

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI
PERMAINAN KANCING HURUF KELOMPOK B TK NEGERI AMEABA
KAB, NAGEKEO PROVINSI NTT**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini
Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

OLEH :

SITI SAHWIN MUHAMAD YUSRIL

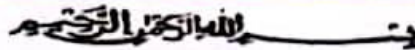
NIM 105451102319

PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USI DINI

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

TAHUN AJARAN 2023



LEMBAR PENGESAHAN

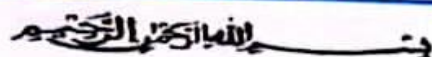
Skripsi atas nama **Siti Sahwin Muhamad Yusril**, NIM: **105451102319**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 781 Tahun 1445 H/2023 M, Pada Tanggal 14 Jumadil Awal 1445 H/27 November 2023 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Jumat Tanggal 30 November 2023 M.

Makassar, 16 Jumadil Awal 1445 H
30 November 2023 M

- Panitia Ujian**
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
 2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D (.....)
 3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd (.....)
 4. Dosen Penguj:
 1. Dr. Azizah Amal, S.S., M.Pd (.....)
 2. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd (.....)
 3. Dr. Amat Akbar, M.Pd (.....)
 4. Arie Martuty, S.Si., M.Pd (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kancing huruf kelompok B TK Negeri Ameaba Kab. Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Siti Sahwin Muhamad Yusril
NIM : 105451102319
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

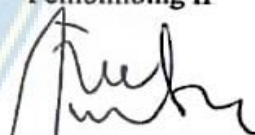
Makassar, 30 November 2023

Disetujui Oleh

Pembimbing I


Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0917058705

Pembimbing II


Arie Maktuty, S.Si., M.Pd
NIDN. 0903037903

Mengetahui,


Dean FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934


Ketua Program Studi
Pendidikan Guru PAUD
Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM : 951 830



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Siti Sahwin Muhamad Yusril

NIM : 105451102319

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Permainan

Kancing Huruf Kelompok B TK Negeri Ameaba kab, Nagekeo
Provinsi NTT

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau
dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Oktober 2023
Yang Membuat Pernyataan

Siti Sahwin Muhamad Yusril





بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Sahwin Muhamad Yusril
NIM : 105451102319
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

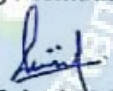
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Oktober 2023

Yang Membuat Perjanjian


Siti Sahwin Muhamad Yusril

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tidak Pernah ada kata terlambat
untuk menjadi seseorang yang anda inginkan

karena kamu adalah tokoh sekaligus sutradara, maka dari itu mainkan peranmu
dan atur apa yang kamu harus kamu lakukan



Ku persembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabat-sahabatku,

Atas semua bantuan yang diberikan dengan ikhlas dalam mendukung

Penulis menggapai harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Siti Sahwin Muhamad Yusril 2023. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kancing huruf kelompok B TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur. Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Nur alim Amri dan Arie Martuty.

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan mengenal huruf anak di Tk Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan kancing huruf.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap pertemuan dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan ,observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi NTT dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari anak laki-laki dan perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan ialah deskriptif kualitatif.

Setiap siklus mengalami peningkatan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 15 anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak memperoleh Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara keseluruhan hanya mencapai 58,33% yang memenuhi kriteria cukup. Sedangkan dilakukannya kembali penelitian pada siklus dua secara keseluruhan telah mencapai 75% dan telah memenuhi kriteria baik dan berada pada tingkat kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan hasil penelitan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf Anak Usia Dini di TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi NTT melalui media kancing huruf mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Media kancing huruf, bahasa, mengenal huruf

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kancing huruf kelompok B TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur* ” skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selama pembuatan skripsi ini, penulis banyak dapatkan bantuan dari berbagai pihak, masukan-masukan dan tuntunan dalam penulisan, yang membuat tulisan ini menjadi lebih baik, meskipun masih banyak kekurangan-kekurangannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan agar saya selalu diberi kekuatan dan kesabaran dalam penyusunan skripsi ini. Semoga keduanya diberikan kesehatan dan rahmat dari Allah Subhanawata'ala.

Ucapan terima kasih kepada bapak Nur Alim Amri, S.Pd,M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan ibu Arie Martuty, S.Si.,M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dengan tulus untuk membimbing penulisan skripsi ini

Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda Prof. Dr. H. Ambo Asse, M,Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, ayahanda Erwin Akib, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar, dan ayahanda Tasrif Akib S.Pd.,M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, Guru dan Staf TK Negeri Ameaba, dan Ibu Yuliana Mugi S.Pd, Selaku guru di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman mahasiswa Jurusan PG PAUD angkatan 2019 atas segala kebersamaan, motivasi, saran dan bantuannya kepada penulis sejak awal perkuliahan hingga penulis menyelesaikan studi.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, walaupun kami sadari bahwa skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan. Kami mengharapkan koreksi dan saran atas kekurangan dari tulisan ini guna untuk menyempurnakan.

Akhir kata semoga semua bantuan dan amal baik tersebut mendapatkan limpahan berkah dan anugerah dari Allah Subuhanawata'ala, Aamiin.

Makassar, Agustus 2023

Siti Sahwin Muhamad Yusril

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERJANJIAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah.....	5
1. Identifikasi masalah.....	5
2. Alternatif pemecahan masalah	5
3. Rumusan masalah.....	5
4. Tujuan Penelitian.....	6
5. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan teori	8
1. Pengertian Bahasa	8
2. Fungsi Bahasa	9
3. Perkembangan Bahasa Anak	11
4. Tahapan Perkembangan Kemampuan Membaca Anak	14
5. Karakteristik Anak	16
6. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini.....	17

7. Pentingnya Mengenal Huruf	20
8. Pengertian Bermain	21
9. Fungsi Bermain	22
10. Manfaat Bermain.....	24
11. Langkah-langkah Permainan Kancing Huruf.....	27
12. Indikator mengenal huruf	29
B. Hasil penelitian yang relevan	29
C. Kerangka pikir	34
D. Hipotesis tindakan	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Lokasi Penelitian	38
C. Subjek Penelitian.....	38
D. Faktor yang Diselidiki	39
E. Prosedur Penelitian.....	39
F. Instrumen Penelitian.....	43
G. Teknik Pengumpulan Data	44
H. Teknik Analisis Data	45
I. Indikator Keberhasilan	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. HASIL PENELITIAN.....	48
B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	74
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	77
A. Simpulan.....	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	83
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 indikator mengenal huruf.....	29
Tabel 2.2 hasil penelitian relevan.....	33
Tabel 3.1 populasi anak didik kelompok B TK Negeri Ameaba.....	39
Tabel 3.2 rubrik penilaian kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kancing huruf anak TK kelompok B	43
Tabel 3.3 kriteria tingkat keberhasilan capaian perkembangan anak.....	46
Tabel 4.1 hasil observasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kancing huruf anak TK kelompok B	53
Tabel 4.2 hasil observasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kancing huruf anak TK kelompok B	54
Tabel 4.3 hasil observasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kancing huruf anak TK kelompok B	55
Tabel 4.4 hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan I,II dan III.....	57
Tabel 4.5 rekapitulasi hasil observasi siklus I	58
Tabel 4.6 hasil observasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kancing huruf anak TK kelompok B	66
Tabel 4.7 hasil observasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kancing huruf anak TK kelompok B	67
Tabel 4.8 hasil observasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kancing huruf anak TK kelompok B	69
Tabel 4.4 hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan I,II dan III.....	70

Tabel 4.4 rekapitulasi hasil observasi siklus II.....	71
Tabel 4.5 rekapitulasi siklus I dan II	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
Bagan 2.1 kerangka pikir	36
Bagan 3.1 prosedur penelitian.....	4



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap makhluk hidup membutuhkan pendidikan, baik pendidikan formal, nonformal, maupun informal. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses yang membantu manusia untuk mengembangkan diri sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi dalam kehidupan.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan national dalam pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa “(1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan sekolah dasar, (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal, (3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur non formal; KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal: Pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai anak usia dini. (Nofianti, 2021)

Peraturan menteri Pendidikan Nasional No. 146 Tahun 2014 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan mencakup, nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa

sosial-emosional dan seni. Program-program yang dimiliki anak tersebut diatas perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian yang baik.

Upaya pembinaan melalui pendidikan anak usia dini yang ditujukan bagi anak-anak perlu diberikan agar nantinya anak-anak dapat mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki, salah satunya perkembangan bahasa. Melalui rangsangan dengan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Menurut Kurniawan (dalam Rena, 2019) bahwa pertumbuhan adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh, sedangkan perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam kurun waktu tertentu.

Begitu pula dengan aspek bahasa, khususnya dalam mengenal huruf pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca. (Siregar: 2019)

Hasil observasi di TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT pada bulan oktober 2022 di peroleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan menguasai huruf belum berkembang secara optimal dikarenakan anak belum mampu mengenal suara huruf awal, menunjukan bentuk-bentuk simbol dan menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi dibandingkan dengan kemampuan lainnya. Dari obsevasi tersebut di kelas B TK Negeri Ameaba terdapat 3 orang dari 15 murid yang dapat mengenal huruf dengan baik, sedangkan yang lain hanya mampu menyebutkan huruf namun tidak mengenal

bentuk hurufnya. Selain permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi kerertarikan. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi yaitu:

Faktor pertama, penggunaan lembar kerja sebagai satu-satunya alat yang paling dominan digunakan oleh guru yang menjadikan kegiatan pembelajaran yang monoton dan penggunaan dilakukan secara berulang-ulang sehingga anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran

Faktor kedua, informasi mengenai pengenalan huruf terhadap anak hanya menggunakan media yang ada di kelas, misalnya poster abjad dan huruf-huruf abjad yang ditempel pada dinding kelas, dalam kegiatan ini hanya berlangsung 5-10 menit saja dari waktu kegiatan awal 30 menit. Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar.

Menurut Santrock (Nurrahman dkk, 2022) Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensinya yang ada pada dirinya. Penelitian ini menerapkan permainan kancing huruf dalam pembelajaran agar anak belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat.

Permainan kancing huruf merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Penelitian ini menggunakan kancing huruf sebagai media konkret yang dapat

digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya. Menurut aini dkk (2022) permainan kancing huruf adalah bentuk permainan dengan aturan untuk merangsang perkembangan bahasa anak dalam mengenal huruf vocal dan konsonan.

Menurut Siantayani (Eka Etianingsih, 2016) pada umumnya urutan huruf yang mudah dikenali anak yaitu huruf-huruf yang bundar misalnya (misalnya O, C), huruf-huruf yang memiliki garis-garis lurus (misalnya L, P, T), huruf-huruf yang memiliki garis lengkung dan memiliki titik potong (misalnya B, R), berbeda dengan yang tidak memiliki titik potong (misalnya S, J), dan huruf-huruf dengan garis diagonal (misalnya K, X) yang paling akhir dikenal. Berbagai huruf yang kenal anak, akan menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf.

Menurut Suyanto (2005;165) Bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tapi bacanya berbeda, seperti D dan B, M dan W, maka diperlukan permainan untuk mengenal huruf.

Permainan kancing huruf ini juga dinilai cukup baik dan tahan lama sehingga setelah proses penelitian ini selesai maka permainan ini dapat disimpan disatuan pendidikan untuk dimanfaatkan kembali.

Berdasarkan uraian diatas peneliti perlu mengadakan penelitian mengenai meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui kancing huruf kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo provinsi NTT

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya pemahaman sebagian besar anak kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo provinsi NTT mengenai huruf yang disebabkan karena minimnya informasi yang diberikan oleh guru
- b. Tujuan pembelajaran mengenai huruf yang dilakukan guru hanya terbatas pada penyelesaian lembar kerja sesuai dengan instruksi yang diberikan
- c. Pembelajaran mengenal huruf belum menerapkan konsep bermain. Hal inilah yang berdampak pada kurangnya kemampuan tentang pengenalan huruf.

2. Alternatif pemecahan masalah

Masalah tentang kurangnya kemampuan pengenalan huruf akan dipecahkan melalui penerapan permainan kancing huruf

3. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam pengembangan penelitian ini adalah: Apakah dengan kegiatan permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo provinsi NTT ?

