peserta didik berbaris di halaman untuk melaksanakan senam bersama yang dipimpin oleh kolaborator. Setelah selesai senam, peserta didik duduk melingkar di lantai. Kemudian Kolaborator (Guru) memberi salam kepada peserta didik dan memimpin doa bersama-sama. Adapun doa yang dibaca adalah Surat Al-Fatihah, syahadat, doa sebelum belajar, doa untuk kedua orang tua dan doa kebaikan di dunia dan akhirat, kemudian dilanjutkan membaca Surat Al-Fil.

Kolaborator (Guru) menjelaskan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik pada

hari ini. Kemudian kolaborator atau guru mengajak anak-anak menirukan suara hewan dengan nyanyian. Setelah itu guru menjelaskan aturan main kepada anak selama kegiatan berlangsung.

## 2) Kegiatan inti

Pada Kegiatan inti, kolaborator memulai kegiatan dengan menulis nama hari serta tanggal pada hari ini sambil mengucapkan dan ditirukan anak. Kemudian menyanyikan lagu abc bersama-sama dan diulang dua kali. Setelah itu kolaborator atau guru menentukan urutan dalam bermain ular tangga sesuai dengan tempat duduk anak. Di sisi lain peneliti menyiapkan media pembelajaran permainan ular tangga beserta perlengkapannya.

Kegiatan bermain ular tangga dilaksanakan selama selama 45 menit dan masing-masing anak mendapat kesempatan melempar dadu sebanyak 3 kali. Setiap anak yang menjalankan pionnya dan berhenti pada satu kotak diminta menyebutkan huruf tersebut. Bagi anak yang belum mengenal lambing huruf tersebut, maka akan diberi contoh oleh guru cara pengucapan huruf tersebut. Kemudian guru bertanya kepada masing-masing anak gambar hewan apa yang dilihatnya apakah termasuk hewan peliharaan atau hewan liar. Setelah masing-masing anak sudah melempar dadu sebanyak 3 kali, guru (kolaborator) melaksanakan tes lisan dengan



menggunakan pedoman soal tes dan kartu huruf yang sudah disiapkan. Bersamaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran peneliti sebagai observer memotret kegiatan dengan *Handphone*. Setelah masing-masing anak sudah mendapatkan giliran main, kemudian secara bergantian anak melaksanakan tes lisan tentang pengenalan huruf menggunakan kartu huruf. Peneliti mencatat hasil jawaban dari tes lisan tersebut pada lembar penilaian yang sudah disiapkan. Anak-anak yang sudah melaksanakan tes kemudian melaksanakan kegiatan selanjutnya yaitu mengelompokkan binatang peliharaan dan binatang liar.

### 3) Recalling

Pada kegiatan *recalling*, guru (kolaborator) melakukan Tanya jawab seputar materi kegiatan hari ini. Guru meminta anak-anak menyebutkan binatang apa yang ada di kebun binatang dan binatang apa saja yang bisa dipelihara di rumah. Kemudian guru memberikan pertanyaan tentang huruf abjad yang ada pada papan permainan ular tangga.

### 4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini kolaborator (Guru) melakukan tanya jawab mengenai perasaan anak-anak pada kegiatan pembelajaran hari ini. Setelah itu guru memimpin anak-anak untuk berdoa sebelum pulang. Adapun doa yang dibaca adalah Surat Al-Asr, kalimat toyyibah, dan asmaul husna.

c. Tahap Observasi

Bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran, peneliti sebagai observer memperoleh data sebanyak 3 anak dari 10 anak (30%) sudah mencapai standar (BSH dan BSB). Hasil observasi dapat dideskripsikan bahwa masih terdapat anak yang belum memahami aturan bermain ular tangga. Anak masih kebingungan mengarahkan pion saat menjalankannya dari kotak satu ke kotak lainnya.

Tingkat keberhasilan yang diperoleh siklus I pertemuan I yakni adanya peningkatan pada status pencapaian Belum Berkembang (BB) yang semula 1 anak dari 10 anak (10%) menjadi 0 atau sudah tidak ada anak yang berada pada status pencapaian belum berkembang. Pada status pencapaian Berkembang Sangat Baik (BSB) yang semula 0 atau tidak ada anak yang masuk status pencapaian berkembang sangat baik, meningkat menjadi 1 anak dari 10 anak (10%). Hasil penelitian pada siklus I pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Hasil penelitian pada Siklus I Pertemuan I**

No	Nama Anak	Jumlah huruf yang benar	Skor	Status Pencapaian
1	AI	14	2	MB
2	RF	25	3	BSH
3	ADT	20	2	MB
4	AF	21	3	BSH
5	AS	20	2	MB
6	ADR	12	2	MB

7	NB	26	4	BSB
8	EB	16	2	MB
9	ZH	18	2	MB
10	FQ	13	2	MB
Prosentase Pencapaian $\frac{\sum BSH \& BSB}{\sum anak \text{ satu kelas}} \times 100\%$				30%

d. Tahap Refleksi

Setelah pembelajaran selesai peneliti bersama kolaborasi melakukan refleksi untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I pertemuan I sebagai pijakan dalam perencanaan pada siklus I pertemuan II. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan I secara umum sudah mengalami kenaikan. Pada Pra Siklus jumlah anak yang masuk pada kategori sudah mencapai standar sebanyak 2 anak dari 10 anak (20%) dan yang belum mencapai standar sebanyak 8 anak dari 10 anak (80%), kemudian pada Siklus I Pertemuan I mengalami peningkatan sebesar 10% pada kategori sudah mencapai standar, sehingga jumlah anak pada kategori sudah mencapai standar sebanyak 3 anak dari 10 anak (30%) dan jumlah anak yang belum mencapai standar sebanyak 7 anak dari 10 anak (70%). Hasil perbandingan capaian keberhasilan dapat dilihat pada tabel 4.3:

**Tabel 4.3 Perbandingan Hasil Penelitian**

Siklus	Prosentase Pencapaian	Prosentase Keberhasilan	Status Pencapaian
Pra Siklus	20%	80%	B
Siklus I Pertemuan I	30%	70%	B

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada penelitian Siklus I Pertemuan I kurangnya pengenalan aturan terhadap suatu permainan kepada anak menyebabkan ada salah satu anak yang menangis karena merasa kalah dan mengganggu konsentrasi anak-anak yang lain. Oleh karena itu langkah yang dapat diambil guru sebelum memulai pembelajaran adalah menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengenalkan aturan main serta sikap rendah hati agar anak dapat mengelola emosi saat bermain bersama. Hal ini selaras dengan teori tentang prinsip belajar bahasa yang salah satunya adalah *total commitment* dimana seorang guru juga harus memperhatikan kondisi emosi, fisik, dan mental anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian dapat dikatakan penelitian pada Siklus I Pertemuan I masih perlu dilanjutkan pada Siklus I Pertemuan II agar kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat lebih baik. Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti melakukan tindakan selanjutnya yakni pada Siklus I Pertemuan II.

## 2. Deskripsi Tindakan Siklus I Pertemuan II

### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, Peneliti bersama Kolaborator (Guru) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk hari Jumat, 11 Februari 2022. Tema yang disepakati pada

hari ini adalah Tema Rekreasi dengan Sub Tema Rekreasi ke Kebun Binatang. Kegiatan pembelajaran pada hari ini adalah mengenalkan huruf abjad melalui permainan ular tangga, dan mengurutkan gambar binatang berdasarkan ukuran tubuhnya mulai dari yang terkecil.

Setelah itu, Peneliti bersama Kolaborator (Guru) menyiapkan media pembelajaran berupa permainan Ular Tangga beserta perlengkapannya mulai dari papan permainan, dadu, pion, kartu huruf, dan kartu gambar. Karena sub tema pada hari ini berekreasi ke kebun binatang maka peneliti bersama kolaborator menyiapkan kartu gambar binatang yang berawalan dari huruf sampai dengan z. Kemudian Peneliti bersama Kolaborator menyusun kartu gambar yang akan dimasukkan ke dalam setiap kotak pada papan permainan ular tangga. Kemudian Peneliti bersama Kolaborator (Guru) membuat dan menyiapkan soal tes dan kartu huruf untuk menilai kemampuan mengenal huruf pada anak. Tak lupa peneliti dan kolaborator menyiapkan lembar penilaian berupa ceklist dan *Handphone* untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran pada hari ini.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini Peneliti bersama Kolaborator (Guru) melaksanakan pembelajaran sesuai skenario atau RPPH yang telah disusun yaitu menggunakan permainan ular tangga dalam

peningkatan kemampuan mengenal huruf. Pada tahap pelaksanaan dibagi menjadi 4 kegiatan yaitu:

#### 1) Kegiatan Awal

Saat memasuki lingkungan sekolah, peserta didik wajib memakai masker atau *faceshield*. Sebelum masuk ke kelas peserta didik diwajibkan mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir terlebih dahulu. Kemudian anak dicek suhunya dengan *thermogun*. Setelah itu peserta didik berbaris di halaman untuk melaksanakan senam bersama yang dipimpin oleh kolaborator. Setelah selesai senam, peserta didik duduk melingkar di lantai. Kolaborator (Guru) memberi salam kepada peserta didik dan memimpin doa bersama-sama. Adapun doa yang dibaca adalah Surat Al-Fatihah, syahadat, doa sebelum belajar, doa untuk kedua orang tua dan doa kebaikan di dunia dan akhirat, kemudian dilanjutkan membaca Surat Al-Fil.

Kolaborator (Guru) menjelaskan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik pada hari ini. Kemudian kolaborator mengajak anak-anak bernyanyi nama-nama binatang dalam bahasa Inggris. Setelah itu guru menjelaskan aturan main kepada anak selama kegiatan berlangsung.

#### 2) Kegiatan inti

Pada Kegiatan inti, kolaborator memulai kegiatan dengan menulis nama hari serta tanggal pada hari ini sambil

mengucapkan dan ditirukan anak. Kemudian menyanyikan lagu abc bersama-sama dan diulang dua kali. Setelah itu kolaborator atau guru menentukan urutan dalam bermain ular tangga sesuai dengan tempat duduk anak. Di sisi lain peneliti menyiapkan media pembelajaran ular tangga beserta perlengkapannya.

Kegiatan bermain ular tangga dilaksanakan selama selama 45 menit dan masing-masing anak mendapat kesempatan melempar dadu sebanyak 3 kali. Setiap anak yang menjalankan pionnya dan berhenti pada satu kotak diminta menyebutkan huruf tersebut. Bagi anak yang belum mengenal lambang huruf tersebut, maka akan diberi contoh oleh guru cara pengucapan huruf tersebut. Kemudian guru bertanya kepada masing-masing anak gambar hewan apa yang dilihatnya apakah termasuk hewan peliharaan atau hewan liar. Setelah masing-masing anak sudah melempar dadu sebanyak 3 kali, guru (kolaborator) melaksanakan tes lisan dengan menggunakan pedoman soal tes dan kartu huruf yang sudah disiapkan. Bersamaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran peneliti sebagai observer memotret kegiatan dengan *Handphone* dan mencatat hasil jawaban dari tes lisan tersebut pada lembar penilaian ceklist yang sudah disiapkan.

### 3) Recalling

Pada kegiatan *recalling*, guru (kolaborator) melakukan Tanya jawab seputar materi kegiatan hari ini. Guru meminta anak-anak menyebutkan binatang yang memiliki ukuran tubuh besar dan yang memiliki ukuran tubuh kecil. Kemudian guru memberikan pertanyaan tentang huruf abjad menggunakan kartu huruf.

### 4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini kolaborator (Guru) melakukan tanya jawab mengenai perasaan anak-anak pada kegiatan pembelajaran hari ini. Setelah itu guru memimpin anak-anak untuk berdoa sebelum pulang. Adapun doa yang dibaca adalah Surat Al-Asr, kalimat toyyibah, dan asmaul husnah.

### c. Tahap Observasi

Bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran peneliti melakukan observasi dan memperoleh data sebanyak 5 anak dari 10 anak (50%) yang sudah mencapai kategori memenuhi standar. Hasil observasi dapat dideskripsikan bahwa tingkat keberhasilan yang diperoleh siklus I pertemuan II yakni adanya peningkatan pada penilaian Berkembang Sangat Baik yang semula sebanyak 1 anak dari 10 anak (10%) menjadi 2 anak dari 10 anak (20%), pada penilaian Berkembang Sesuai Harapan yang semula 2 anak dari 10 anak (20%) menjadi 3 anak dari 10 anak (30%). Kemudian sebanyak 5 anak dari 10 anak (50%)



berada pada penilaian Mulai Berkembang. Hasil penelitian pada siklus I pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil penelitian pada Siklus I Pertemuan II**

No	Nama Anak	Jumlah huruf yang benar	Skor	Status Pencapaian
1	AI	18	2	MB
2	RF	26	4	BSB
3	ADT	21	3	BSH
4	AF	22	3	BSH
5	AS	22	3	BSH
6	ADR	15	2	MB
7	NB	26	4	BSB
8	EB	17	2	MB
9	ZH	20	2	MB
10	FQ	15	2	MB
Prosentase Pencapaian $\frac{\sum BSH \& BSB}{\sum anak \text{ satu kelas}} \times 100\%$				50%

d. Tahap Refleksi

Setelah pembelajaran selesai peneliti bersama kolaborasi melakukan refleksi untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I pertemuan II sebagai pijakan dalam perencanaan pada siklus II pertemuan I. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan II secara umum mulai mengalami kenaikan. Pada Siklus I Pertemuan I anak yang masuk pada kategori sudah mencapai standar sebanyak 3 anak dari 10 anak (30%) dan yang belum mencapai standar sebanyak 7 anak dari 10 anak (70%), kemudian pada Siklus I Pertemuan II mengalami peningkatan menjadi sebanyak 5 anak dari 10 anak

(50%) berada pada kategori sudah mencapai standar, dan yang belum mencapai standar sebanyak 5 anak dari 10 anak (50%).

**Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Penelitian**

Siklus	Prosentase Pencapaian	Prosentase Keberhasilan	Status Pencapaian
Pra Siklus	20%	80%	B
Siklus I Pertemuan I	30%	70%	B
Siklus I Pertemuan II	50%	50%	B

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada penelitian Siklus I Pertemuan II anak sudah mulai memahami aturan bermain dan mulai mengenal beberapa simbol huruf abjad. Hanya saja ada beberapa anak yang masih belum mengenal huruf hal tersebut dikarenakan kolaborator hanya memberi contoh pengucapan huruf sebanyak satu kali pada saat anak berhenti di kotak huruf tersebut.

Berdasarkan data tersebut peneliti dan kolaboran membahas untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut yakni berdasarkan teori tentang strategi pengenalan huruf, cara pengenalan huruf kepada anak usia dini adalah dengan cara bertahap dan diulang-ulang. Pada permainan ular tangga anak diberi kesempatan untuk melempar dadu sebanyak tiga kali sehingga kemungkinan dalam satu pertemuan anak bisa mengenal lebih dari tiga huruf. Dengan demikian untuk memudahkan anak mengenal huruf kolaboran harus mengulang-ulang huruf yang didapat anak lebih dari dua kali. Sehingga diharapkan pada

pertemuan selanjutnya anak bias lebih mudah mengenal huruf dan mampu menambah jumlah huruf yang dikenalnya.

Dengan demikian dapat dikatakan penelitian pada Siklus I Pertemuan II masih perlu dilanjutkan pada Siklus II Pertemuan I agar kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat lebih baik. Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti melakukan tindakan selanjutnya yakni pada Siklus II Pertemuan I.

### 3. Deskripsi Tindakan Siklus II Pertemuan I

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, Peneliti bersama Kolaborator (Guru) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk hari Rabu, 16 Februari 2022. Tema yang disepakati pada hari ini adalah Tema Pekerjaan dengan Sub Tema Pekerjaan Bidang Jasa dan Sub sub Tema Polisi. Kegiatan pembelajaran pada hari ini adalah mengenalkan huruf abjad melalui permainan ular tangga, mengenal rambu-rambu lalu lintas dan benyanyi lagu “Pak Polisi”.

Setelah itu, Peneliti bersama Kolaborator (Guru) menyiapkan media pembelajaran berupa permainan Ular Tangga beserta perlengkapannya mulai dari papan permainan, dadu, pion, kartu huruf, dan kartu gambar. Karena tema pada hari ini adalah pekerjaan maka peneliti bersama kolaborator menyiapkan kartu gambar pekerjaan yang berawalan dari huruf “a” sampai dengan “z”. Kemudian Peneliti bersama Kolaborator menyusun kartu

gambar yang akan dimasukkan ke dalam setiap kotak pada papan permainan ular tangga. Kemudian Peneliti bersama Kolaborator (Guru) membuat dan menyiapkan soal tes dan kartu huruf untuk menilai kemampuan mengenal huruf pada anak. Tak lupa peneliti dan kolaborator menyiapkan lembar penilaian berupa ceklist dan *Handphone* untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran pada hari ini.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini Peneliti bersama Kolaborator (Guru) melaksanakan pembelajaran sesuai skenario atau RPPH yang telah disusun yaitu menggunakan permainan ular tangga dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf. Pada tahap pelaksanaan dibagi menjadi 4 kegiatan yaitu:

1) Kegiatan Awal

Saat memasuki lingkungan sekolah, peserta didik wajib memakai masker atau *faceshield*. Sebelum masuk ke kelas peserta didik diwajibkan mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir terlebih dahulu. Kemudian anak dicek suhunya dengan *thermogun*. Setelah itu peserta didik berbaris di halaman untuk melaksanakan senam bersama. Setelah selesai senam, peserta didik duduk melingkar di lantai. Kolaborator (Guru) memberi salam kepada peserta didik dan memimpin doa bersama-sama. Adapun doa yang dibaca adalah Surat Al-Fatihah, syahadat, doa sebelum belajar, doa untuk kedua orang

tua dan doa kebaikan di dunia dan akhirat, kemudian dilanjutkan membaca Surat Al-Humazah.

Kolaborator (Guru) menjelaskan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik pada hari ini. Kemudian kolaborator mengajak anak untk bernyanyi lagu “Pak Polisi” bersama-sama. Setelah itu guru menjelaskan aturan main kepada anak selama kegiatan berlangsung.

## 2) Kegiatan inti

Pada Kegiatan inti, kolaborator memulai kegiatan dengan menulis nama hari serta tanggal pada hari ini sambil mengucapkan dan ditirukan anak. Kemudian menyanyikan lagu abc bersama-sama dan diulang dua kali. Setelah itu kolaborator atau guru menentukan urutan dalam bermain ular tangga sesuai dengan tempat duduk anak. Di sisi lain peneliti menyiapkan media pembelajaran ular tangga beserta perlengkapannya.

Kegiatan bermain ular tangga dilaksanakan selama selama 45 menit dan masing-masing anak mendapat kesempatan melempar dadu sebanyak 3 kali. Setiap anak yang menjalankan pionnya dan berhenti pada satu kotak diminta menyebutkan huruf tersebut. Bagi anak yang belum mengenal lambing huruf tersebut, maka akan diberi contoh oleh guru cara pengucapan huruf tersebut. Kemudian guru bertanya kepada masing-masing anak gambar pekerjaan apa yang

dilihatnya. Setelah masing-masing anak sudah melempar dadu sebanyak 3 kali, guru (kolaborator) melaksanakan tes lisan dengan menggunakan pedoman soal tes yang sudah disiapkan. Peneliti sebagai observer mencatat hasil jawaban dari tes lisan tersebut.

### 3) Recalling

Pada kegiatan *recalling*, guru (kolaborator) melakukan Tanya jawab seputar materi kegiatan hari ini. Guru meminta anak-anak menyebutkan macam - macam pekerjaan. Kemudian guru memberikan pertanyaan tentang huruf abjad menggunakan kartu huruf.

### 4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini kolaborator (Guru) melakukan tanya jawab mengenai perasaan anak-anak pada kegiatan pembelajaran hari ini. Setelah itu guru memimpin anak-anak untuk berdoa sebelum pulang. Adapun doa yang dibaca adalah Surat Al Asr, kalimat toyyibah, dan asmaul husnah.