4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, nagekeo, Provinsi NTT

5. Manfaat Penelitian

➤ Manfaat Teoritis

a. Bagi peneliti

Dapat menambah khasanah pengetahuan tentang pendidikan Anak Usia Dini

b. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan informasi dan referensi terkait penggunaan media kancing huruf pada anak kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT

➤ Manfaat Praktis

1. Bagi anak

Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf pada kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif pembelajaran yang tepat/efektif untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok B TK

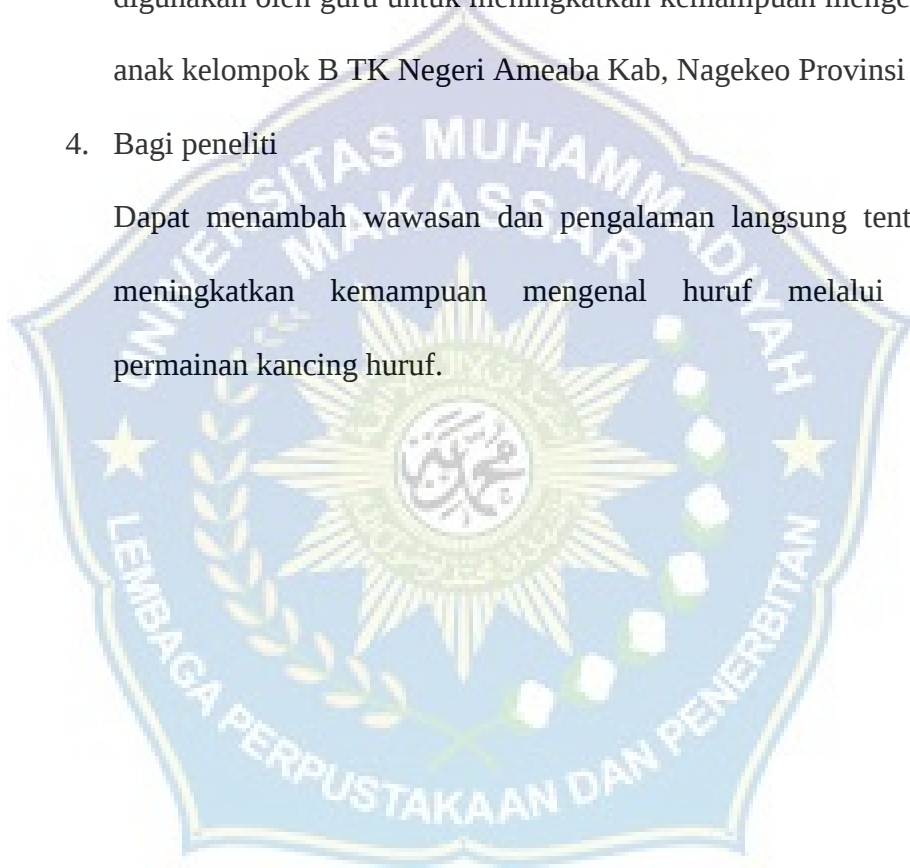
Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT dalam mengenal huruf melalui kegiatan permainan kancing huruf

3. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan alternatif dalam pengambilan kebijakan sekolah yang terkait dengan proses pembelajaran yang akan digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT

4. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan permainan kancing huruf.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan teori

1. Pengertian Bahasa

Bahasa suatu alat komunikasi yang digunakan makhluk hidup untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain. Didalam berbahasa terdapat dua macam bentuk yaitu bahasa verbal dan non-verbal. Bahasa verbal merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan manusia sejak lahir dan menjadi komunikasi dasar yang digunakan secara umum oleh masyarakat didunia. Kemudian untuk bahasa non-verbal mempunyai banyak jenis, beberapa diantaranya ialah bahasa tubuh, *sandi morse*, dan banyak lagi. Jadi, bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting digunakan dalam keseharian manusia. Terutama saat berkomunikasi antar manusia, baik itu dalam usaha bisnis, komunikasi dengan orang tua, bahkan dengan penyandang cacat.

Menurut Owen (Ardiyansyah, 2020), menjelaskan definisi bahasa yaitu sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan.

Bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah sistem lambang bunyi arbitret (*manasuka*) yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerjasama, berintergrasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa (*language*) ialah suatu simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada manusia, bahasa ditandai oleh daya cipta yang tidak pernah habis (*infinite*

generativity) ialah suatu kemampuan individu untuk menciptakan sejumlah kalimat bermakna yang tidak pernah berhenti dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan terbatas, yang menjadikan bahasa sebagai upaya yang sangat kreatif. (Jhon W.Santrock,2000:178).

Menurut Sofyan (Putri, 2020), bahasa adalah aspek perkembangan yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Komponen berbahasa salah satunya adalah berbicara. Berbicara merupakan alat bahasa yang efektif dalam proses belajar berbicara memerlukan waktu yang cukup panjang dan rumit.

Menurut Jahja, (2011:53) bahasa merupakan media untuk berkomunikasi. Dalam artian mencakup semua cara untuk berkomunikasi. Untuk mengungkapkannya seperti dengan menggunakan lisan,tulisan, isyarat, dan ekspresi wajah. Yang mana pemikiran dan emosi yang diungkapkan dalam bentuk simbol.

Berdasarkan beberapa pengertian bahasa tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian bahasa adalah sistem yang teratur berupa lambang-lambang bunyi yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran bahasa tersebut.

2. Fungsi Bahasa

Secara umum fungsi bahasa terdiri dari 4 macam kategori. (Tejoprayitno, 2002). Yaitu sebagai alat berekspresi, sebagai alat berkomunikasi, alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, sebagai alat kontrol sosial adalah sebagai berikut ;

a. Sebagai alat berekspresi.

Menurut Kuntarto, dkk (2014) yaitu sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan dan mengekspresikan diri, bahasa digunakan untuk mengungkapkan ide atau gagasan, gambaran, maksud, dan perasaan. dengan bahasa kita dapat menyatakan segala sesuatu yang tersirat didalam hati dan pikiran kita secara terbuka kepada orang lain.

b. Sebagai alat berkomunikasi

Devitt & Hanley (dalam Noermanza, 2019) menjelaskan bahwa bahasa merupakan pesan yang disampaikan dalam bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi pada situasi tertentu dalam berbagai aktifitas.

c. Alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi social

Menurut Khairani, dkk (2018) menjelaskan bahwa pada saat beradaptasi di lingkungan sosial, seseorang akan memilih bahasa yang digunakan tergantung situasi dan kondisi yang dihadapi. Seseorang akan menggunakan bahasa yang non-formal pada saat berbicara dengan teman dan menggunakan bahasa formal pada saat berbicara dengan orang tua atau yang dihormati.

d. Sebagai alat kontrol social

Menurut Nurfitasari (2021) mengungkapkan bahwa dalam fungsi ini bahasa dapat mempengaruhi sikap, pandangan maupun tingkah laku orang lain.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah hal yang sangat vital untuk dikuasai. Bahasa bukan hanya sebagai alat

komunikasi, melainkan memiliki fungsi lain, salah satunya adalah sebagai alat kontrol sosial. Sebagai kontrol sosial, bahasa menjadi tolak ukur atau penilaian terhadap perilaku atau karakter seseorang. Karakter seseorang bisa dinilai, salah satunya melalui komunikasi. Orang yang bisa berkomunikasi dengan baik dan bertutur kata dengan sopan tentu memiliki karakter atau perilaku yang baik pula. Demikian pula sebaliknya, Orang yang tidak bisa berkomunikasi dengan baik dan tidak dapat bertutur kata sopan tentu memiliki karakter yang tidak baik pula.

3. Perkembangan Bahasa Anak

Anak-anak yang masih berada dalam masa pekanya mudah untuk belajar bahasa. Panfield mengatakan bahwa otak anak kecil mempunyai kemampuan khusus untuk belajar bahasa. Selama tahun-tahun pertama dari kehidupan anak, otak membentuk unit-unit bahasa yang mencatat segala sesuatu yang didengarnya. Unit-unit ini saling berhubungan dengan sel-sel syaraf lain yang mengatur kegiatan motoric, berfikir, dan fungsi intelek lain.(Putri,2018).

Menurut Yunus dalam teori nativisme memiliki pandangan yang berbeda dengan teori behavioresme, penganut teori ini tidak meyakini bahwa bahasa dapat dipelajari secara singkat dari kebiasaan-kebiasaan yang muncul dilingkungan sekitar anak. (Ardhyantama, 2021)

Teori Behaviorisme yang menekankan pada proses pemerolehan bahasa yang dikendalikan dari sisi luar dari anak tersebut, yaitu rangsangan dari lingkungan di sekitar anak tersebut, pandangan Behaviorisme menekankan pada perilaku verbal (verbal behavior). Pandangan Behaviorisme ini diwakili oleh skinner (1969) mengatakan bahwa kaidah bahasa adalah perilaku verbal yang

memungkinkan seseorang dapat menjawab atau mengatakan sesuatu. Maka teori Behaviorisme ini memperkuat bahwa kemampuan bahasa pada anak itu karena adanya rangsangan (stimulus) dari lingkungan dapat memperkuat kemampuan bahasa anak tersebut, sehingga perkembangan bahasa anak merupakan kemajuan dari pengungkapan verbal yang menunjang kemampuan yang sebenarnya untuk berkomunikasi melalui pertalian respon-stimulus dan proses-proses peniruan-peniruan (Fitriyani, 2018).

Perkembangan bahasa menurut Gunarasa (Candasari, 2014) adalah kemampun berbahasa lisan pada anak yang berkembang karena terjadi kematangan dari organ-organ bicara karena lingkungan ikut membantu perkembangannya. Anak-anak dilahirkan dengan kemampuan untuk mengembangkan bicara dan keterampilan berbahasa. Menurut wong et al lingkungan harus memberikan cara untuk menguasai keterampilan ini.

Menurut Goorhius (Karlina, 2018) perkembangan bahasa da bicara anak dapat diklasifikasikan menjadi 6 yaitu, fonologis, semantik, sintaksis, morfologis, metalingustik, dan pragmatik. Kemudian menurut Linnebreg (Yulianda, 2019) perkembangan bahasa didukung lingkungan. Beberapa hal yang penting dalam perkembangan bahasa adalah perkembangan persepsi, ekspresinya. Secara garis besar perkembangan bahasa dapat dibagi dalam komponen ekspresif dan reseptif. Perkembangan fonem telah selesai sekitar umur 7 tahun, sedangkan perkembangan semantic akan berlangsung seumur hidup.

Perkembangan ialah pola gerakan atau perubahan mulai dari pembuahan dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan. perkembangan bahasa anak juga

diperkaya dan dilengkapi oleh lingkungan masyarakat dimana mereka tinggal. Hal ini berarti bahwa proses pembentukan kepribadian yang dihasilkan dari pergaulan dengan masyarakat sekitar akan memberi ciri khusus dalam perilaku berbahasa.

Perkembangan kemampuan bahasa sangat dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor biologis, kognitif, dan faktor lingkungan. Pertama, faktor biologis menjadi salah satu landasan perkembangan seorang anak. Chomsky merupakan salah satu ahli yang menyakini bahwa manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa pada suatu waktu tertentu dan dengan cara tertentu.

Teori Chomsky mengenai LAD atau *Language Acquisition Device* (Monks dalam Armayanti, 2013) menyatakan bahwa dalam diri seorang anak terdapat suatu pembawaan untuk membuat sistimatik sendiri mengenai bahasa, akan merangkum dan menyusun bahasa itu dalam dirinya. sehingga anak dapat mengeluarkan bahasa yang khas. lebih lanjut menurut Sapani (dalam Karoma, 2018) setiap anak sudah dibekali apa yang sudah disebut piranti penguasaan bahasa (LAD) sebagai bawaan dari lahir yang meliputi kemampuan membedakan bunyi bahasa dan kemampuan menyusun bahasa menjadi sistem struktur dan pengetahuan tentang yang mungkin dan tidak mungkin diterima dalam sistem linguistik. LAD ini mendorong anak untuk dapat menguasai bahasa dalam waktu yang relatif singkat anak.

Faktor kedua, faktor kognitif. faktor kognitif individu merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan pada perkembangan bahasa anak. Faktor ketiga, Faktor lingkungan. pada umumnya anak diperkenalkan bahasa sejak awal perkembangan, salah satunya disebut motherse (bahasa ibu). yaitu cara ibu atau

orang dewasa mengajar anak belajar bahasa melalui proses imitasi dan pengulangan dari orang-orang di sekitarnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa seorang anak yaitu faktor biologis, kognitif dan faktor lingkungan. ketiganya menjadi penting untuk dipertimbangkan dalam mendukung perkembangan bahasa anak.

4. Tahapan Perkembangan Kemampuan Membaca Anak

Menurut Cochorane (Sari Loesita dkk: 2017) menyatakan adanya lima tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak yaitu Tahap Magis (*Magical Stage*), Tahap Konsep Diri (*Self-Concept*), Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*), Tahap Membaca Lanjut (*Take-Off Reader Stage*) Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Magis (*magical stage*)

Pada tahap ini, anak belajar memahami fungsi dari bacaan. Anak mulai menyukai bacaan, menganggap bacaan itu penting, sering ia menyimpan bacaan yang anak sukai dan membawanya kemana ia mau.