## c. Tahap Observasi

Pada tahap ini dilakukan oleh peneliti saat guru sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hasil observasi yang didapat selama kegiatan belajar mengajar berlangsung adalah diperoleh data sebanyak 5 anak dari 10 anak (50%) mencapai kategori sudah memenuhi standar. Hasil observasi dapat

dideskripsikan bahwa belum ada peningkatan, atau dapat dikatakan masih sama dengan hasil pada siklus I pertemuan II. Hasil penelitian pada siklus II pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Hasil penelitian pada Siklus II Pertemuan I**

No	Nama Anak	Jumlah huruf yang benar	Skor	Status Pencapaian
1	AI	19	2	MB
2	RF	26	4	BSB
3	ADT	23	3	BSH
4	AF	23	3	BSH
5	AS	23	3	BSH
6	ADR	15	2	MB
7	NB	26	4	BSB
8	EB	18	2	MB
9	ZH	20	2	MB
10	FQ	16	2	MB
Prosentase Pencapaian $\frac{\sum BSH \& BSB}{\sum anak \text{ satu kelas}} \times 100\%$				50%

d. Tahap Refleksi

Setelah pembelajaran selesai peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada siklus II pertemuan I sebagai pijakan dalam perencanaan pada siklus II pertemuan II. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan I secara umum belum mengalami kenaikan. Pada Siklus I Pertemuan II anak yang masuk pada kategori sudah mencapai standar sebanyak 5 anak dari 10 anak (50%) dan yang belum mencapai standar sebanyak 5 anak

dari 10 anak (50%), kemudian pada Siklus II Pertemuan I hasilnya masih sama atau belum ada peningkatan.

**Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Penelitian**

Siklus	Prosentase Pencapaian	Prosentase Keberhasilan	Status Pencapaian
Pra Siklus	20%	80%	B
Siklus I Pertemuan I	30%	70%	B
Siklus I Pertemuan II	50%	50%	B
Siklus II Pertemuan I	50%	50%	B

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada penelitian Siklus II Pertemuan I, ada satu anak yang belum mau melihat huruf atau belum tertarik dengan simbol-simbol huruf abjad.

Berdasarkan data tersebut peneliti dan kolaboran membahas untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut yakni peneliti bersama kolaboran akan mengenalkan dahulu kartu gambar yang ada secara klasikal dan mengucapkan huruf awal dari nama gambar tersebut baru kemudian memulai permainan ular tangga.

Hal tersebut dilakukan peneliti atas dasar teori tahapan perkembangan kemampuan membaca dimana tahap sebelum anak mampu mengenal bacaan atau lambang huruf adalah tahap mengenal gambar. Oleh karena itu peneliti mencoba mengenalkan huruf melalui gambar dengan menyebutkan huruf awal pada nama gambar tersebut. Dengan harapan anak mulai tertarik terhadap



huruf, mau mengenal lambang huruf abjad, dan menambah jumlah huruf yang dikenalnya.

Dengan demikian dapat dikatakan penelitian pada Siklus II Pertemuan I masih perlu dilanjutkan pada Siklus II Pertemuan II agar kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat lebih baik dan mencapai target yang dituju. Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti melakukan tindakan selanjutnya yakni pada Siklus II Pertemuan II.

#### 4. Deskripsi Tindakan Siklus II Pertemuan II

##### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, Peneliti bersama Kolaborator (Guru) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk hari Jumat, 18 Februari 2022. Tema yang disepakati pada hari ini adalah Tema Pekerjaan dengan Sub Tema Pekerjaan Bidang Jasa dan Sub sub Tema Guru. Kegiatan pembelajaran pada hari ini adalah mengenalkan huruf abjad melalui permainan ular tangga, mengenal alat yang dibutuhkan guru untuk bekerja dan menghafal nama guru yang ada di sekolah.

Setelah itu, Peneliti bersama Kolaborator (Guru) menyiapkan media pembelajaran berupa permainan Ular Tangga beserta perlengkapannya mulai dari papan permainan, dadu, pion, kartu huruf, dan kartu gambar. Karena tema pada hari ini adalah pekerjaan maka peneliti bersama kolaborator menyiapkan kartu

gambar macam-macam pekerjaan yang berawalan dari huruf “a” sampai dengan “z”. Kemudian Peneliti bersama Kolaborator menyusun kartu gambar yang akan dimasukkan ke dalam setiap kotak pada papan permainan ular tangga. Kemudian Peneliti bersama Kolaborator (Guru) membuat dan menyiapkan soal tes dan kartu huruf untuk menilai kemampuan mengenal huruf pada anak. Tak lupa peneliti dan kolaborator menyiapkan lembar penilaian berupa ceklist dan *Handphone* untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran pada hari ini.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini Peneliti bersama Kolaborator (Guru) melaksanakan pembelajaran sesuai skenario atau RPPH yang telah disusun yaitu menggunakan permainan ular tangga dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf. Pada tahap pelaksanaan dibagi menjadi 4 kegiatan yaitu:

1) Kegiatan Awal

Saat memasuki lingkungan sekolah, peserta didik wajib memakai masker atau *faceshield*. Sebelum masuk ke kelas peserta didik diwajibkan mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir terlebih dahulu. Kemudian anak dicek suhunya dengan *thermogun*. Setelah itu peserta didik berbaris di halaman untuk melaksanakan senam bersama. Setelah selesai senam, peserta didik duduk melingkar di lantai. Kolaborator (Guru) memberi salam kepada peserta didik dan memimpin

doa bersama-sama. Adapun doa yang dibaca adalah Surat Al-Fatihah, syahadat, doa sebelum belajar, doa untuk kedua orang tua dan doa kebaikan di dunia dan akhirat, kemudian dilanjutkan membaca Surat Al-Humazah.

Kolaborator (Guru) menjelaskan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik pada hari ini. Setelah itu guru menjelaskan aturan main kepada anak selama kegiatan berlangsung.

## 2) Kegiatan inti

Pada Kegiatan inti, kolaborator memulai kegiatan dengan menulis nama hari serta tanggal pada hari ini sambil mengucapkan dan ditirukan anak. Kemudian menyanyikan lagu abc bersama-sama dan diulang dua kali. Setelah itu guru menentukan urutan dalam bermain ular tangga sesuai dengan tempat duduk anak. Di sisi lain peneliti menyiapkan media pembelajaran ular tangga beserta perlengkapannya.

Kegiatan bermain ular tangga dilaksanakan selama selama 45 menit dan masing-masing anak mendapat kesempatan melempar dadu sebanyak 3 kali. Setiap anak yang menjalankan pionnya dan berhenti pada satu kotak diminta menyebutkan huruf tersebut. Bagi anak yang belum mengenal lambing huruf tersebut, maka akan diberi contoh oleh guru cara pengucapan huruf tersebut. Kemudian guru bertanya kepada masing-masing anak gambar pekerjaan apa yang

dilihatnya. Setelah masing-masing anak sudah melempar dadu sebanyak 3 kali, guru (kolaborator) melaksanakan tes lisan dengan menggunakan pedoman soal tes dan kartu huruf yang sudah disiapkan. Peneliti sebagai observer mencatat hasil jawaban dari tes lisan tersebut menggunakan ceklist.

### 3) Recalling

Pada kegiatan *recalling*, guru (kolaborator) melakukan Tanya jawab seputar materi kegiatan hari ini. Guru meminta anak-anak menyebutkan macam - macam pekerjaan dan peralatan yang dibutuhkan guru saat bekerja. Kemudian guru memberikan pertanyaan tentang huruf abjad menggunakan kartu huruf.

### 4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini kolaborator (Guru) melakukan tanya jawab mengenai perasaan anak-anak pada kegiatan pembelajaran hari ini. Setelah itu guru memimpin anak-anak untuk berdoa sebelum pulang. Adapun doa yang dibaca adalah Surat Al Asr, kalimat toyyibah, dan asmaul husnah.

### c. Tahap Observasi

Tahap observasi dilaksanakan oleh peneliti saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil observasi yang selama kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu diperoleh data sebanyak 6 anak dari 10 anak (60%) mencapai kategori sudah

memenuhi standar. Hasil observasi dapat dideskripsikan bahwa adanya peningkatan pada kategori sudah mencapai standar yang semulanya 50% menjadi 60%. Hasil penelitian siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.8 Hasil penelitian pada II Pertemuan II**

No	Nama Anak	Jumlah huruf yang benar	Skor	Status Pencapaian
1	AI	20	2	MB
2	RF	26	4	BSB
3	ADT	24	3	BSH
4	AF	24	3	BSH
5	AS	23	3	BSH
6	ADR	16	2	MB
7	NB	26	4	BSB
8	EB	19	2	MB
9	ZH	22	3	BSH
10	FQ	17	2	MB
Prosentase Pencapaian $\frac{\sum BSH \& BSB}{\sum \text{anak satu kelas}} \times 100\%$				60%

d. Tahap Refleksi

Setelah pembelajaran selesai peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada siklus II pertemuan I sebagai pijakan dalam perencanaan pada siklus II pertemuan II. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan I secara umum sudah mengalami peningkatan. Pada Siklus II pertemuan I anak yang masuk pada kategori sudah mencapai standar sebanyak 5 anak dari 10 anak (50%) dan yang belum mencapai standar sebanyak 5

anak dari 10 anak (50%), kemudian pada Siklus II Pertemuan II mengalami peningkatan pada kategori sudah mencapai standar menjadi 60% atau 6 anak dari 10 anak dan yang belum mencapai standar menjadi 40% atau 4 anak dari 10 anak.

**Tabel 4.9 Perbandingan Hasil Penelitian**

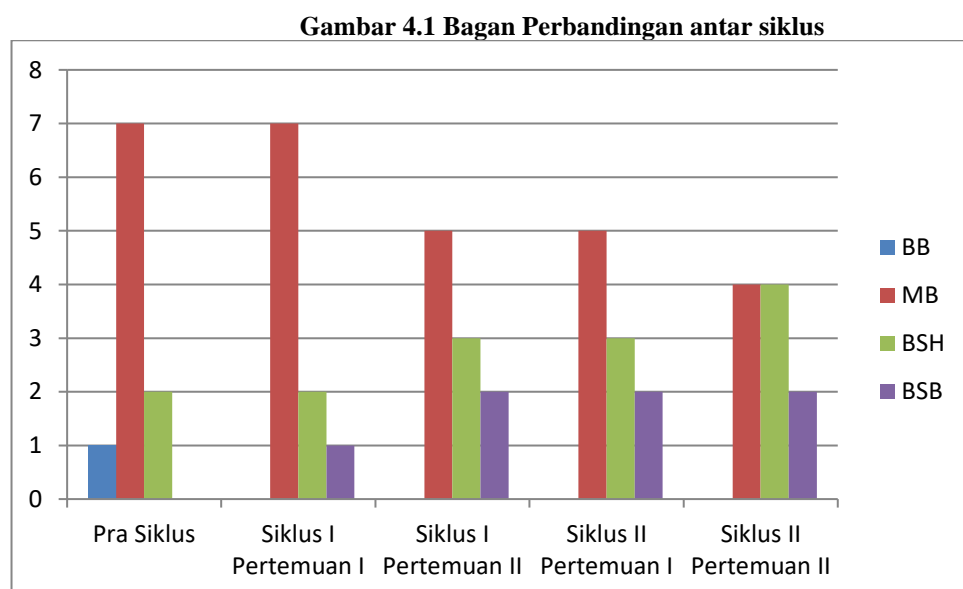
Siklus	Prosentase Pencapaian	Prosentase Keberhasilan	Status Pencapaian
Pra Siklus	20%	80%	B
Siklus I Pertemuan I	30%	70%	B
Siklus I Pertemuan II	50%	50%	B
Siklus II Pertemuan I	50%	50%	B
Siklus II Pertemuan II	60%	40%	S

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada penelitian Siklus II Pertemuan II, anak sudah mampu memahami aturan main, mulai mengenal lambang huruf a-z dan mulai mengeja huruf yang mereka kenal secara mandiri tanpa diberi contoh guru. Kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di TK Azzulga Darussalam sudah mencapai target yang diharapkan yaitu 60%.

Dengan demikian dapat dikatakan penelitian pada Siklus II Pertemuan II sudah selesai dan tidak dilanjutkan karena sudah mencapai tujuan.

### C. Pembahasan Antar Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan menggunakan permainan ular tangga pada kelompok B di TK Azzulga Darussalam, Jati, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar. Peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan permainan ular tangga dapat dilihat pada gambar bagan dibawah ini:



Berdasarkan data hasil penelitian yang sudah peneliti dan kolaborator lakukan, permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah bermain ular tangga.

Mengacu pada hasil observasi dan wawancara melalui penerapan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I

peningkatkan kemampuan mengenal huruf mengalami peningkatan yang optimal, begitu pula pada siklus II juga mengalami peningkatan. Hanya saja pada saat pergantian siklus I ke siklus II belum mengalami peningkatan secara umum, tetapi secara khusus atau jumlah huruf yang dikenal masing-masing anak sudah mengalami peningkatan .

Jumlah siswa kelompok B di TK Azzulga Darussalam adalah 10 anak dengan kemampuan mengenal huruf awal sebesar 20%. Setelah diberi tindakan pertama yaitu pada Siklus I pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 30%, pada siklus I pertemuan II mengalami peningkatan menjadi 50%, pada siklus II pertemuan I belum terjadi peningkatan atau masih sama yaitu 50%, dan pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 60%. Prosentase kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga pada kelompok B sudah mencapai target yang ingin dicapai peneliti yaitu 60% dan tercapai pada siklus II pertemuan II, maka siklus tindakan ini dihentikan. Sehingga melalui rangkuman tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati, Jaten, Karanganyar mengalami peningkatan. Pembelajaran mengenal huruf dengan permainan ular tangga memberikan suasana baru yang menyenangkan untuk anak dan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B mengalami peningkatan melalui permainan ular tangga sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil penelitian pada kelompok B mengenai kemampuan mengenal huruf dapat dilihat dari pengamatan setiap siklus.

Kondisi pada pra siklus jumlah anak yang sudah mencapai standar sebanyak 2 anak dari 10 anak (20%), kemudian setelah diberi tindakan pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi sebanyak 3 anak dari 10 anak (30%). Setelah diberi tindakan pada siklus I pertemuan II mengalami peningkatan menjadi sebanyak 5 anak dari 10 anak (50%), kemudian setelah tindakan pada siklus II pertemuan I jumlah anak masih sama seperti siklus I pertemuan II yaitu 5 anak dari 10 anak (50%). Dan setelah diberi tindakan pada siklus II pertemuan II jumlah anak yang masuk kategori sudah mencapai standar meningkat menjadi sebanyak 6 anak dari 10 anak (60%).

#### **B. Saran-saran**

Berdasarkan hasil dari kesimpulan peneliti di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Anak

Sebaiknya anak menggunakan permainan ular tangga untuk mengenal huruf abjad

2. Bagi Guru

Dalam menyiapkan permainan ular tangga seharusnya guru bisa mengkondisikan anak dan bisa memilih gambar gambar yang lebih menarik.

3. Bagi Sekolah

Sebaiknya pihak sekolah selalu memperbarui fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih jauh tentang permasalahan yang sama dengan penelitian ini, hendaknya lebih cermat dan mengupayakan mengkaji lebih mendalam lagi tentang permainan ular tangga ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ani Ismayani. 2013. *Fun Math With Children*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Anita Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Christina SP. 2019. *Mengajar Membaca Itu Mudah*. Yogyakarta: Alaf Media.
- Deni Darmawan. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2009. *Al Qur'an Tajwid Warna dan Terjemahannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Faudzil Adhim. 2004. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan.
- Harun Rasyid. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Harun Rasyid, dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Haryanti Dwi dan Tejaningrum. 2020. *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Kusumastuti. 2014. *Belajar Membaca Itu Mudah*. Jakarta: PT Transmedia.
- Morrison. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Indeks.
- Nelva Rolina. 2012. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Nurbiana Dhieni, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurjatmika. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Diva.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014

- Safrudin Aziz. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini Panduan Bagi Guru, Orang Tua, Konselor, dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Samsu Sumadyo. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sigit Purnama, dkk. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slamet Suyanto. 2010. *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat Publisher.
- Sri Rahayu. 2017. *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suminah, dkk. 2015. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tarsiyem dan Hanita. 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Media Karpas Huruf Pada Kelompok A Di TK Mekar Sari Tenggarong Seberang. *Jurnal Warna*, 38.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003
- Zainal Aqib. 2018. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.

## **LAMPIRAN**

Lampiran No. 1

**DAFTAR PESERTA DIDIK**  
**KELOMPOK B**  
**TK AZZULGA DARUSSALAM JATI JATEN KARANGANYAR**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>L/P</b>	<b>TEMPAT TANGGAL LAHIR</b>	<b>ALAMAT</b>
1	Aisyah Putri Lestari	P	Karanganyar, 23 Mei 2015	Gotanon, RT 04/ RW 03, Jati, Jaten, Karanganyar
2	Rafathar Fernanda Majid	L	Karanganyar, 27 Agustus 2015	Gotanon, RT 04/ RW 03, Jati, Jaten, Karanganyar
3	Afifah Zahira Putri	P	Karanganyar, 10 November 2015	Gotanon, RT 03/ RW 03, Jati, Jaten, Karanganyar
4	Aditya Aprilio Pratama	L	Karanganyar, 2 April 2016	Gotanon, RT 03/ RW 03, Jati, Jaten, Karanganyar
5	El Basil	L	Karanganyar, 8 Oktober 2015	Gotanon, RT 04/ RW 03, Jati, Jaten, Karanganyar
6	Adriyan Ahmad Rivai	L	Karanganyar, 9 Januari 2015	Sawahan, RT 05/ RW 06, Jaten, Jaten, Karanganyar
7	Asha Calista Azzahra	P	Karanganyar, 10 Desember 2015	Gotanon, RT 02/ RW 03, Jati, Jaten, Karanganyar
8	Nabila Ayundia Salsabila	P	Karanganyar, 21 Maret 2015	Sawahan, RT 05/ RW 06, Jaten, Jaten, Karanganyar
9	Zahira Khalisa	P	Karanganyar, 7 Februari 2016	Sawahan, RT 05/ RW 06, Jaten, Jaten, Karanganyar
10	Faqih Atsar	L	Karanganyar, 25 November 2015	Sawahan, RT 05/ RW 06, Jaten, Jaten, Karanganyar

Lampiran No. 2

## JADWAL PENELITIAN

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI  
PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B DI TK AZZULGA  
DARUSSALAM JATI KECAMATAN JATEN KABUPATEN  
KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2021/2022

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1.	Rabu, 9 Februari 2022	Menstimulasi kemampuan mengenal huruf a-z melalui permainan ular tangga.
2.	Jumat, 11 Februari 2022	Menstimulasi kemampuan mengenal huruf a-z melalui permainan ular tangga.
3.	Rabu, 16 Februari 2022	Menstimulasi kemampuan mengenal huruf a-z melalui permainan ular tangga.
4.	Jumat, 18 Februari 2022	Menstimulasi kemampuan mengenal huruf a-z melalui permainan ular tangga.

## Lampiran No. 3

## INSTRUMEN PENELITIAN

## Pedoman Wawancara untuk Kepala TK

1. Nama Kepala TK : Balbel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd
2. Tempat Pelaksanaan : TK Azzulga Darussalam
3. Waktu Pelaksanaan : Senin, 20 September 2021

## A. Peningkatan

1. Bagaimana capaian perkembangan anak kelompok B dalam hal mengenal huruf abjad a-z?
2. Apa yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad a-z?
3. Apa saja kendala dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B?
4. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini mampu meningkatkan kemampuan untuk mengenal huruf?

## B. Media Ular Tangga

1. Apa yang anda ketahui tentang media ular tangga?
2. Apakah menurut anda permainan ular tangga inidapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf?



Lampiran No. 4

### PEDOMAN TES LISAN

#### Petunjuk :

1. Soal dibacakan oleh Guru atau kolaborator kepada masing-masing anak setelah selesai melakukan permainan ular tangga.
2. Guru atau Kolaborator mencatat hasil jawaban pada lembar penilaian dibawah soal dengan memberi tanda “v” pada jawaban yang benar dan tanda “x” pada jawaban yang salah.