2. Tahap Konsep Diri (*Self-concept stage*)

Pada tahap ini, anak memenangkan dirinya sudah dapat membaca. Anak sering menerangkan isi atau gambar dalam buku yang anak sukai kepada anak lain seakan ia sudah mencapai tahap ini.

3. Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*)

Pada tahap ini, anak mulai mengingat huruf atau kata yang sering anak jumpai, misalnya dari buku cerita yang sering diceritakan orang tuanya.

4. Tahap Membaca Lanjut (*Take-Off Reader Stage*)

Pada tahap ini, anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya.

5. Tahap Membaca lancar (*Independent Reader stage*)

Anak dapat membaca berbagai jenis buku secara bebas, menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca. (Putri, 2022)

Berdasarkan berbagai uraian tentang tahapan perkembangan kemampuan bahasa anak kelompok B tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada usia 5-6 tahun merupakan masa yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Anak usia 4 tahun sudah berada pada tahap membaca peralihan di mana anak mulai mengingat huruf atau kata yang sering dijumpainya dan mulai tertarik tentang jenis-jenis huruf dalam alfabet. Selanjutnya pada usia 5 tahun anak berada pada tahap membaca lanjut dimana anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya. Anak mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada dilingkungannya. Anak juga berada pada tahap *alphabetic* yaitu tahapan di mana anak menggunakan huruf untuk mengidentifikasi kata.

5. Karakteristik Anak

Berdasarkan kurikulum Taman Kanak-kanak (2013) maka anak kelompok B adalah anak yang memiliki rentang usia 5-6 tahun. Santrock (2002) menyebutkan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada masa awal Kanak-kanak (*early childhood*), di mana periode ini disebut sebagai "tahun-tahun prasekolah". Selama masa ini anak belajar semakin mandiri (*self-sufficient*) dan menjaga dirinya sendiri, mengembangkan keterampilan kesiapan bersekolah, dan meluangkan waktu berjam-jam bermain dengan teman sebaya.

NAEYC (*National Assosiation Education For Young Children*) (Sofia Hartati, 2005:7) mengidentifikasi anak usia dini sebagai sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Dari definisi tersebut maka anak usia 5-6 tahun termasuk didalamnya. Sofia Hartati (2005) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak usia dini juga sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, dan seolah tak pernah berhenti belajar.

Berdasarkan pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada diatas usia 8 tahun . Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut dikemukakan oleh Kellough (2005) sebagai berikut:

- a. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Anak bersifat unik
- c. Anak memiliki konsentrasi yang pendek
- d. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak kelompok B berada pada masa awal Kanak-kanak (*early children*). Periode ini ditandai dengan beberapa karakteristik yaitu anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak bersifat unik, anak memiliki daya konsentrasi yang pendek dan anak merupakan masa belajar yang paling potensial.

6. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran pada anak usia dini termasuk pembelajaran anak kelompok B merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini disebabkan interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan di mana anak memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar. Vygotsky (Hartati, 2005:29) menyebutkan bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berfikir anak. Aktifitas mental yang tinggi pada anak dapat berbentuk melalui interaksi dengan orang lain.

Pembelajaran akan menjadi pengalaman yang bermakna jika anak dapat melakukan sesuatu atas lingkungannya. Pembelajaran merupakan kesempatan bagi anak untuk mengkreasikan dan memanipulasi objek atau ide. Greenberg

(Sofia: 2005) berpendapat bahwa anak akan terlibat dalam belajar secara lebih intensif jika anak membangun sesuatu daripada sekedar melakukan atau menirukan sesuatu yang dibangun oleh orang lain. Anak melukiskan bahwa pembelajaran dapat efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya. Oleh karena itu proses pembelajaran yang dilakukan harus memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran agar anak dapat mencapai tahapan perkembangan yang optimal.

Adapun prinsip pembelajaran menurut (Hartati, 2005) sebagai berikut yang pertama yaitu berangkat dari yang dimiliki anak yang kedua belajar harus menantang pemahaman anak, ketiga belajar dilakukan sambil bermain, keempat belajar dilakukan melalui sensorinya, dan yang kelima yaitu belajar sambil melakukan. Dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Berangkat dari yang dimiliki anak

Pembelajaran seharusnya berangkat dari pengetahuan /pengalaman yang telah dimiliki anak. Dan sebagian yang lain adalah pengetahuan/ pengalaman baru yang diberikan/diajarkan kepada anak

b. Belajar harus menantang pemahaman anak

Untuk menumbuhkan semangat belajar, maka aktifitas belajar harus dirancang menantang anak supaya ia tidak bosan dan tertarik untuk terus belajar dan mengembangkan sesuai yang dialaminya.

c. Belajar dilakukan sambil bermain

Bermain adalah hal yang paling disukai anak, terutama anak dibawah usia 6 tahun. Oleh karena itu, pemberian rangsangan pendidikan dengan

cara bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Sehingga mereka tidak menyadari jika sedang belajar memahami sesuatu

d. Belajar dilakukan melalui sensorinya

Pengetahuan anak diperoleh dari indera. Oleh karena itu, pembelajaran harus memberikan stimulus yang bisa merangsang kemampuan indera yang dimiliki anak.

e. Belajar sambil melakukan

Pembelajaran yang baik adalah berpusat pada anak. Pendidik dituntut menciptakan suasana belajar yang mendorong anak aktif mencari, menemukan berbagai pengetahuan baru, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat/ide-ide kreatif, dan mau bekerja/melakukan serta mengalami sendiri. Lalu ilmu/pengetahuan yang dipelajari anak harus bisa diamalkan dalam kehidupan. sehingga, Anak diharapkan mempunyai sikap yang mandiri dan tidak bergantung pada orang lain.

Uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran anak harus memperhatikan prinsip pembelajaran. Pembelajaran akan bermakna apabila anak dapat terlibat dalam suatu aktivitas, dimana anak dapat memainkan seluruh sensorinya. Anak belajar melalui interaksi langsung dengan objek sehingga pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mengkreasi dan manipulasi objek tersebut. Interaksi dengan objek tersebut, pada akhirnya akan mendorong anak memperoleh pengalaman yang dapat merangsang proses berfikirnya.

7. Pentingnya Mengenal Huruf

Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. (Rasyid, 2009).

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

Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf serta memahami kata dalam cerita.

Menurut Glenn Doman (Hasan, 2009) bahwa anak balita perlu diajari membaca karena, anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa, anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan. Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu memahami hubungan bentuk dan bunyi huruf dan anak mampu meniru bentuk huruf serta dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai sebuah kata dalam cerita sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

8. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak. Maksudnya tidak ada peraturan yang mengikat atau membutuhkan syarat-syarat tertentu. Menurut Yulianty(Andayani, 2021) bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognitifnya. Kemudian Hurlock (1987) bermain

merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain menurut Mulyadi (2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain: Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak

- 1) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
- 2) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
- 3) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
- 4) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu yang sifatnya menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

9. Fungsi Bermain

Fungsi bermain pada anak memang begitu beragam. Anak akan menemukan perkembangan fisik serta mental yang ia miliki. Melalui permainan pula, seorang anak akan mampu mempelajari begitu banyak hal bahkan anak mendapatkan sistem pemecahan masalah yang jauh lebih baik daripada anak-anak yang tidak banyak bermain. Adapun fungsi bermain bagi anak antara lain: Melatih perkembangan sensori motorik melalui permainan, anak akan menjadi terlatih

ketika melakukan beragam aktivitas sensorik serta motorik. Permainan aktif melatih panca indera sang anak karena dengan permainan maka semua anggota panca indera anak akan tergerak untuk melakukan sesuatu. Sebagai hasilnya, organ sensorik dan motorik akan semakin baik.

- 1) Mengasah memori otak Anak kecil memiliki organ memori yang belum banyak terisi oleh beragam hal. Oleh karena itu, melalui bermain anak bisa mengembangkan kemampuan memori yang ia miliki. Anak akan mengeksplorasi serta melihat benda yang ada disekitarnya.
- 2) Mengembangkan etika Ketika anak bermain, maka ia melakukan banyak hal bersama tematemannya. Ia mempelajari banyak aturan, mempunyai tingkat sportivitas, dan tentu saja belajar bagaimana membangun etika yang benar.
- 3) Meningkatkan kreativitas anak Didalam melakukan permainan, anak-anak dapat mengeksplorasi dan menerapkan banyak ide yang terkait dengan sistem permainan.

Adapun menurut jerome bruner (suminar, 2019) fungsi bermain merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Sedangkan fungsi bermain menurut ardini dkk (Hayati 2021) yaitu sebagai berikut:

- a) memanfaatkan energi anak yang berlebih
- b) memulihkan energi yang sudah terkuras setelah bekerja
- c) melatih keterampilan tertentu
- d) mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak

- e) membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri
- f) memberikan kesempatan anak untuk berasosiasi untuk memperkaya dan mendapatkan pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah Melatih perkembangan sensori motorik melalui permainan, anak akan menjadi terlatih ketika melakukan beragam aktivitas sensorik serta motorik. Permainan aktif melatih panca indera sang anak karena dengan permainan maka semua anggota panca indera anak akan tergerak untuk melakukan sesuatu. Fungsi bermain juga merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas dan juga memanfaatkan energi anak yang berlebih, memulihkan energi yang sudah terkuras setelah bekerja, melatih keterampilan tertentu, mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri dan memberikan kesempatan anak untuk berasosiasi untuk memperkaya dan mendapatkan pengetahuan.

10. Manfaat Bermain

Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri. Menurut Tadkirioatum Musfiroh (2005) mengungkapkan ada 3 manfaat bermain yaitu sebagai berikut :

- a. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi terisolasi, melainkan interaksi dengan orang lain.

- b. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (Armayanti,2013). Anak menemukan pengalaman baru, memanipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan memulai menyusun pengentahuannya tentang dunia. Bermain menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya.
- c. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena didalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, banyak menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol kegiatan diri mereka sendiri diantara teman sebaya. Pada proses bermain, anak terdorong untuk melihat, empercayakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban, dan kemudian menguji jawaban dan pertanyaan yang mereka buat sendiri. Tidak semua aktivitas digolongkan dalam kegiatan bermain, oleh karena itu. diperlukan batasan mengenai pengertian bermain. Batasan tersebut menjadi penting untuk dipahami karena berfungsi sebagai parameter dalam menentukan sejauh mana aktivitas yang dilakukan anak bisa dikategorikan dalam kegiatan bermain atau bukan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang jauh dari kegiatan bekerja, sebab apabila kegiatan bermain condong pada kegiatan bekerja, maka hak anak untuk bermain sudah dirampas.

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak dan memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan anak yaitu sebagai berikut:

- a. Perkembangan bahasa, dengan bermain memperkaya perbendaharaan kata dan melatih komunikasi anak.
- b. Perkembangan moral, bermain membantu anak untuk belajar sikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik. Hal ini dapat dilakukan dengan pembiasaan-pembiasaan.
- c. Perkembangan sosial dan emosional anak, sebagai makhluk sosial manusia memiliki kebutuhan dasar untuk menjadi bagian dari kelompok. Dengan bermain anak dapat mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam berinteraksi seperti menunggu giliran, mengungkapkan perasaan dan keinginan, dan mematuhi aturan sosial. Bermain dengan orang lain memberikan kesempatan kepada anak memahami orang lain, mengatur emosi dan mengendalikan diri serta membagi ide dengan orang lain.
- d. Perkembangan fisik, bila anak melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh anak menjadi sehat, otot-otot tubuh dapat berkembang dan menjadi kuat baik dalam bentuk motorik kasar maupun motorik halus.
- e. Perkembangan kognitif anak, dengan bermain diharapkan anak menguasai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan pengetahuan lain sehingga merangsang perkembangan intelektualnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat kegiatan bermain yaitu bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah serta bermain mendorong anak berfikir kreatif. Adapun manfaat bermain lainnya seperti perkembangan bahasa, perkembangan moral, perkembangan sosial dan emosional, perkembangan fisik serta perkembangan kognitif pada anak .

11. Langkah-langkah Permainan Kancing Huruf

Cucu Eliyawati (2005: 72) menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu: ambillah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang. Kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf. Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang tertera pada kartu huruf. Kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini kemudian dikembangkan kedalam permainan yang menggunakan kancing huruf ini adalah sebagai berikut:

- a) Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet
- b) Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kancing huruf. Anak-anak diberi contoh cara bermain kancing huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
 - 1) Guru mengambil sebuah kancing huruf, kemudian diperlihatkan kepada anak-anak

- 2) Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kancing huruf tersebut, kemudian guru mengambil salah satu lembar kerja tersebut kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan simbol huruf tersebut dan mencocokkannya
- 3) Anak-anak diajak mempraktekan permainan kancing huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk berbentuk lingkaran
- 4) Setelah anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kancing huruf secara individu, permainan dimulai
 - a. Guru memberikan kancing huruf pada sebuah kotak yang telah disediakan.
 - b. Anak mengambil sebuah kancing huruf, anak mengamati kartu huruf tersebut kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf tersebut anak mengamati warna yang terdapat pada kancing huruf kemudian anak menyebutkan huruf depan dari nama warna yang terdapat pada kancing huruf tersebut.
 - c. Setelah selesai anak menunjukan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan kemudian mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya.