#### Soal :

1. Coba sebutkan huruf yang ada di kartu huruf yang Bu Guru tunjukkan!  
(Guru menunjukkan kartu huruf mulai dari huruf a sampai dengan z)

#### Jawaban:

Pra Siklus		Siklus I Pertemuan I		Siklus I Pertemuan II		Siklus II Pertemuan I		Siklus II Pertemuan II	
Soal	Jawaban	Soal	Jawaban	Soal	Jawaban	Soal	Jawaban	Soal	Jawaban
a		a		a		a		a	
b		b		b		b		b	
c		c		c		c		c	
d		d		d		d		d	
e		e		e		e		e	
f		f		f		f		f	
g		g		g		g		g	
h		h		h		h		h	
i		i		i		i		i	
j		j		j		j		j	
k		k		k		k		k	
l		l		l		l		l	
m		m		m		m		m	
n		n		n		n		n	
o		o		o		o		o	
p		p		p		p		p	
q		q		q		q		q	
r		r		r		r		r	
s		s		s		s		s	
t		t		t		t		t	
u		u		u		u		u	
v		v		v		v		v	
w		w		w		w		w	
x		x		x		x		x	
y		y		y		y		y	
z		z		z		z		z	
Jml Benar		Jml Benar		Jml Benar		Jml Benar		Jml Benar	

## Lampiran No. 5

## RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK

No	Jumlah Huruf Abjad yang dihafal	Nilai	Keterangan
1	1-10	1	Belum Berkembang (BB)
2	11-20	2	Mulai Berkembang (MB)
3	21-25	3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	26	4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Lampiran No. 6

### **INSTRUMEN PENELITIAN**

Hasil Wawancara dengan Kepala TK Azzulga Darussalam

1. Nama Kepala TK : Balbel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd
2. Tempat Pelaksanaan : Ruang Kepala Sekolah
3. Waktu Pelaksanaan : Senin, 20 September 2021

Transkrip Hasil Wawancara

#### A. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf

1. Bagaimana capaian perkembangan anak kelompok B dalam hal mengenal huruf abjad a-z?

Jawab: “Capaian perkembangan anak kelompok B dalam aspek mengenal huruf abjad di TK Azzulga Darussalam rata-rata masih berada pada kriteria Mulai Berkembang. Jika dilihat dari kemampuan anak mengenal bentuk huruf-huruf abjd yang berjumlah 26, dari sepuluh anak di kelas ini, baru satu dua anak yang sudah berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Jadi secara keseluruhan kemampuan anak dalam mengenal huruf masih kurang karena belum ada separuh dari sepuluh anak yang sudah mencapai kemampuan mengenal semua huruf abjad”

2. Apa yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad a-z?

Jawab: “Yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf itu saat di kelompok A, anak-anak sudah mulai kami kenalkan dengan huruf vocal (a,i,u,e,o) dengan cara menuliskan

huruf tersebut di papan tulis dan melafalkannya bersama-sama dan diulang-ulang setiap hari. Kemudian guru juga mengenalkan huruf melalui nama anak, jadi setiap selesai berdoa anak-anak diminta untuk mengeja huruf yang ada pada namanya dengan bantuan guru. Jadi pada tahap ini anak dikenalkan dengan pelafalan huruf dulu belum pada bentuk nya. Selain itu disini juga menggunakan stiker dinding huruf abjad yang sederhana jadi kadang anak-anak merasa bosan saat bermain kartu huruf itu.”

3. Apa saja kendala dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B?

Jawab: “ Ya itu tadi, anak cepat merasa bosan karena keterbatasan media yang ada.”

4. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini mampu meningkatkan kemampuan untuk mengenal huruf?

Jawab : “Menurut saya media saat ini mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf, hanya saja hasilnya belum maksimal. Ya kembali lagi anak cepat merasa bosan jika hanya mengenal huruf melalui kartu huruf.”

### C. Media Ular Tangga

1. Apa yang anda ketahui tentang permainan ular tangga?

Jawab: “Permainan ular tangga sudah ada sejak jaman dulu ya, permainan itu disukai anak-anak. Setahu saya ya permainan ini adalah permainan untuk mengenal angka, karena kan kotak-kotaknya itu berisi angka 1-100 kemudian ada tangga dan ularnya. Bermainnya

dengan menggunakan dadu, kemudian menjalankan pion sesuai jumlah dadu yang muncul, jika kita berada di kotak yang ada tangga nya berarti kita naik mengikuti tangga itu, tetapi jika kita berada di kota yang ada ularnya kita ya turun mengikuti ular itu. Ya itu yang saya ketahui tentang permainan ular tangga.”

2. Apakah menurut anda permainan ular tangga ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf?

Jawab: “Menurut saya bisa, misalnya angka-angka nya itu diganti dengan huruf abjad. Trus mungkin jumlah kotaknya tidak sampai seratus. Anak itu kan senangnya bermain dan dia akan bisa jika terbiasa jadi jika permainan ini digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak saya rasa cukup efektif, karena anak akan merasa senang bermain disisi lain anak juga bisa mengenal huruf-huruf yang ada pada kotak tersebut. ”

Lampiran 7a : *Field note*

***FIELD NOTE***

Kode : 1  
Judul : Observasi Proses Pembelajaran  
Subjek : Siswa Kelompok B  
Tempat : Ruang Kelas B  
Waktu : Senin, 20 September 2021 pukul 07.30 - 09.30 WIB

Pada hari ini peneliti melakukan observasi proses pembelajaran di TK Azzulga Darussalam Jati Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar. Observasi dilakukan di kelompok B dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 siswa. Kegiatan pembelajaran di masa pandemi *covid-19* ini hanya berlangsung mulai pukul 08.00-09.30 WIB dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yaitu memakai masker, mencuci tangan dan menjaga jarak. Kegiatan diawali dengan senam bersama di halaman sekolah. Kemudian berdoa bersama, membaca surat pendek dan menyanyikan lagu-lagu yang sudah dihafal. Kemudian guru meminta kepada anak untuk mengeja huruf yang ada pada namanya masing-masing secara bergantian. Bagi anak yang belum mampu mengeja huruf yang ada pada namanya akan dibantu oleh guru. Setelah itu guru bertanya kabar dan mengabsen anak. Sebelum memulai pembelajaran guru menuliskan nama hari, tanggal, bulan dan tahun di papan tulis sambil mengeja huruf yang ada pada tanggal hari ini.

Setiap hari siswa melaksanakan dua kegiatan dalam kegiatan inti pembelajaran. Kegiatan hari ini adalah menebalkan huruf dan mewarnai gambar.

Setiap kegiatan diberi waktu selama 30 menit, yaitu mulai pukul 08.15-09.15 WIB.

Setelah anak-anak selesai menebalkan dan mewarnai guru melakukan Tanya jawab tentang perasaan anak-anak setelah melakukan kegiatan hari ini dan mengulang materi hari ini tentang kebutuhan sekolah sampai pukul 09.25 WIB. Setelah itu anak-anak mempersiapkan diri untuk berdoa bersama sebelum pulang dan bernyanyi bersama. Kemudian sebelum pulang anak-anak mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir.

Lampiran 7b : *Field note*

***FIELD NOTE***

Kode : 2  
Judul : Penelitian Tindakan Kelas  
Subjek : Siswa Kelompok B  
Tempat : Ruang Kelas B  
Waktu : Rabu, 9 Februari 2022 pukul 07.30 – 09.30 WIB

Pada hari Rabu, 9 Februari 2022 peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar. Pukul 07.30 anak berbaris di depan sekolah untuk melaksanakan kegiatan Fisik Motorik Kasar yaitu senam bersama yang dipimpin oleh Guru atau kolaborator. Kemudian Pukul 07.50 WIB anak masuk ke dalam kelas untuk persiapan berdoa bersama. Guru atau kolaborator memulai dengan salam yang kemudian dilanjutkan dengan membaca doa antara lain Surat Al Fatihah, Syahadat, do'a sebelum belajar, do'a untuk kedua orang tua, do'a kebaikan di dunia dan akhirat dan Surat Al Fiil. Setelah selesai berdoa, guru meminta anak untuk mengeja namanya sendiri secara bergantian. Setelah itu guru bertanya kabar kepada anak-anak dengan lagu "good morning everybody how are you?". Setelah itu guru menulis tanggal sambil mengeja setiap huruf yang ada pada nama hari dan nama bulan. Kemudian guru mengajak anak untuk tepuk baca kalender bersama-sama. Setelah itu guru mengajak anak menyanyi lagu "abc" bersama-sama.

Guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan tema, sub tema dan kegiatan pada hari ini. Tema yang disepakati pada hari ini adalah Rekreasi dengan sub tema Rekreasi ke Kebun Binatang. Guru menjelaskan tentang kebun binatang



dan apa saja yang ada di dalam kebun binatang. Guru mengajak anak untuk menirukan suara binatang dengan bernyanyi. Setelah itu Guru mulai menjelaskan tentang kegiatan hari ini dan aturan main untuk kegiatan hari ini. Ada dua kegiatan untuk hari ini yaitu mengenal huruf melalui permainan ular tangga dan mengenal nama-nama binatang peliharaan.

Kegiatan inti dimulai pukul 08.00 – 09.10 WIB. Sebelum permainan dimulai peneliti mengulang kembali aturan permainannya. Setelah anak mengerti, peneliti mengajak anak-anak menyanyikan lagu “abc..” bersama-sama. Guru menentukan urutan main berdasarkan tempat duduk anak. Setelah ditentukan urutannya, anak yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah dadu yang muncul. Peneliti membantu anak untuk menjalankan pion dari kotak satu ke kotak berikutnya. Pada saat permainan berlangsung anak begitu antusias ingin mengetahui gambar dan kata yang ada dibalik setiap huruf. Setelah masing-masing anak mendapat kesempatan melempar dadu sebanyak 3x, Setelah semua anak mendapat giliran melempar dadu dan menyebutkan nama binatang serta huruf yang ada pada kartu gambar, peneliti bersama kolaborator mengadakan tes lisan sesuai dengan instrumen yang sudah peneliti sediakan. Yang melaksanakan tes ini adalah Guru kelas B atau kolaborator dan peneliti sebagai pencatat hasil jawaban anak. Adapun soal tesnya yaitu anak diminta menyebutkan huruf (a-z) yang ditunjukkan guru dengan kartu huruf. Peneliti mencatat jawaban anak yang benar dan yang salah. Anak yang sudah menjawab soal tes dipersilahkan untuk mengelompokkan gambar binatang peliharaan dan binatang liar.

Pukul 09.10 WIB Guru mengajak anak-anak untuk duduk dibangku masing-masing dengan lagu “everybody sit down please”. Setelah anak-anak duduk Guru mengulang materi pada hari ini yaitu tentang binatang peliharaan. Guru meminta anak menyebutkan nama-nama binatang peliharaan dan menirukan suara binatang dengan nyayian. Kemudian menanyakan siapa saja yang sudah merapikan alat tulis yang digunakannya tadi dan menanyakan perasaan anak-anak pada hari ini setelah selesai melaksanakan kegiatan.