12. Indikator mengenal huruf

Berdasarkan permendikbud 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini, terdapat indikator dalam pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 2.1 Indikator Mengenal Huruf

Kompetensi Dasar	Indikator
4.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain	• Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis)
4.12 menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	• Mengenal suara huruf awal • Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi

Berdasarkan indikator diatas, maka terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam penelitian ini yakni, menunjukan bentuk-bentuk simbol (pra menulis), menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf yang sama.

B. Hasil penelitian yang relevan

Penelitian terdahulu yang menyerupai dengan judul yang diangkat yaitu “meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kancing huruf kelompok B TK Negeri Pembina Ameaba Kab. Nagekeo” yang dapat dijadikan

sebagai rujukan dalam mengadakan penelitian yang akan dilakukan peneliti, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Karoma (2018), dengan judul penelitian “peningkatan kemampuan mengenal lima huruf vocal melalui media bola huruf pada anak usia 3-4 tahun di Playgroup dan Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Ketegan Taman Sidoarjo” penelitian ini mengambil subjek penelitian adalah anak Playgroup usia 3-4 tahun dan Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Ketegan Sidiorjo dengan jumlah 21 anak. Metode penelitian yang digunakan ialah PTK (penelitian tindakan kelas), Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar anak dalam mengenal lima huruf vokal menunjukkan bahwa anak yang tidak tuntas sebesar 52,38% (Mulai Berkembang) dan 28,57% (Belum Berkembang). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan penggunaan media bola huruf dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal lima huruf vokal pada anak usia 3-4 tahun dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lima huruf vokal setelah penggunaan media bola huruf pada anak usia 3-4 tahun di Playgroup dan Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Ketegan Taman Sidoarjo. Penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Pada siklus I, siklus II dan siklus III terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi,

wawancara, penilaian non tes, dan dokumentasi. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan analisis deskripsi kualitatif. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan media bola huruf berkembang sangat baik pada siklus III dengan menggunakan media bola huruf dan ditambah media menghias gelas plastik. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi guru pada siklus I meningkat dari 53,75% (Cukup) menjadi 64,47% (Baik) dan Sangat baik pada siklus III yaitu 86,84%. Sama halnya dengan aktivitas anak juga meningkat dari siklus I sebesar 53,75% (Mulai Berkembang) menjadi 64,47% (Berkembang Sesuai Harapan) dan Berkembang Sangat Baik pada siklus III yaitu 86,84%. Ini semua dikarenakan guru lebih bisa memperhatikan semua anak dan tidak membedakan. Sehingga semua anak mendapatkan pengajaran yang sama pada siklus III. 2) Adanya peningkatan kemampuan mengenal lima huruf vokal setelah diterapkannya media bola huruf terlihat dari hasil ketuntasan anak mengenal lima huruf vokal berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata menunjukkan bahwa hasil pra siklus sebesar 23,80 (Belum Berkembang), pada tahap siklus I sebesar 54,16 (Mulai Berkembang), siklus II 67,26 (Berkembang Sesuai Harapan) dan pada siklus III menjadi 82,73 (Berkembang Sangat Baik) dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Hadidan Rena (2020), dengan judul penelitiannya “Meningkatkan kemampuan mengenal huruf

melalui permainan kancing huruf kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar sebanyak 23 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara keseluruhan hanya mencapai 61% yang memenuhi kriteria cukup. Sedangkan dilakukannya kembali penelitian pada siklus dua secara keseluruhan telah mencapai 83 % dan telah memenuhi kriteria baik atau berada dalam kategori yang sangat tinggi.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Merinda Eka Etianingsih (2016), dengan judul penelitian “peningkatan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kab. Jember”. Penelitian ini mengambil subjek penelitian anak kelompok A di TK Dharma Wanita Tegal Gede dengan jumlah 20 anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian

menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf setelah tindakan dengan menerapkan permainan kartu huruf . Diketahui nilai rata-rata hasil belajar anak pada siklus I sebesar 69,37 dan siklus II meningkat menjadi 76,87.

Tabel 2.2 Hasil Penelitian Relevan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	peningkatan kemampuan mengenal lima huruf vocal melalui media bola huruf pada anak usia 3-4 tahun di playgroup dan taman kanak-kanak aisyiyah bustanul athfal ketegan taman sidoarjo	Penelitian ini menggunakan Metode penelitian PTK (penelitian tindakan kelas),	Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah bola huruf
2.	Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kancing huruf kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK)	Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kancing huruf
3.	peningkatan kemampuan anak kelompok A dalam	Jenis penelitian yang digunakan adalah adalah	Kegiatan yang dilakukan dalam

	mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kab. Jember	penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan Mc Tagart. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, obsevasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.	penelitian ini adalah kartu huruf
--	--	--	-----------------------------------

C. Kerangka pikir

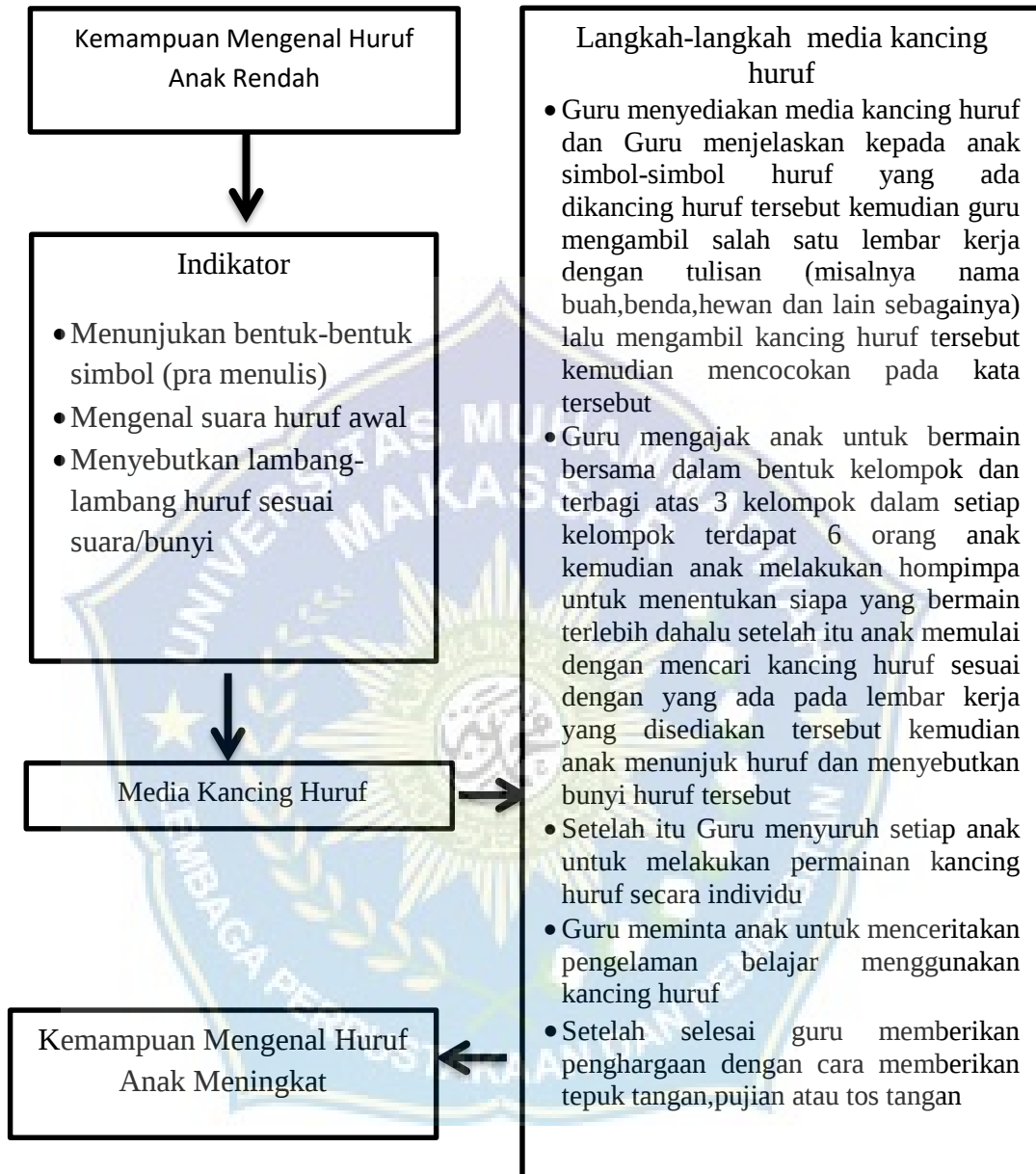
Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada mengenal simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ketahap membaca permulaan. Perkembangan bahasa pada anak menjadi salah satu bagian penting untuk dikembangkan, karena melalui bahasa anak dapat menyampaikan gagasan, pemikiran, keinginan, dan pendapatnya.

Salah satu aspek yang penting dalam perkembangan bahasa ialah keaksaraan untuk distimulasi selama pembelajaran yang di mana keasaraan

mencakup pemahaman hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf dan mengelompokkan bentuk dan bunyi huruf yang sama. Adapun media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf yakni dengan menggunakan media kancing huruf.

Penerapan metode permainan kancing huruf dalam menstimulasi kemampuan anak-anak, merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan metode permainan kancing huruf, anak-anak akan lebih mudah dalam mengenal huruf-huruf saat bermain kancing huruf. Anak-anak akan melihat, memaknai, dan mengingat simbol huruf dan gambar pada setiap kancing huruf yang anak mainkan.

Dari uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 kerangka berfikir

D. Hipotesis tindakan

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pikir tersebut, dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: jika kemampuan mengenal huruf kelompok B TK Negeri Pembina Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT dapat ditingkatkan dengan permainan kancing huruf maka dengan menerapkan permainan kancinghuruf dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di kelompok B TK Negeri Pembina Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2020: 48) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan, (Sugiyono, 2017:80). Jadi populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelompok B TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari satu kelas.

Tabel 3.1 Populasi Anak Didik Kelompok B TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi NTT

Anak Kelompok B	15 orang
Total	15 Orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, (Sugiyono, 2017). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling total (*total sampling*). Artinya seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini. Sampel dalam penelitian ini yaitu Anak Didik Kelompok B TK Negeri Ameaba yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan.

D. Faktor yang Diselidiki

Faktor yang peneliti selidiki di TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT adalah faktor meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok B. peneliti mengamati kemampuan mengenal huruf dalam permainan kancing huruf.

E. Prosedur Penelitian

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti menyusun semua tahap atau tindakan yang akan dilakukan secara rinci mulai dari tahap awal sampai akhir siklus ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan kepada anak.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan
- 3) Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi yang akan digunakan melalui permainan kancing huruf

b. Tahap Pelaksanaan(*Action*)

1. Pra Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dimulai, tempat duduk/pembelajaran ditata sesuai kebutuhan

2. Kegiatan awal

- a. Guru mengucapkan salam
- b. Guru dan siswa membaca doa belajar

3. Kegiatan inti 30 menit

- a. Guru membagi anak didik menjadi 3 kelompok
- b. Guru meminta anak bergabung sesuai dengan kelompoknya
- c. Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain kancing huruf kepada anak didik
- d. Guru mengamati sekaligus memberi penilaian terhadap cara bermain anak
- e. Guru mengadakan evaluasi terhadap siklus II
- f. Pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kancing huruf telah selesai
- g. Kesimpulan/penutup

4. Kegiatan akhir 15 menit

- a. Guru memotivasi siswa
- b. Guru menutup pembelajaran dengan salam

c. Tahap Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pelaksanaan tindakan yang telah disusun pada setiap pertemuan dengan menggunakan lembar penilaian yang telah disusun pada tahap perencanaan

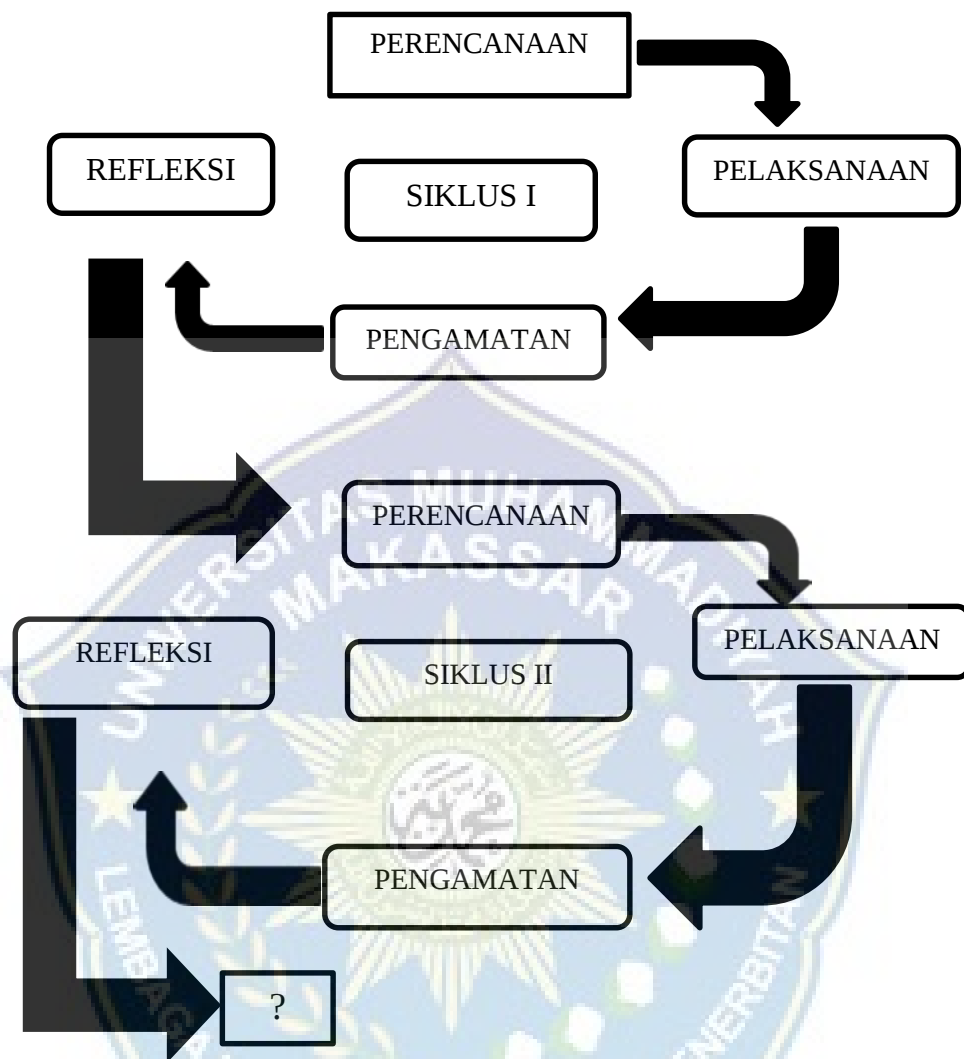
d. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi berdasarkan lembar penilaian dan hasil observasi. Hasil dari refleksi dijadikan dasar untuk merencanakan tindakan selanjutnya pada siklus kedua. Pelaksanaan siklus kedua merupakan upaya perbaikan terhadap kekurangan siklus sebelumnya, untuk mencapai tujuan penelitian.

2. Siklus II

Tahapan kegiatan pada siklus II ini dilakukan sama dengan tahapan pada siklus I. Tahapan II dilakukan untuk memperbaiki kelemahan atau kekurangan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I.

Prosedur penelitian diatas secara garis besar dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut:



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian (Sumber : Arikunto, 2010)

F. Instrumen Penelitian

Intrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sisitematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto,2006) Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar obsevasi berbentuk checklist. Checklist adalah daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya. Dalam ini peneliti tinggal memberikan tanda tally pada setiap pemunculan gejala yang dimaksud. Adapun kisi-kisi rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.2 Rubrik Penelitian Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Kancing Huruf Anak TK Kelompok B

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol	BB (Belum Berkembang)	1	Anak belum mampu menunjuk huruf
		MB (Mulai Berkembang)	2	Anak mulai mampu menunjuk huruf
		BSH (Berkembang sesuai harapan)	3	Anak mampu menunjuk bentuk huruf
		BSB (Berkembang sangat baik)	4	Anak mulai mampu menunjuk bentuk huruf tanpa bantuan guru dan dapat membantu teman
2	Mengenal suara huruf awal	BB (Belum Berkembang)	1	Anak belum mampu mengenal suara huruf
		MB (Mulai	2	Anak mulai mampu mengenal huruf awal

		Berkembsng)		
		BSH (Berkembang Sesuai harapan)	3	Anak mampu mengenal huruf awal
		BSB (Berkembang sangat baik)	4	Anak mampu mengenal huruf tanpa bantuan guru dan membantu temannya
3	Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi	BB (Belum Berkembang)	1	Anak belum mampu menyebutkan lambang- lambang huruf sesuai suara/bunyi
		MB (Mulai Berkembang)	2	Anak mulai mampu menyebutkan lambang- lambang huruf sesuai suara/bunyi
		BSH (Berkembang sesuai harapan)	3	Anak mampu menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi
		BSB (Berkembang sangat baik)	4	Anak mampu menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi tanpa bantuan guru dan membantu temannya

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diambil oleh peneliti adalah teknik observasi, wawancara, penelitian unjuk kerja, dan dokumentasi. Dengan adanya teknik observasi dan dokumentasi maka peneliti akan mendapatkan data yang valid. Dalam penelitian tindakan kelas, ini maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang disengaja yang langsung ke objeknya. dilakukannya observasi guna untuk mengetahui sebuah proses yang terjadi yang diharapkan peneliti menuju sasaran yang diharapkan. Dalam pengamatan ini digunakan dua lembar observasi yaitu lembar akifitas guru dan anak didik dalam pembelajaran apakah sudah sesuai dengan RPPH atau tidak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrument untuk mengumpulkan data guna untuk merekam atau memfoto peristiwa yang penting. Dapat dikatakan bahwa dokumntasi dapat dijadikan alat untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda dan sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk megumpulkan data-data misalnya aspek kegiatan kelas yang meliputi: Daftar nilai pra siklus dan pasca siklus, foto pada saat kegiatan proses pembelajaran menggunakan media kancing huruf.

H. Teknik Analisis Data

Peningkatan kemampuan mengenal huruf dalam aspek bahasa melalui mdia kancing huruf akan dikatakan meningkat apabila dalam proses pengamatan terlihat perubahan yang signifikan dari hasil penggunaan media kancing huruf pada siklus I dan siklus berikutnya. Menurut Ngalim Purwanto (dalam Putri, 2022) hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis presentase dengan rumus yaitu:

$$P = f/n \times 100\%$$

P = angka presentase

f = skor yang diperoleh siswa

n = skor maksimum

Prosedur penelitian di TK atau RA menurut Acep Yoni (Putri, 2022)

yaitu:

Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Capaian Perkembangan Anak

No	Tingkat Keberhasilan	Kriteria
1.	76% -100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2.	51% -75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3.	26%-50%	Mulai Berkembang (MB)
4.	0% -25%	Belum Berkembang (BB)

I. Indikator Keberhasilan

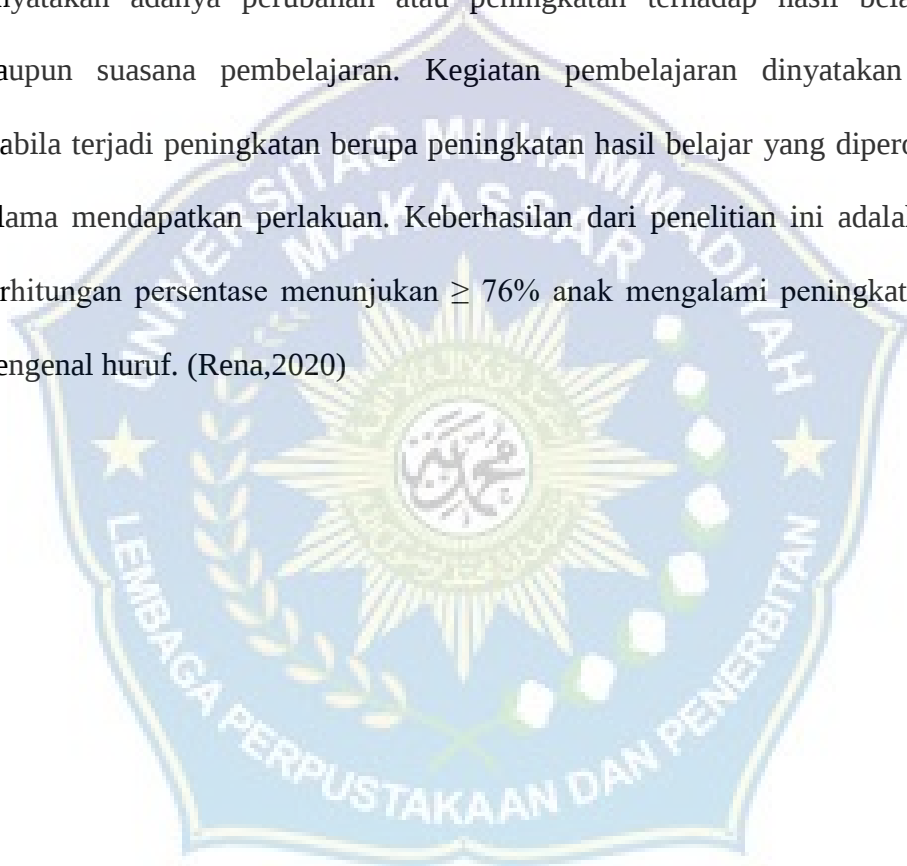
1. Indikator Proses

kriteria yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dapat dicermati melalui kegiatan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diindikator proses kemampuan yang dilakukan dengan langkah-langkah seperti memilih masalah sederhana, mengamati dan menganalisis, menentukan tema dan lingkup kegiatan, mengamati dan mengidentifikasi, dialog dan tanya jawab, membuat kesimpulan sederhana, memiliki 100% dengan kriteria penilaian yang berbeda. pada penelitian tindakan kelas proses keberhasilan guru

pada skor keberhasilan, (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik dan (4) sangat baik.

2. Indikator Hasil

Indikator adalah patokan menentukan keberhasilan kegiatan atau program. sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan dalam penelitian dinyatakan adanya perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar anak maupun suasana pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan berupa peningkatan hasil belajar yang diperoleh anak selama mendapatkan perlakuan. Keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukan $\geq 76\%$ anak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf. (Rena,2020)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Paparan siklus 1

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Siklus pertama pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 18 juli 2023, pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 20 juli 2023, dan pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 22 juli 2023. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan,tahap pelaksanaan,tahap observasi dan refleksi. berikut merupakan deskripsi pelaksanaan siklus 1 yaitu:

a. Tahap perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum hari penelitian yakni pada tanggal 18 juli 2023 di TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur. Adapun tahap perencanaa yaitu sebagai berikut:

1) Menyusun Rencana Kegiatan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh peneliti dan guru kelompok B TK Negeri Ameaba yang diuraikan dalam rencana pembelajaran harian (RPPH). RPPH dibuat sesuai dengan tema pembelajaran yaitu tema “Diriku” sub tema “Tubuhku” dan lembar kegiatan dibuat mengikuti tema pembelajaran.

2) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan

Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran termasuk alat-alat yang diperlukan dalam permainan kancing huruf serta peralatan lain yang dibutuhkan selama satu hari pembelajaran yaitu: lembar kerja anak, gambar tubuh dan kancing huruf.

3) Menyiapkan Instrumen

Instrument penelitian yang berupa lembar observasi anak dan lembar observasi guru yang akan digunakan untuk menilai hasil pengamatan selama penelitian berlangsung. Pada lembar observasi guru peneliti akan mengamati, kegiatan yang dilakukan guru, apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah permainan kancing huruf. Sedangkan lembar observasi anak, peneliti akan mengamati kemampuan mengenal huruf anak dan nilai sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

4) Menyiapkan alat dokumentasi

Dalam menyediakan alat dokumentasi peneliti menggunakan handphone (HP) untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

b. Tahap pelaksanaan

1) Siklus I pertemuan pertama

Proses tindakan pada siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dilakukan pada hari selasa, tanggal 18 juli 2023, pertemuan kedua pada hari kamis tanggal 20 juli 2023 dan pertemuan ketiga pada hari sabtu tanggal 22 juni 2023. Pertemuan pertama siklus 1 terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Adapun tema pembelajaran adalah tema Diriku sub tema tubuhku pada pertemuan pertama terdapat 15 peserta didik, 6 anak laki-

laki dan 9 anak perempuan. Adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan kepada anak didik yaitu:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal sebelum anak didik masuk kedalam kelasnya guru mengajak anak untuk berbaris dan melakukan senam bersama kemudian anak-anak memasuki kelas lalu anak-anak diminta duduk berbentuk lingkaran dilantai kemudian memberi salam kepada gurunya dan dilanjutkan membaca doa sebelum belajar.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan kancing huruf dan mengenalkan huruf-huruf yang ada pada kancing huruf tersebut kepada anak didik serta mengenalkan warna yang ada pada kancing huruf dan guru menjelaskan langkah-langkah dan memberi contoh dalam permainan kancing huruf tersebut kemudian anak-anak di bagi menjadi 3 kelompok untuk bermain lalu anak-anak disuruh memilih kancing huruf yang termasuk huruf vocal dan huruf konsonan lalu manaruh di wadah yang tertulis huruf vocal dan huruf konsonan yang sudah disediakan oleh guru.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup guru menanyakan perasaan selama hari ini, bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini, menginformasikan kegiatan untuk besok dan berdoa pulang, salam.