Pukul 09.20 WIB kegiatan ditutup dengan doa sebelum pulang, guru dan anak-anak membaca Surat Al-‘Asr, dzikir (kalimat toyyibah), dan Asmaul husnah bersama-sama, kemudian dilanjutkan dengan menyanyi lagu sayonara. Kemudian guru memberikan pesan-pesan kepada anak dan menutup dengan Salam.

Lampiran 7c : *Field note*

***FIELD NOTE***

Kode : 3  
Judul : Penelitian Tindakan Kelas  
Subjek : Siswa Kelompok B  
Tempat : Ruang Kelas B  
Waktu : Jumat, 11 Februari 2022 pukul 07.30 - 09.30 WIB

Pada hari Jumat, 11 Februari 2022 peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar. Pukul 07.30 anak berbaris di depan sekolah untuk melaksanakan kegiatan Fisik Motorik Kasar yaitu senam bersama yang dipimpin oleh Guru atau kolaborator. Kemudian Pukul 07.50 WIB anak masuk ke dalam kelas untuk persiapan berdoa bersama. Guru atau kolaborator memulai dengan salam yang kemudian dilanjutkan dengan membaca doa antara lain Surat Al Fatihah, Syahadat, do'a sebelum belajar, do'a untuk kedua orang tua, do'a kebaikan di dunia dan akhirat dan Surat Al Fiil. Setelah selesai berdoa, guru meminta anak untuk mengeja namanya sendiri secara bergantian. Setelah itu guru bertanya kabar kepada anak-anak dengan lagu "good morning everybody how are you?". Setelah itu guru menulis tanggal sambil mengeja setiap huruf yang ada pada nama hari dan nama bulan. Kemudian guru mengajak anak untuk tepuk baca kalender bersama-sama.

Guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan tema, sub tema dan kegiatan pada hari ini. Tema yang disepakati pada hari ini adalah Rekreasi dengan sub tema Rekreasi ke Kebun Binatang. Guru menjelaskan tentang binatang liar yang tidak bisa dipelihara di rumah. Guru mengajak anak untuk mengenal

kosakata binatang dalam bahasa Inggris dengan bernyanyi. Setelah itu Guru mulai menjelaskan tentang kegiatan hari ini dan aturan main untuk kegiatan hari ini. Ada dua kegiatan untuk hari ini yang pertama adalah mengurutkan gambar binatang dari yang terkecil ke yang terbesar, kegiatan yang kedua yaitu mengenal huruf melalui permainan ular tangga. Kedua kegiatan tersebut dilaksanakan secara bergantian.

Kegiatan inti dimulai pukul 08.10 – 09.10 WIB. Sebelum permainan dimulai peneliti mengulang kembali aturan permainannya. Setelah anak mengerti, peneliti mengajak anak-anak menyanyikan lagu “abc..” bersama-sama. Guru menentukan urutan main berdasarkan tempat duduk anak. Setelah ditentukan urutannya, anak yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah dadu yang muncul. Peneliti membantu anak untuk menjalankan pion dari kotak satu ke kotak berikutnya. Pada saat permainan berlangsung anak begitu antusias ingin mengetahui gambar dan kata yang ada dibalik setiap huruf. Setelah masing-masing anak mendapat kesempatan melempar dadu sebanyak 3x, dan menyebutkan nama binatang serta huruf yang ada pada kartu gambar, peneliti bersama kolaborator mengadakan tes lisan sesuai dengan instrumen yang sudah peneliti sediakan. Yang melaksanakan tes ini adalah Guru kelas B atau kolaborator dan peneliti sebagai pencatat hasil jawaban anak. Adapun soal tesnya yaitu anak diminta menyebutkan huruf (a-z) yang ditunjukkan guru dengan kartu huruf. Peneliti mencatat jawaban anak yang benar dan yang salah. Anak yang sudah menjawab soal tes dipersilahkan untuk mengurutkan gambar binatang mulai dari yang terkecil.

Pukul 09.10 WIB Guru mengajak anak-anak untuk duduk dibangku masing-masing dengan lagu “everybody sit down please”. Setelah anak-anak duduk Guru mengulang materi pada hari ini yaitu tentang binatang peliharaan. Guru meminta anak menyebutkan nama-nama binatang peliharaan dan menirukan suara binatang dengan nyayian. Kemudian menanyakan siapa saja yang sudah merapikan alat tulis yang digunakannya tadi dan menanyakan perasaan anak-anak pada hari ini setelah selesai melaksanakan kegiatan.

Pukul 09.20 WIB kegiatan ditutup dengan doa sebelum pulang, guru dan anak-anak membaca Surat Al-‘Asr, dzikir (kalimat toyyibah), dan Asmaul husnah bersama-sama, kemudian dilanjutkan dengan menyanyi lagu sayonara. Kemudian guru memberikan pesan-pesan kepada anak dan menutup dengan Salam

Lampiran 7d : *Field note*

***FIELD NOTE***

Kode : 4  
Judul : Penelitian Tindakan Kelas  
Subjek : Siswa Kelompok B  
Tempat : Ruang Kelas B  
Waktu : Rabu, 16 Februari 2022 pukul 07.30 - 09.30 WIB

Pada hari Rabu, 16 Februari 2022 peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar. Pukul 07.30 anak berbaris di depan sekolah untuk melaksanakan kegiatan Fisik Motorik Kasar yaitu senam bersama yang dipimpin oleh Guru atau kolaborator. Kemudian Pukul 07.50 WIB anak masuk ke dalam kelas untuk persiapan berdoa bersama. Guru atau kolaborator memulai dengan salam yang kemudian dilanjutkan dengan membaca doa antara lain Surat Al Fatihah, Syahadat, do'a sebelum belajar, do'a untuk kedua orang tua, do'a kebaikan di dunia dan akhirat dan Surat Al Humazah. Setelah selesai berdoa, guru meminta anak untuk mengeja namanya sendiri secara bergantian. Setelah itu guru bertanya kabar kepada anak-anak dengan lagu "good morning everybody how are you?". Setelah itu guru menulis tanggal sambil mengeja setiap huruf yang ada pada nama hari dan nama bulan. Kemudian guru mengajak anak untuk tepuk baca kalender bersama-sama.

Guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan tema, sub tema dan kegiatan pada hari ini. Adapun tema yang disepakati pada hari ini adalah Pekerjaan dengan Sub Tema Pekerjaan Bidang Jasa dan Topik "Polisi". Guru menjelaskan tentang macam-macam pekerjaan dengan bercakap-cakap dengan

anak. Guru mengajak anak untuk menirukan Pak Polisi saat mengatur lalu lintas sambil bernyanyi. Setelah itu Guru mulai menjelaskan tentang kegiatan hari ini dan aturan main untuk kegiatan hari ini. Ada dua kegiatan untuk hari ini yang pertama adalah Mengenal rambu-rambu lalu lintas, kegiatan yang kedua yaitu mengenal huruf melalui permainan ular tangga. Kedua kegiatan tersebut dilaksanakan secara bergantian.

Kegiatan inti dimulai pukul 08.15 – 09.15 WIB. Sebelum permainan dimulai peneliti mengulang kembali aturan permainannya. Setelah anak mengerti, peneliti mengajak anak-anak menyanyikan lagu “abc..” bersama-sama. Guru menentukan urutan main berdasarkan tempat duduk anak. Setelah ditentukan urutannya, anak yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah dadu yang muncul. Peneliti membantu anak untuk menjalankan pion dari kotak satu ke kotak berikutnya. Pada saat permainan berlangsung anak begitu antusias ingin mengetahui gambar dan kata yang ada dibalik setiap huruf. Setelah masing-masing anak mendapat kesempatan melempar dadu sebanyak 3x, dan menyebutkan nama binatang serta huruf yang ada pada kartu gambar, peneliti bersama kolaborator mengadakan tes lisan sesuai dengan instrumen yang sudah peneliti sediakan. Yang melaksanakan tes ini adalah Guru kelas B atau kolaborator dan peneliti sebagai pencatat hasil jawaban anak. Adapun soal tesnya yaitu anak diminta menyebutkan huruf (a-z) yang ditunjukkan guru dengan kartu huruf. Peneliti mencatat jawaban anak yang benar dan yang salah. Anak yang sudah menjawab soal tes dipersilahkan untuk mengurutkan gambar binatang mulai dari yang terkecil.

Pukul 09.15 WIB Guru mengajak anak-anak untuk duduk dibangku masing-masing dengan lagu “siji loro telu astane sedeku..”. Setelah anak-anak duduk Guru mengulang materi pada hari ini yaitu tentang pekerjaan di bidang jasa yaitu Polisi. Guru meminta anak menyebutkan tugas Polisi dan arti beberapa rambu-rambu lalu lintas. Kemudian menanyakan siapa saja yang sudah merapikan alat tulis yang digunakannya tadi dan menanyakan perasaan anak-anak pada hari ini setelah selesai melaksanakan kegiatan.

Pukul 09.25 WIB kegiatan ditutup dengan doa sebelum pulang, guru dan anak-anak membaca Surat Al-‘Asr, dzikir (kalimat toyyibah), dan Asmaul husnah bersama-sama, kemudian dilanjutkan dengan menyanyi lagu sayonara. Kemudian guru memberikan pesan-pesan kepada anak dan menutup dengan Salam



Lampiran 7e : *Field note*

***FIELD NOTE***

Kode : 5  
Judul : Penelitian Tindakan Kelas  
Subjek : Siswa Kelompok B  
Tempat : Ruang Kelas B  
Waktu : Jumat, 18 Februari 2022 pukul 07.30 - 09.30 WIB

Pada hari Jumat, 18 Februari 2022 peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar. Pukul 07.30 anak berbaris di depan sekolah untuk melaksanakan kegiatan Fisik Motorik Kasar yaitu senam bersama yang dipimpin oleh Guru atau kolaborator. Kemudian Pukul 07.50 WIB anak masuk ke dalam kelas untuk persiapan berdoa bersama. Guru atau kolaborator memulai dengan salam yang kemudian dilanjutkan dengan membaca doa antara lain Surat Al Fatihah, Syahadat, do'a sebelum belajar, do'a untuk kedua orang tua, do'a kebaikan di dunia dan akhirat dan Surat Al Humazah. Setelah selesai berdoa, guru meminta anak untuk mengeja namanya sendiri secara bergantian. Setelah itu guru bertanya kabar kepada anak-anak dengan lagu "selamat pagi semua apa kabar?". Setelah itu guru menulis tanggal sambil mengeja setiap huruf yang ada pada nama hari dan nama bulan. Kemudian guru mengajak anak untuk tepuk baca kalender bersama-sama.

Guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan tema, sub tema dan kegiatan pada hari ini. Tema pada hari ini adalah pekerjaan dengan sub tema pekerjaan di bidang jasa dan sub sub tema "Guru". Kemudian Guru menjelaskan tentang pekerjaan seorang guru berupa tugasnya dan alat apa saja yang dibutuhkan

guru saat bekerja. Setelah itu Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama lagu “pagiku cerah”. Kemudian Guru mulai menjelaskan tentang kegiatan hari ini dan aturan main untuk kegiatan hari ini. Ada dua kegiatan untuk hari ini yang pertama adalah mengelompokkan alat yang digunakan guru saat bekerja, kegiatan yang kedua yaitu mengenal huruf melalui permainan ular tangga. Kedua kegiatan tersebut dilaksanakan secara bergantian.

Kegiatan inti dimulai pukul 08.15 – 09.15 WIB. Sebelum permainan dimulai peneliti mengulang kembali aturan permainannya. Setelah anak mengerti, peneliti mengajak anak-anak menyanyikan lagu “abc..” bersama-sama. Guru menentukan urutan main berdasarkan tempat duduk anak. Setelah ditentukan urutannya, anak yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah dadu yang muncul. Peneliti membantu anak untuk menjalankan pion dari kotak satu ke kotak berikutnya. Pada saat permainan berlangsung anak begitu antusias ingin mengetahui gambar dan kata yang ada dibalik setiap huruf. Setelah masing-masing anak mendapat kesempatan melempar dadu sebanyak 3x, dan menyebutkan nama binatang serta huruf yang ada pada kartu gambar, peneliti bersama kolaborator mengadakan tes lisan sesuai dengan instrumen yang sudah peneliti sediakan. Yang melaksanakan tes ini adalah Guru kelas B atau kolaborator dan peneliti sebagai pencatat hasil jawaban anak. Adapun soal tesnya yaitu anak diminta menyebutkan huruf (a-z) yang ditunjukkan guru dengan kartu huruf. Peneliti mencatat jawaban anak yang benar dan yang salah. Anak yang sudah menjawab soal tes dipersilahkan untuk mengurutkan gambar binatang mulai dari yang terkecil.

Pukul 09.15 WIB Guru mengajak anak-anak untuk duduk dibangku masing-masing dengan lagu “everybody sit down please”. Setelah anak-anak duduk Guru mengulang materi pada hari ini yaitu tentang pekerjaan. Guru meminta anak menyebutkan tugas seorang guru itu apa saja dan alat apa saja yang dibutuhkan guru saat bekerja. Kemudian menanyakan siapa saja yang sudah merapikan alat tulis yang digunakannya tadi dan menanyakan perasaan anak-anak pada hari ini setelah selesai melaksanakan kegiatan.

Pukul 09.25 WIB kegiatan ditutup dengan doa sebelum pulang, guru dan anak-anak membaca Surat Al-‘Asr, dzikir (kalimat toyyibah), dan Asmaul husnah bersama-sama, kemudian dilanjutkan dengan menyanyi lagu sayonara. Kemudian guru memberikan pesan-pesan kepada anak dan menutup dengan Salam

Lampiran No. 8a

**LEMBAR PENILAIAN TES LISAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF  
PADA KELOMPOK B DI TK AZZULGA DARUSSALAM JATI JATEN  
KARANGANYAR**

Siklus : Pra Siklus

Hari/ Tanggal : Senin, 20 September 2021

No	Nama Anak	Jumlah Huruf yang disebutkan dengan benar	Skor			
			1	2	3	4
1	AI	12		√		
2	RF	24			√	
3	ADT	19		√		
4	AF	20		√		
5	AS	20		√		
6	ADR	10	√			
7	NB	25			√	
8	EB	15		√		
9	ZH	17		√		
10	FQ	13		√		
		Jumlah	1	7	2	0

**KETERANGAN:**

- 1 : Anak mampu menyebutkan 1-10 huruf
- 2 : Anak mampu menyebutkan 11-20 huruf
- 3 : Anak mampu menyebutkan 21-25 huruf
- 4 : Anak mampu menyebutkan 26 huruf

Lampiran No. 8b

**LEMBAR PENILAIAN TES LISAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF  
PADA KELOMPOK B DI TK AZZULGA DARUSSALAM JATI JATEN  
KARANGANYAR**

Siklus : Siklus I Pertemuan I

Hari/ Tanggal : Rabu, 9 Februari 2022

No	Nama Anak	Jumlah Huruf yang disebutkan dengan benar	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1	AI	14		√		
2	RF	25			√	
3	ADT	20		√		
4	AF	21			√	
5	AS	20			√	
6	ADR	12		√		
7	NB	26				√
8	EB	16		√		
9	ZH	18		√		
10	FQ	13		√		
		<b>Jumlah</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

**KETERANGAN:**

- 1 : Anak mampu menyebutkan 1-10 huruf
- 2 : Anak mampu menyebutkan 11-20 huruf
- 3 : Anak mampu menyebutkan 21-25 huruf
- 4 : Anak mampu menyebutkan 26 huruf

Lampiran No. 8c

**LEMBAR PENILAIAN TES LISAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF  
PADA KELOMPOK B DI TK AZZULGA DARUSSALAM JATI JATEN  
KARANGANYAR**

Siklus : Siklus I Pertemuan II

Hari/ Tanggal : Jumat, 11 Februari 2022

No	Nama Anak	Jumlah Huruf yang disebutkan dengan benar	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1	AI	18		√		
2	RF	26				√
3	ADT	21			√	
4	AF	22			√	
5	AS	22			√	
6	ADR	15		√		
7	NB	26				√
8	EB	17		√		
9	ZH	20		√		
10	FQ	15		√		
		Jumlah	0	5	3	2

**KETERANGAN:**

- 1 : Anak mampu menyebutkan 1-10 huruf
- 2 : Anak mampu menyebutkan 11-20 huruf
- 3 : Anak mampu menyebutkan 21-25 huruf
- 4 : Anak mampu menyebutkan 26 huruf

Lampiran No. 8d

**LEMBAR PENILAIAN TES LISAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF  
PADA KELOMPOK B DI TK AZZULGA DARUSSALAM JATI JATEN  
KARANGANYAR**

Siklus : Siklus II Pertemuan I

Hari/ Tanggal : Rabu, 16 Februari 2022

No	Nama Anak	Jumlah Huruf yang disebutkan dengan benar	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1	AI	19		√		
2	RF	26				√
3	ADT	23			√	
4	AF	23			√	
5	AS	23			√	
6	ADR	15		√		
7	NB	26				√
8	EB	18		√		
9	ZH	20		√		
10	FQ	16		√		
		Jumlah	0	5	3	2

**KETERANGAN:**

- 1 : Anak mampu menyebutkan 1-10 huruf
- 2 : Anak mampu menyebutkan 11-20 huruf
- 3 : Anak mampu menyebutkan 21-25 huruf
- 4 : Anak mampu menyebutkan 26 huruf

Lampiran No. 8e

**LEMBAR PENILAIAN TES LISAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF  
PADA KELOMPOK B DI TK AZZULGA DARUSSALAM JATI JATEN  
KARANGANYAR**

Siklus : Siklus II Pertemuan II

Hari/ Tanggal : Jumat, 18 Februari 2022

No	Nama Anak	Jumlah Huruf yang disebutkan dengan benar	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1	AI	20		√		
2	RF	26				√
3	ADT	24			√	
4	AF	24			√	
5	AS	23			√	
6	ADR	16		√		
7	NB	26				√
8	EB	19		√		
9	ZH	22			√	
10	FQ	17		√		
		<b>Jumlah</b>	0	4	4	2

**KETERANGAN:**

- 1 : Anak mampu menyebutkan 1-10 huruf
- 2 : Anak mampu menyebutkan 11-20 huruf
- 3 : Anak mampu menyebutkan 21-25 huruf
- 4 : Anak mampu menyebutkan 26 huruf



Lampiran No. 9



## YAYASAN AMAL MOESLIM INDONESIA (YASMINDO)

AKTE NOTARIS : NO. 7 TGL. 26 MEI 2001

Alamat : Perum Griya Mukti Jl. Arimbi Blok A RT 02 RW 02 Ds. Kuniaran Kec. Jaten Telp. (0271) 827739 Karanganyar

### SURAT KEPUTUSAN YAYASAN AMAL MOESLIM INDONESIA

Nomor : 015/ YASMINDO / Peg / I / 2021

#### PENGURUS YAYASAN AMAL MOESLIM INDONESIA

- Menimbang : a. Bahwa untuk menjamin kelancaran dan ketertiban Proses Belajar Mengajar di **TK AZZULGA DARUSSALAM** perlu ditetapkan Pengangkatan Pendidik/**GURU TETAP**
- b. Bahwa pengangkatan ini dilaksanakan dalam rangka memenuhi tenaga pengajar, dalam mencapai tujuan Pendidikan dan Pengajaran pada **YAYASAN AMAL MOESLIM INDONESIA**
- Mengingat : 1. Undang-Undang Dasar 1945 BAB XIII Pasal 31  
2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Prasekolah
- Memperhatikan : Surat Permohonan Mengajar Sdr. Aprilia Nurul Fatimah

#### MEMUTUSKAN

- Menetapkan :  
Pertama :  
Nama : APRILIA NURUL FATIMAH  
Tempat/ Tanggal Lahir : Karanganyar, 11 April 1998  
Alamat : Tegal RT 02/ RW 01 Jaten, Karanganyar  
Pendidikan : SMA  
Ditetapkan sebagai : **GTY di TK Azzulga Darussalam**  
Masa Kerja : 02 Tahun, 06 Bulan  
Terhitung Tanggal : **03 Januari 2020**
- Kedua : Mewajibkan bagi yang bersangkutan untuk mentaati Peraturan atau Ketentuan yang ada.
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku mulai tanggal ditetapkan, dengan catatan apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Karanganyar  
Pada tanggal : 04 Januari 2021



Azzulqarni Zulkas Majid

Keputusan ini disampaikan kepada :

1. Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Bendahara Sekolah yang bersangkutan
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

## Lampiran No. 10



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA  
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH  
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile: 0271 - 782774  
 Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

Nomor : B- 523 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/2/2022  
 Lampiran : -  
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
 Kepala TK Azzulga Darussalam  
 Di  
 Tempat

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:

Nama : Aprilia Nurul Fatimah  
 NIM : 163131071  
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Semester : 12  
 Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2021/2022  
 Waktu Penelitian : 09 Februari 2022 - Selesai  
 Tempat : TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, 08 Februari 2022  
 a.n. Dekan  
 Wakil Dekan I  
  
 Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.  
 NIP. 19730715 199903 2 002

Tembusan :  
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

## Lampiran No. 11



**YAYASAN AMAL MOESLIM INDONESIA**  
**( YASMINDO )**  
**TK AZZULGA DARUSSALAM**  
 Ijin Operasional : 421.1/458/2011  
 Alamat : Gotanon RT 02/ Rw 03 Ds. Jati, Kec. Jaten, Kab. Karanganyar  
 Telp. 082137480344

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 223 /TK-AD/III/2022

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Balbel Bheny Kasihati, SE, S.Pd  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : TK Azzulga Darussalam

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Aprilia Nurul Fatimah  
 NIM : 163131071  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah

Adapun yang bersangkutan telah mengadakan penelitian pada 09 Februari 2022 sampai selesai di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar

Dengan judul **Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2021/2022**

Jaten, 7 Maret 2022

Kepala TK Azzulga Darussalam



Balbel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd

## Lampiran No. 12



**YAYASAN AMAL MOESLIM INDONESIA  
(YASMINDO)**

**TK AZZULGA DARUSSALAM**

Ijin Operasional : 421.1/458/2011

Alamat : Gotanon RT 02/ Rw 03 Ds. Jati, Kec. Jaten, Kab. Karanganyar  
Telp. 082137480344

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / 6 / 3  
 Hari /tgl : Rabu, 9 Februari 2022  
 Kelompok usia : B (5-6 Tahun)  
 Tema/sub tema : Binatang / Binatang Peliharaan  
 KD : 1. 2 – 2.9 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9 – 3.13 – 4.13 – 3.15 – 4.15  
 Materi :  
 - Menyayangi sesama makhluk ciptaan Tuhan  
 - Mengenal binatang peliharaan  
 - Mengenal Huruf Abjad  
 Kegiatan main : Klasikal  
 Alat dan bahan :  
 - Kartu Gambar Binatang  
 - Permainan Ular Tangga Huruf

Karakter : Bersabar menunggu giliran

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Senam Bersama (FM Kasar)
2. Penerapan SOP pembukaan (NAM)
3. Berdiskusi tentang binatang peliharaan (Kognitif)
4. Menirukan suara binatang peliharaan dengan beryanyi (Seni)

**B. INTI KEGIATAN**

1. Mengelompokkan gambar binatang (binatang peliharaan atau binatang liar) (Kognitif)
2. Mengenal huruf melalui permainan ular tangga (Bahasa)

**C. RECALLING:**

1. Menyebutkan huruf abjad yang dikenal
2. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

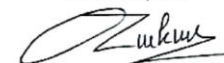
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

**RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Sabar menunggu giliran
  - b. Sikap saling menyayangi sesama makhluk ciptaan Allah
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan nama nama binatang peliharaan
  - b. Dapat menirukan suara binatang dengan beryanyi
  - c. Dapat mengenal huruf abjad melalui permainan ular tangga

Mengetahui,  
 Kepala TK Azzulga Darussalam  
  
 (Balbel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd)

Karanganyar, 8 Februari 2022  
 Guru Kelompok B

  
 (Balbel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd)



**YAYASAN AMAL MOESLIM INDONESIA  
(YASMINDO)  
TK AZZULGA DARUSSALAM**

Ijin Operasional : 421.1/458/2011  
Alamat : Gotanon RT 02/ Rw 03 Ds. Jati, Kec. Jaten, Kab. Karanganyar  
Telp. 082137480344

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / 6 / 5  
Hari /tgl : Jumat, 11 Februari 2022  
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)  
Tema/sub tema : Binatang / Binatang Peliharaan  
KD : 1.2 – 2.9 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9 – 3.13 – 4.13 – 3.15 – 4.15  
Materi :  
- Menyayangi sesama makhluk ciptaan Tuhan  
- Mengenal binatang peliharaan  
- Mengenal Huruf Abjad  
Kegiatan main : Klasikal  
Alat dan bahan :  
- Kartu Gambar Binatang  
- Permainan Ular Tangga Huruf  
Karakter : Bersabar menunggu giliran

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Senam Bersama (FM Kasar)
2. Penerapan SOP pembukaan (NAM)
3. Berdiskusi tentang binatang peliharaan (Kognitif)
4. Mengenal kosa kata binatang dalam bahasa Inggris dengan beryanyi (Seni)

**B. INTI KEGIATAN**

1. Mengurutkan gambar binatang mulai dari yang terkecil ke yang terbesar (Kognitif)
2. Mengenal huruf melalui permainan ular tangga (Bahasa)

**C. RECALLING:**

1. Menyebutkan huruf abjad yang dikenal
2. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

**RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Sabar menunggu giliran
  - b. Sikap saling menyayangi sesama makhluk ciptaan Allah
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan nama nama binatang peliharaan
  - b. Dapat menyebutkan kosa kata binatang dalam Bahasa Inggris dengan beryanyi
  - c. Dapat mengenal huruf abjad melalui permainan ular tangga

Mengetahui,

Karanganyar, 10 Februari 2022  
Guru Kelompok B

  
(Balbel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd)

Karanganyar, 10 Februari 2022  
Guru Kelompok B

  
(Balbel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd)





**YAYASAN AMAL MOESLIM INDONESIA  
(YASMINDO)**

**TK AZZULGA DARUSSALAM**

Ijin Operasional : 421.1/458/2011

Alamat : Gotanon RT 02/ Rw 03 Ds. Jati, Kec. Jaten, Kab. Karanganyar  
Telp. 082137480344

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / 7 / 3  
 Hari / tgl : Rabu, 16 Februari 2022  
 Kelompok usia : B (5-6 Tahun)  
 Tema/sub tema : Pekerjaan / Pekerjaan Bidang Jasa/ Polisi  
 KD : 1.2 – 2.9 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9 – 3.13 – 4.13 – 3.15 – 4.15  
 Materi :  
 - Menghormati pekerjaan  
 - Mengenal macam macam pekerjaan di bidang jasa  
 - Mengenal Huruf Abjad  
 Kegiatan main : Klasikal  
 Alat dan bahan :  
 - Kartu Gambar Pekerjaan  
 - Permainan Ular Tangga Huruf  
 Karakter : Bersabar menunggu giliran

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Senam Bersama (FM Kasar)
2. Penerapan SOP pembukaan (NAM)
3. Berdiskusi tentang pekerjaan di bidang jasa (Kognitif)
4. Menyanyi lagu "Pak Polisi" (Seni)

**B. INTI KEGIATAN**

1. Mengenal rambu-rambu lalu lintas (Kognitif)
2. Mengenal huruf melalui permainan ular tangga (Bahasa)

**C. RECALLING:**

1. Menyebutkan huruf abjad yang dikenal
2. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**


1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

**RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Sabar menunggu giliran
  - b. Sikap saling menghormati
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat mengetahui arti rambu-rambu lalu lintas (lampu lalu lintas, stop, hati-hati)
  - b. Dapat menyanyikan lagu "Pak Polisi"
  - c. Dapat mengenal huruf abjad melalui permainan ular tangga

Mengetahui,  
 Kepala TK Azzulga Darussalam  
  
 (Balbel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd)

Karanganyar, 15 Februari 2022  
 Guru Kelompok B

  
 (Balbel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd)



**YAYASAN AMAL MOESLIM INDONESIA  
(YASMINDO)**

**TK AZZULGA DARUSSALAM**

Ijin Operasional : 421.1/458/2011

Alamat : Gotanon RT 02/ Rw 03 Ds. Jati, Kec. Jaten, Kab. Karanganyar  
Telp. 082137480344

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / 7 / 5  
 Hari / tgl : Jumat, 18 Februari 2022  
 Kelompok usia : B (5-6 Tahun)  
 Tema/sub tema : Pekerjaan / Pekerjaan Bidang Jasa / Guru  
 KD : 1.2 – 2.9 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9 – 3.13 – 4.13 – 3.15 – 4.15  
 Materi :  
 - Menghormati pekerjaan  
 - Mengenal peralatan yang dibutuhkan Guru saat bekerja  
 - Mengenal Huruf Abjad  
 Kegiatan main : Klasikal  
 Alat dan bahan :  
 - Kartu Gambar Pekerjaan  
 - Permainan Ular Tangga Huruf  
 Karakter : Bersabar menunggu giliran

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Senam Bersama (FM Kasar)
2. Penerapan SOP pembukaan (NAM)
3. Berdiskusi tentang pekerjaan Guru: tempat bekerja, tugas dan peralatannya (Kognitif)
4. Menyanyi lagu "Pagiku Cerah" (Seni)

**B. INTI KEGIATAN**

1. Mengelompokkan gambar alat yang dibutuhkan guru saat bekerja (Kognitif)
2. Mengenal huruf melalui permainan ular tangga (Bahasa)

**C. RECALLING:**

1. Menyebutkan huruf abjad yang dikenal
2. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

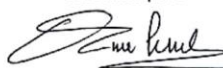
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

**RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Sabar menunggu giliran
  - b. Sikap saling menghormati
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan tugas guru serta peralatan yang dibutuhkan guru saat bekerja
  - b. Dapat menyanyikan lagu "Pagiku Cerah"
  - c. Dapat mengenal huruf abjad melalui permainan ular tangga

Mengetahui,  
Kepala TK Azzulga Darussalam  
  
 Baibel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd

Karanganyar, 17 Februari 2022  
Guru Kelompok B

  
(Baibel Bheny Kasihati, S.E, S.Pd)

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Mencuci tangan sebelum masuk kelas



Cek Suhu



Senam Bersama





Pengenalan Aturan Bermain Ular Tangga



Pelaksanaan Permainan Ular Tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf



Pelaksanaan Permainan Ular Tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

- Nama Lengkap : Aprilia Nurul Fatimah
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Tempat Tanggal Lahir : Karanganyar, 11 April 1998
- Alamat : Tegal RT 02/ RW 01, Jaten, Kec. Jaten, Kab.  
Karanganyar
- Riwayat Pendidikan :
1. TK Pertiwi 1 Jaten
  2. SD Negeri 2 Jaten
  3. SMP Negeri 1 Jaten
  4. SMA Negeri Karangpandan
  5. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said  
Surakarta