2) Siklus I pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 20 juli 2023 dengan jumlah 15 anak.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal sebelum anak didik masuk kedalam kelasnya guru mengajak anak untuk berbaris dan melakukan senam bersama kemudian anak-anak memasuki kelas lalu anak-anak diminta duduk berbentuk lingkaran dilantai kemudian memberi salam kepada gurunya dan dilanjutkan membaca doa sebelum belajar

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan kancing huruf dan mengenalkan huruf-huruf yang ada pada kancing huruf tersebut kepada anak didik serta mengenalkan warna yang ada pada kancing huruf dan guru menjelaskan langkah-langkah dan memberi contoh dalam permainan kancing huruf tersebut kemudian anak-anak diminta satu persatu untuk memilih kancing huruf yang termasuk huruf vocal dan huruf konsonan lalu manaruh di wadah yang tertulis huruf vocal dan huruf konsonan yang sudah disediakan oleh guru

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup guru menanyakan perasaan selama hari ini, bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini, menginformasikan kegiatan untuk besok dan berdoa pulang, salam.

3) Siklus I pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 22 juli 2023 dengan jumlah peserta didik 15 orang.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal sebelum anak didik masuk kedalam kelasnya guru mengajak anak untuk berbaris dan melakukan senam bersama kemudian anak-anak memasuki kelas lalu anak-anak diminta duduk berbentuk lingkaran dilantai kemudian memberi salam kepada gurunya dan dilanjutkan membaca doa sebelum belajar

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan kancing huruf dan mengenalkan huruf-huruf yang ada pada kancing huruf tersebut kepada anak didik serta mengenalkan warna yang ada pada kancing huruf dan guru menjelaskan langkah-langkah dan memberi contoh dalam permainan kancing huruf tersebut kemudian anak disuruh menyusun kata kepala.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup guru menanyakan perasaan selama hari ini, bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini, menginformasikan kegiatan untuk besok dan berdoa pulang, salam.

c. Tahap observasi

1. Hasil observasi anak pada siklus 1

a). siklus 1 pertemuan pertama

Adapun aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah aspek bahasa khususnya kemampuan anak dalam menunjukan bentuk-bentuk simbol, menyebutkan lambing-lambang huruf sesuai suara/bunyi dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/suara yang sama. Hasil dari observasi

kemampuan anak dalam mengenal huruf pada siklus 1 pertemuan I,II dan III dapat disajikan melalui tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 hasil observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf pada kelompok B siklus 1 pertemuan I

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana	✓				✓				✓				3	25%	BB
2	Rafi	✓				✓				✓				3	25%	BB
3	Jion			✓				✓				✓		9	75%	BSH
4	Safana	✓				✓				✓				3	25%	BB
5	Sandri			✓				✓				✓		9	75%	BSH
6	Ramzi		✓				✓				✓			6	50%	MB
7	Akila		✓				✓				✓			6	50%	MB
8	Prili		✓				✓				✓			6	50%	MB
9	Azahra	✓				✓				✓				3	25%	BB
10	Saufal	✓				✓				✓				3	25%	BB
11	Inka	✓				✓				✓				3	25%	BB
12	Tita	✓				✓				✓				3	25%	BB
13	Rara		✓				✓				✓			6	50%	MB
14	Aska	✓				✓				✓				3	25%	BB
15	Broken	✓				✓				✓				3	25%	BB

Pada siklus 1 pertemuan I kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf hampir semua indikator belum meningkat dari menyebutkan bentuk-bentuk simbol, menyebutkan suara huruf awal dan menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi. Data dari siklus 1 pertemuan pertama menggambarkan bahwa dari 15 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 9 orang anak didik,

kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 4 orang anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% terdapat 2 orang anak didik dan anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% tidak ada itu artinya siklus 1 pertemuan pertama kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf belum meningkat.

b). siklus 1 pertemuan kedua

Tabel 4.2 hasil observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf pada kelompok B siklus 1 pertemuan II

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana	✓				✓				✓				3	25%	BB
2	Rafi		✓				✓				✓			6	50%	MB
3	Jion			✓				✓				✓		9	75%	BSH
4	Safana	✓				✓				✓				3	25%	BB
5	Sandri			✓				✓				✓		9	75%	BSH
6	Ramzi		✓				✓				✓			6	50%	MB
7	Akila			✓				✓				✓		9	75%	BSH
8	Prili		✓				✓				✓			6	50%	MB
9	Azahra	✓				✓				✓				3	25%	BB
10	Saufal	✓				✓				✓				3	25%	BB
11	Inka	✓				✓				✓				3	25%	BB
12	Tita	✓				✓				✓				3	25%	BB
13	Rara		✓				✓				✓			6	50%	MB
14	Aska		✓				✓				✓			6	25%	BB
15	Broken	✓				✓				✓				3	25%	BB

Pada siklus 1 pertemuan ke II kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf mulai meningkat, walaupun masih ada indikator yang masih dalam bimbingan guru seperti menyebutkan bentuk-bentuk simbol, menyebutkan suara huruf awal dan menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi. Data dari siklus 1 pertemuan pertama menggambarkan bahwa dari 15 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 8 orang anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 4 orang anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% terdapat 3 orang anak didik dan anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% tidak ada itu artinya siklus 1 pertemuan pertama kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf terdapat peningkatan dalam mengenal huruf

Tabel 4.3 hasil observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf pada kelompok B siklus 1 pertemuan III

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana		✓				✓				✓			6	50%	MB
2	Rafi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
3	Jion			✓				✓				✓		9	75%	BSH
4	Safana		✓				✓				✓			6	50%	MB
5	Sandri			✓				✓				✓		9	75%	BSH
6	Ramzi		✓				✓				✓			6	50%	MB
7	Akila			✓				✓				✓		9	75%	BSH
8	Prili			✓				✓				✓		9	75%	BSH

9	Azahra	✓				✓				✓				3	25%	BB
10	Saufal	✓				✓				✓				3	25%	BB
11	Inka		✓				✓				✓			6	50%	MB
12	Tita		✓				✓				✓			6	50%	MB
13	Rara			✓				✓				✓		9	75%	BSh
14	Aska			✓				✓				✓		9	75%	BSh
15	Broken		✓				✓				✓			6	50%	MB

Pada siklus 1 pertemuan ke III kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf hampir semua indikator mulai meningkat dari menyebutkan bentuk-bentuk simbol, menyebutkan suara huruf awal dan menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi. Data dari siklus 1 pertemuan pertama menggambarkan bahwa dari 15 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 9 orang anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 4 orang anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% terdapat 2 orang anak didik dan anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% tidak ada dari hasil ini dapat disimpulkan pada siklus I pertemuan ke III terjadi peningkatan dalam mengenal huruf pada anak kelompok B. Berikut ini adalah tabel data hasil observasi pada siklus I.

Tabel 4.4 Hasil observasi dan evaluasi siklus 1 pertemuan I,II dan III

No	Nama	Kemampuan mengenal huruf anak			Jumlah skor	presentase	Kriteria
		P.I	P. II	P. III			
1	Hana	3	3	6	12	33.33%	BB
2	Rafi	3	6	9	18	50%	MB
3	Jion	9	9	9	27	75%	BSH
4	Safana	3	3	6	12	33.33%	BB
5	Sandri	9	9	9	27	75%	BSH
6	Ramzi	6	6	6	18	50%	MB
7	Akila	6	9	9	24	66.66%	BSH
8	Prili	6	6	9	21	58.33%	BSH
9	Azahra	3	3	3	9	25%	BB
10	Saufal	3	3	3	9	25%	BB
11	Inka	3	3	6	12	33.33%	BB
12	Tita	3	3	6	12	33.33%	BB
13	Rara	6	6	9	21	58.33%	BSH
14	Aska	3	6	9	18	50%	MB
15	Broken	3	3	6	12	33.33%	BB
Rata-rata							

Bedasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf di TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT pada tabei siklus I pertemuan I, II dan III diatas diperoleh data yaitu 7 orang anak belum berkembang (BB), 3 orang anak sudah

mulai berkembang (MB), dan 5 orang anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Kemudian untuk lebih memperjelas data hasil observasi tersebut dapat disimpulkan kedalam tabel 4.5 rekapitulasi hasil observasi siklus I

Tabel 4.5 rekapitulasi hasil observasi siklus 1 meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kancing huruf kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	7	46.66%
2	Mulai Berkembang	3	20%
3	Berkembang Sesuai Harapan	5	33.33%
4	Berkembang Sangat Baik	-	-
Total		15	

Dari hasil rekapitulasi hasil observasi siklus I pada kelompok B dapat diperoleh bahwa dari 15 orang anak terdapat 5 orang anak kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dengan presentase 33.33%. mulai berkembang (MB) 3 orang anak dengan presentase 20%. belum berkembang (BB) 7 orang dengan presentase 46.66%.

2. Hasil Observasi Guru

Hasil observasi terhadap kegiatan guru merupakan suatu gambaran keterampilan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media kancing huruf. observasi dilakukan oleh seorang peneliti dengan menggunakan lembar observasi guru yang ada pada lampiran. Kriteria penilaian terhadap aktivitas guru pada setiap

pertemuan akan mendapatkan skor dengan nilai yaitu untuk kategori kurang (K), kategori cukup (C), dan kategori baik (B). Berikut ini uraian penilaian untuk guru adalah sebagai berikut;

1. Anak dikondisikan duduk melingkar dilantai
2. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kancing huruf. Anak-anak diberikan contoh cara bermain kancing huruf
3. Guru mengambil sebuah kancing huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak
4. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kancing huruf tersebut, kemudian guru mengambil salah satu lembar kerja tersebut kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan simbol huruf tersebut dan mencocokkannya
5. Guru membalik kancing huruf, kemudian menyebutkan warna yang tertera pada kancing huruf lalu menyebutkan pola huruf depannya, dan anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan
6. Anak-anak diajak mempraktekan permainan kancing huruf bersama-sama, dengan posisi anak duduk membentuk lingkaran

7. Setelah anak-anak bermain bersama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kancing huruf secara individu
8. Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam melakukan kegiatan, apabila dibutuhkan anak, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak dalam membantu anak
9. Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman belajar menggunakan kancing huruf
10. Setelah waktu kegiatan selesai, guru dapat mengarahkan anak-anak untuk merapikan permainannya

d. Refleksi

Refleksi pada siklus I dilakukan sebagai evaluasi selama pelaksanaan penelitian yang akan dijadikan sebagai pedoman untuk pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kancing huruf pada siklus berikutnya.

Dari refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala yang terdapat pada siklus I adapun hasil refleksi siklus pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Beberapa anak masih berebutan untuk menggunakan media kancing huruf
- 2) Ada beberapa anak mengganggu temannya bermain padahal anak tersebut belum saatnya bermain.

Berdasarkan pada permasalahan pada siklus 1 yang telah disampaikan diatas maka peneliti dan guru berdiskusi mencoba cari solusi agar pada siklus 11 tidak terulang lagi. Dibawah ini beberapa solusi yang diperoleh antara lain:

- 1) Guru memberikan penjelasan pada anak dengan lebih detail dan sebelum diberi penjelasan atau perintah anak dikondisikan untuk tenang memperhatikan dan tertib terlebih dahulu. Mengarahkan anak agar sabar menunggu giliran dengan memperhatikan temannya jika salah memilih huruf dan menyebutkan huruf yang ada pada kancing huruf.
- 2) Guru dan peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- 3) Guru dan peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama untuk bertanya.

Dengan melihat hasil yang diperoleh pada siklus 1, terjadi peningkatan pada kegiatan kemampuan mengenal huruf

e. Paparan siklus II

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh peneliti dan guru kelompok B TK Negeri Ameaba yang diuraikan dalam rencana pembelajaran harian (RPPH). RPPH dibuat sesuai dengan tema pembelajaran yaitu tema “Diriku” sub tema “Angota tubuh” dan lembar kegiatan dibuat mengikuti tema pembelajaran.

- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan

peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran termasuk alat-alat yang diperlukan dalam permainan kancing huruf serta peralatan lain yang dibutuhkan selama satu hari pembelajaran yaitu: lembar kerja anak, gambar tubuh dan kancing huruf.

3) Menyiapkan Instrumen

Instrument penelitian yang berupa lembar observasi anak dan lembar observasi guru yang akan digunakan untuk menilai hasil pengamatan selama penelitian berlangsung. Pada lembar observasi guru peneliti akan mengamati, kegiatan yang dilakukan guru, apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah permainan kancing huruf. Sedangkan lembarobservasi anak, peneliti akan mengamati kemampuan mengenal huruf anak dan nilai sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

4) Menyiapkan alat dokumentasi

Dalam menyediakan alat dokumentasi peneliti menggunakan handphone (HP) untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

b. Tahap pelaksanaan

1) Siklus 2 pertemuan pertama

Proses tindakan pada siklus 2 dilaksanakan 3 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dilakukan pada hari senin, 24 juli 2023, pertemuan kedua pada hari rabu, 26 juli 2023 dan pertemuan ketiga pada hari sabtu, 27 juni 2023. Pertemuan pertama siklus 2 sama seperti siklus 1 dalam tahap pelaksanaan ini terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Adapun tema pembelajaran adalah tema “Diriku” sub tema “Anggota tubuh” pada pertemuan

pertama terdapat 15 peserta didik, 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan kepada anak didik yaitu:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal sebelum anak didik masuk kedalam kelasnya guru mengajak anak untuk berbaris dan melakukan upacara bendera bersama kemudian anak-anak memasuki kelas lalu anak-anak diminta duduk berbentuk lingkaran dilantai kemudian memberi salam kepada gurunya dan dilanjutkan membaca doa sebelum belajar.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan kancing huruf dan mengenalkan huruf-huruf yang ada pada kancing huruf tersebut kepada anak didik serta mengenalkan warna yang ada pada kancing huruf dan guru menjelaskan langkah-langkah dan memberi contoh dalam permainan kancing huruf tersebut kemudian anak-anak diminta untuk menempelkan bagian-bagian anggota tubuh pada gambar anggota tubuh yang disediakan oleh guru.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup guru menanyakan perasaan selama hari ini, bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini, menginformasikan kegiatan untuk besok dan berdoa pulang, salam.

2) Siklus 2 pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 26 Juli 2023 dengan jumlah 15 anak.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal sebelum anak didik masuk kedalam kelasnya guru mengajak anak untuk berbaris dan melakukan senam bersama kemudian anak-anak memasuki kelas lalu anak-anak diminta duduk berbentuk lingkaran dilantai kemudian memberi salam kepada gurunya dan dilanjutkan membaca doa sebelum belajar

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan kancing huruf dan mengenalkan huruf-huruf yang ada pada kancing huruf tersebut kepada anak didik serta mengenalkan warna yang ada pada kancing huruf dan guru menjelaskan langkah-langkah dan memberi contoh dalam permainan kancing huruf tersebut kemudian anak-anak dibagikan lembar kerja lalu anak-anak diminta menuliskan huruf awal dari kata berjalan.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup guru menanyakan perasaan selama hari ini, bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini, menginformasikan kegiatan untuk besok dan berdoa pulang, salam.

3) Siklus 2 pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 27 juli 2023 dengan jumlah peserta didik 15 orang.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal sebelum anak didik masuk kedalam kelasnya guru mengajak anak untuk berbaris dan melakukan senam bersama kemudian

anak-anak memasuki kelas lalu anak-anak diminta duduk berbentuk lingkaran dilantai kemudian memberi salam kepada gurunya dan dilanjutkan membaca doa sebelum belajar

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan kancing huruf dan mengenalkan huruf-huruf yang ada pada kancing huruf tersebut kepada anak didik serta mengenalkan warna yang ada pada kancing huruf dan guru menjelaskan langkah-langkah dan memberi contoh dalam permainan kancing huruf tersebut kemudian anak disuruh menulis kata awal pada kata telinga .

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup guru menanyakan perasaan selama hari ini, bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini, menginformasikan kegiatan untuk besok dan berdoa pulang, salam.

c. Tahap observasi

1. Hasil observasi anak

Adapun aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah aspek bahasa khususnya kemampuan anak dalam menunjukan bentuk-bentuk simbol, menyebutkan lambing-lambang huruf sesuai suara/bunyi dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/suara yang sama. Hasil dari observasi kemampuan anak pada pertemuan I, II dan III dapat dilihat pada tabel hasil observasi dan evaluasi anak pada tabel 4.6

Tabel 4.6 hasil observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf pada kelompok B siklus II pertemuan I

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana		✓				✓				✓			6	50%	MB
2	Rafi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
3	Jion				✓				✓				✓	12	100%	BSB
4	Safana		✓				✓				✓			6	50%	MB
5	Sandri				✓				✓				✓	12	100%	BSB
6	Ramzi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
7	Akila				✓				✓				✓	12	100%	BSB
8	Prili			✓				✓				✓		9	75%	BSH
9	Azahra		✓				✓				✓			6	50%	MB
10	Saufal		✓				✓				✓			6	50%	MB
11	Inka			✓					✓			✓		9	75%	BSH
12	Tita		✓				✓				✓			6	50%	MB
13	Rara		✓				✓				✓			6	50%	MB
14	Aska			✓				✓				✓		9	75%	BSH
15	Broken		✓				✓				✓			6	50%	MB

Berdasarkan tabel observasi diatas dapat diketahui pencapaian kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf kelas B di TK Negeri Ameaba kab, Nagekeo provinsi NTT pada siklus II pertemuan ke I sudah mulai meningkat hal ini dapat digambarkan bahwa dari 15 siswa yang mendapatkan kriteria belum berkembang tidak ada sedangkan mulai berkembang 7 orang untuk anak yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan 5 orang anak dan anak dengan kriteria berkembang sangat baik ada 3 orang anak didik.

2. Observasi siklus II pertemuan II

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada siklus II pertemuan ke II berlangsung. Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus II pertemuan ke II. Kegiatan pada siklus II pertemuan II menunjukkan bahwa anak sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan kancing huruf adapun indikator dalam mengenal huruf yaitu menunjukkan bentuk-bentuk symbol, menyebutkan suara huruf awal dan menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi. Berikut adalah tabel observasi pada siklus II pertemuan ke II.

Tabel 4.7 hasil observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf pada kelompok B siklus II pertemuan II

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana		✓				✓				✓			6	50%	MB
2	Rafi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
3	Jion				✓				✓				✓	12	100%	BSB
4	Safana		✓				✓				✓			6	50%	MB
5	Sandri				✓				✓				✓	12	100%	BSB
6	Ramzi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
7	Akila				✓				✓				✓	12	100%	BSB
8	Prili			✓				✓				✓		9	75%	BSH
9	Azahra		✓				✓				✓			6	50%	MB
10	Saufal		✓				✓				✓			6	50%	MB
11	Inka			✓					✓			✓		9	75%	BSH
12	Tita			✓				✓				✓		9	75%	BSH

13	Rara		✓				✓				✓			6	50%	MB
14	Aska			✓				✓				✓		9	75%	BSh
15	Broken		✓				✓				✓			6	50%	MB

Berdasarkan tabel observasi diatas dapat diketahui pencapaian kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf kelas B di TK Negeri Ameaba kab, Nagekeo provinsi NTT pada siklus II pertemuan ke II mengalami peningkatan hal ini dapat digambarkan bahwa dari 15 siswa yang mendapatkan kriteria belum berkembang tidak ada sedangkan mulai berkembang 5 orang untuk anak yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan 6 orang anak dan anak dengan kriteria berkembang sangat baik ada 4 orang anak didik.

3. Observasi siklus II pertemuan III

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada siklus II pertemuan ke III berlangsung. Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus II pertemuan ke II. Kegiatan pada siklus II pertemuan III menunjukkan bahwa anak sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan kancing huruf adapun indikator dalam mengenal huruf yaitu menunjukkan bentuk-bentuk symbol, menyebutkan suara huruf awal dan menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi. Berikut adalah tabel observasi pada siklus II pertemuan ke III.

Tabel 4.8 hasil observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf pada kelompok B siklus II pertemuan III

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana			✓				✓				✓		9	75%	BSH
2	Rafi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
3	Jion				✓				✓				✓	12	100%	BSB
4	Safana		✓				✓				✓			6	50%	MB
5	Sandri				✓				✓				✓	12	100%	BSB
6	Ramzi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
7	Akila				✓				✓				✓	12	100%	BSB
8	Prili			✓				✓				✓		9	75%	BSH
9	Azahra		✓				✓				✓			6	50%	MB
10	Saufal		✓				✓				✓			6	50%	MB
11	Inka			✓					✓			✓		9	75%	BSH
12	Tita			✓				✓				✓		9	75%	BSH
13	Rara			✓				✓				✓		9	75%	BSH
14	Aska				✓				✓				✓	12	100%	BSB
15	Broken		✓				✓				✓			6	50%	MB

Berdasarkan tabel observasi diatas dapat diketahui pencapaian kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf kelas B di TK Negeri Ameaba kab, Nagekeo provinsi NTT pada siklus II pertemuan ke III sudah mulai meningkat hal ini dapat digambarkan bahwa dari 15 siswa yang mendapatkan kriteria belum berkembang tidak ada sedangkan mulai berkembang 4 orang untuk anak yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan 7 orang anak dan anak dengan kriteria berkembang sangat baik ada 4 orang anak didik.

Tabel 4.9 Hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan I,II dan Ii

No	Nama	Kemampuan mengenal huruf pada anak			Jumlah skor	presentase	kriteria
		P.I	P. II	P. III			
1	Hana	6	6	9	21	75%	BSH
2	Rafi	9	9	9	27	75%	BSH
3	Join	12	12	12	36	100%	BSB
4	Safana	6	6	6	18	50%	MB
5	Sandri	12	12	12	36	100%	BSB
6	Ramzi	9	9	9	27	75%	BSH
7	Akila	12	12	12	36	100%	BSB
8	Prili	9	9	9	27	75%	BSH
9	Azahra	6	6	6	18	50%	MB
10	Saufal	6	6	6	24	66.66%	MB
11	Inka	9	9	9	27	75%	BSH
12	Tita	6	9	9	24	66.66%	BSH
13	Rara	6	6	9	21	58.33%	BSH
14	Aska	9	9	12	30	83.33%	BSB
15	Broken	6	6	6	18	50%	MB
Rata-rata							

Bedasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kancing huruf di TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT pada tabel siklus 2 diatas diperoleh data yaitu 4 orang anak mulai berkembang (MB), 7 orang anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 orang anak sudah berkembang sangat baik (BSB). Kemudian untuk lebih memperjelas data hasil observasi tersebut dapat disimpulkan kedalam tabel 4.10 rekapitulasi hasil observasi siklus 2.

Tabel 4.10 rekapitulasi hasil observasi siklus 2 meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kancig huruf kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	-	-
2	Mulai Berkembang	4	26.66%
3	Berkembang Sesuai Harapan	7	46.66%
4	Berkembang Sangat Baik	4	26.66%
Total		15	

Dari hasil rekapitulasi hasil observasi siklus 2 pada kelompok B dapat diperoleh bahwa dari 15 orang anak terdapat 4 orang anak kriteria berkembang sangat baik (BSB), dengan presentase 26.66%. Berkembang sesuai harapan (BSH) 7 orang anak dengan presentase 46.66% sedangkan mulai berkembang (MB) 4 orang dengan presentase 26.66%.

2. Hasil Observasi Guru

Hasil observasi terhadap kegiatan guru merupakan suatu gambaran keterampilan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media kancing huruf. observasi dilakukan oleh seorang peneliti dengan menggunakan lembar observasi guru yang ada pada lampiran. Kriteria penilaian terhadap aktivitas guru pada setiap pertemuan akan mendapatkan skor dengan nilai yaitu untuk kategori kurang (K), kategori cukup (C), dan kategori baik (B). Berikut ini uraian penilaian untuk guru adalah sebagai berikut;

1. Anak dikondisikan duduk melingkar dilantai
2. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kancing huruf. Anak-anak diberikan contoh cara bermain kancing huruf
3. Guru mengambil sebuah kancing huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak
4. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kancing huruf tersebut, kemudian guru mengambil salah satu lembar kerja tersebut kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan simbol huruf tersebut dan mencocokkannya
5. Guru membalik kancing huruf, kemudian menyebutkan warna yang tertera pada kancing huruf lalu menyebutkan pola huruf

depannya, dan anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan

6. Anak-anak diajak mempraktekan permainan kancing huruf bersama-sama, dengan posisi anak duduk membentuk lingkaran
7. Setelah anak-anak bermain bersama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kancing huruf secara individu
8. Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam melakukan kegiatan, apabila dibutuhkan anak, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak dalam membantu anak
9. Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman belajar menggunakan kancing huruf
10. Setelah waktu kegiatan selesai, guru dapat mengarahkan anak-anak untuk merapikan permainannya

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi meningkatkan kemampuan mengena huruf anak melalui permainan kancing huruf pada TK Negeri Ameaba Provinsi NTT. Telah mengalami peningkatan sesuai target yang telah ditentukan dalam kegiatan permainan kancing huruf anak selalu antusias melakukan kegiatan mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan akhir disiklus dua, hambatan-hambatan yang terjadi disiklus satu telah diperbaiki disiklus dua. kemudian berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap observasi

siklus satu dan siklus dua dapat diketahui bahwa meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan kancing huruf kelompok B TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi NTT telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu 75% dengan demikian, pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan kancing huruf tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.11 rekapitulasi siklus 1 dan siklus 2 meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kancing huruf kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT

No	Kriteria	Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
1	Belum berkembang	7	46.66%	-	-
2	Mulai berkembang	3	20%	4	13,33%
3	Berkembang sesuai harapan	5	33.33%	7	35%
4	Berkembang sangat baik	-	-	4	26,66%
Total		15	100%	15	100%

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan siklus I dan siklus II. Kondisi awal kemampuan mengenal huruf anak

kolompok B Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi NTT belum berkembang dengan baik. Hal ini dikarenakan pembelajaran mengenal huruf masih dilakukan menggunakan lembar kerja anak sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang efisien dan terstruktur sehingga perlu dikembangkan, karena kemampuan mengenal huruf ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis nantinya.

Menurut Burnett (Rasyid, 2009) menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dilingkungannya baik huruf latin, huruf arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.

Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf, maka diperlukan pemberian stimulasi dengan cara yang tepat. Pemberian stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan mudah dan dapat memberi rasa senang pada anak. Stimulasi yang diberikan pada anak-anak adalah melalui permainan. Permainan digunakan untuk mengenal huruf, dikarenakan melalui permainan anak-anak akan lebih senang saat belajar mengenal huruf. Menurut Santrock (Nurrahman:2022) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Aktivitas bermain dalam permainan kancing huruf mendorong anak untuk menemukan pengalaman yang baru. Pengalaman baru tersebut menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka dalam mengenal

huruf. Bermain dalam permainan kancing huruf juga mendorong anak untuk berfikir kreatif. Hal ini dikarenakan saat bermain kancing huruf anak mengidentifikasi tentang banyak hal seperti bentuk huruf, bunyi huruf, dan bunyi huruf yang sama pada satu warna. Dalam permainan kancing huruf juga mendorong anak untuk berani bertanya bentuk huruf yang masih meragukan bagi anak-anak. Hal ini sesuai dengan pengertian Menurut aini dkk (2022) permainan kancing huruf adalah bentuk permainan dengan aturan untuk merangsang perkembangan bahasa anak dalam mengenal huruf vocal dan konsonan.

Dari penelitian ini, peningkatan pencapaian anak dalam mengenal huruf berdasarkan data yang diperoleh dalam proses penelitian mulai dari pra siklus, siklus I, dan Siklus II terlaksana dengan baik. Kondisi anak-anak saat belajar mengenal huruf memalui kegiatan permainan kancing huruf terlihat senang. Situasi tersebut sangat mendukung dalam proses belajar anak-anak, sehingga dapat dengan mudah mengenal huruf dan mampu mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi data pada siklus I nilai menunjukkan angka 58,33% dan siklus II naik menjadi 75% dan dapat dikatakan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu, melalui kegiatan permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok B TK Negeri Ameaba kabupaten Nagekeo Provinsi NTT. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I pelaksanaan pada kegiatan permainan kancing huruf belum berjalan maksimal sehingga indikator keberhasilan belum tercapai sebagaimana yang telah ditetapkan terbukti dari hasil observasi pada siklus 1 dengan kategori mulai berkembang (MB). Pada siklus II kegiatan pembelajaran menggunakan kancing huruf telah terlaksana dengan baik sehingga indikator keberhasilan dapat dicapai dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak didik di kelompok B TK Negeri Ameaba kabupaten Nagekeo Provinsi NTT dapat ditingkatkan melalui media kancing huruf.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru hendaknya dapat menggunakan media kancing huruf dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak

2. Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan kancing huruf.



DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansya, Muhammad.(2020). *Perkembangan Bahasa dan Deteksi Dini Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) pada Anak Usia Dini*. Kotabaru:Guepedia
- Armayanti, Yesy. (2013). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Anak Kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Astutik, J. N. W. (2021). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pohon Pintar (Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019)*. Journal of Modern Early Childhood Education, 1(01), 36-47
- Ardhyantama,V.,& Apriyanti, C.(2021). *Perkembangan Bahasa Anak*. Stiletto book.
- Aini,M.,& Fithri, R. (2022). *Pengaruh Media Kancing Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Dan Konsonan Anak Kelas B*. Jurnal Talenta : Journal Of Early Childhood Education, 13(1),12-19.
- Darjowidjojo, Soenjono. (2003). *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Eka Etianingsih, M. (2016). *Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Eliyawati, Cucu. (2005) *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Fadillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Haryanto, Agus. (2009) *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yoyakarta: Diva Press
- Humanika, Suhartono. (2011). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2005

- Hurlock, Elizabeth B. (1998). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (translator: Soedjarwo). Jakarta: Erlangga
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2025.
- Hakima Lutfiana, Eva. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Flip Chart Anak Usia 4-5 Tahun di RA Azzahra Mijen Semarang Tahun 2022*.
- John, Santrock, W. (2010) *Educational Pschycologi (Psikologi Pendidikan)*. Alih Bahasa: Tri Wibowo B.s Jakarta: Kencana Prenanda Media Group
- Karoma, S. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf pada Anak Usia 3-4 Tahun*. JECED: Journal of Early Childhood Education and Development, 1(1), 60-66.
- Khairani, K., Anisa, I., Pratiwi, P., Putri, N. A., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2018). *Peran, Fungsi, dan Kedudukan Bahasa Dalam Kehidupan Sehari-hari*. Repository Unja.
- Kuntarto, E., Noviyanti, S., Yennanda, A., Prasetyo, F., Agisti, R. A., & Kurnia, W. (2014). *Peran dan Fungsi Bahasa*
- Kolly, N. R. (2013). . *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1–10 dengan Menggunakan Media Konkrit Penutup Botol pada Anak Usia Dini Di Kelompok A Cempaka Putih Kecamatan Sumalata Kabupaten Gorontalo Utara*. Skripsi, 1(153409146).
- Kurniawan, A., Ningrum, A. R., Hasanah, U., Dewi, N. R., Putri, N. K., Putri, H., & Uce, L. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Global Eksekutif Teknologi.
- Izzaty, Eka, Rita, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Pres
- Mulyadi, Seto. (1997) *Bermain Itu Penting: Seri Psikologi Anak*. Jakarta: PT. Gramedia
- Morrison, George. S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Indeks

- Musfiroh, Tadkiroatun. (2009). *Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Noermanzah, N. (2019). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian*. In Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra (pp. 306-319).
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Segala, V. S., & Marini, A. (2022). *Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(2), 437-446.
- Nofianti, R. (2021). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Piaget, Jean. (2010) *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Permendikbud RI No. 146. (2014) *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Permendikbud RI No. 137. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Purwanto, Ngalm. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya
- Putri, A., Akib, T., & Amri, N. A. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar pada Anak Kelompok B Di Tk Islam Mashita Gowa*. Jurnal Riset Guru Indonesia, 1(3), 116-121.
- Rahayuningsih, SS, Soesilo, TD, & Kurniawan, M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar*. Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1), 11-18.
- Ramli, M. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Rasyid, Harun, dkk. (2009) *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Rena, Siti Hadidan. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar

- Rohmah,N.(2016). *Bermain dan Pemanfataannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini*. Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam,13(2).
- Suminar, D. R (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press.
- Seefeldt, Carol. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih Bahasa) Mila Rachmawati). Jakarta: Erlangga
- Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*.(ahli bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indek
- Siregar, R. A. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Literasiologi, 2(1), 16-16.
- Sari, L., Pujiharti, Y., & Kuscahyani, N. (2017). *Penggunaan Media Kartu Bergambar sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini di Pos PAUD Mutiara Bundaku Malang*. Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya, 23(1), 47-52.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Trisnawati, (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1TK ABA Ketanggungan Wiribrajan Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Trinova, Z. (2012). *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik*. Al-Ta Lim Journal, 19(3), 209-215.
- Umroh, I. L. (2019). *Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak Sejak Dini Secara Islami Di Era Milenial 4.0*. Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam, 2(2), 208-225.



Lampiran 1

Kisi –Kisi Instrumen

Kisi-kisi observasi kemampuan mengenal huruf

Variabel	Indikator	instrumen
Kemampuan bahasa	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol	Lembar Observasi (ceklis) dan Dokumentasi
	Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi	Lembar Observasi (ceklis) dan Dokumentasi
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf yang sama	Lembar Observasi (ceklis) dan Dokumentasi

Rubrik penilaian Kemampuan Anak Mengenal Huruf

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol	BB (Belum Berkembang)	1	Anak belum mampu menunjuk huruf
		MB (Mulai Berkembang)	2	Anak mulai mampu menunjuk huruf
		BSH (Berkembang sesuai harapan)	3	Anak mampu menunjuk bentuk huruf
		BSB (Berkembang sangat baik)	4	Anak mulai mampu menunjuk bentuk huruf tanpa bantuan guru dan dapat membantu teman
2	Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi	BB (Belum Berkembang)	1	Anak belum mampu menyebutkan lambang huruf
		MB (Mulai Berkembang)	2	Anak mulai mampu menyebutkan lambang huruf

		Berkembsng)		
		BSH (Berkembang Sesuai harapan)	3	Anak mampu menyebutkan huruf
		BSB (Berkembang sangat baik)	4	Anak mampu menyebutkan huruf tanpa bantuan guru dan membantu temannya
3	Menyebutkan kelompok gambar yang memliki bunyi/huruf yang sama	BB (Belum Berkembang)	1	Anak belum mampu menyebutkan kelompok gambar sesuai bunyi huruf yang sama
		MB (Mulai Berkembang)	2	Anak mulai mampu menyebutkan kelompok gambar sesuai huruf yang sama
		BSH (Berkembang sesuai harapan)	3	Anak mampu menyebutkan kelompok gambar sesuai bunyi huruf yang sama
		BSB (Berkembang sangat baik)	4	Anak mampu menyebutkan kelompokgambar seuai bunyi huruf yang sama tanpa bantuan guru dan membantu temannya



Lampiran 2

Daftar Nama Siswa

DAFTAR NAMA SISWA

KELOMPOK B TK NEGERI AMEABA KAB, NAGEKEO PROVINSI NTT

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1	Hana	perempuan
2	Rafi	laki-laki
3	Jion	laki-laki
4	Safana	perempuan
5	Sandri	perempuan
6	Ramzi	laki-laki
7	Akila	perempuan
8	Prili	perempuan
9	Azahra	perempuan
10	Saufal	laki-laki
11	Inka	perempuan
12	Tita	perempuan
13	Rara	perempuan
14	Aska	laki-laki
15	Broken	laki-laki

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central golden sunburst with a smaller emblem inside. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, and "MAKASSAR" is arched across the middle. At the bottom, it says "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN". There are two yellow stars on the sides.

Lampiran 3

RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Negeri Ameaba

Semester : I

Kelompok/Usia : B (5-6 Tahun)

Tema/Sub Tema : Diriku/ Tubuhku

Hari/Tanggal :

KD : 1.1-1.2-2.1-2.7-3.6-3.8-3.12-4.6-4.8-4.12

I. Muatan Materi

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan-ciptaan tuhan
3. Mengenal konsep warna
4. Menyebutkan simbol-simbol huruf
5. Mengenal suara huruf awal
6. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf
7. Mencocokkan kancing huruf dengan nama benda

II. Alat/Sumber Belajar

- Kancing huruf
- Lembar kerja
- Gambar kepala

III. Kegiatan pembelajaran

A. Kegiatan Awal (30 menit)

- Salam, berdo'a memulai kegiatan
- Bercakap-cakap tentang anggota tubuh

B. Kegiatan inti (60 menit)

- Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain kancing huruf
- Anak bermain kancing Huruf dengan cara menyebutkan simbol huruf abjad melalui kancing huruf dan membalikan kancing huruf serta menyebutkan warnanya dan huruf depannya
- Anak disuruh memilih kancing yang mana huruf vocal dan huruf konsonan lalu menaruh pada wadah yang telah di sediakan guru yang bertuliskan huruf vocal dan huruf konsonan

C. Istirahat (30 menit)

- Mencuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Istirahat

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a pulang, salam

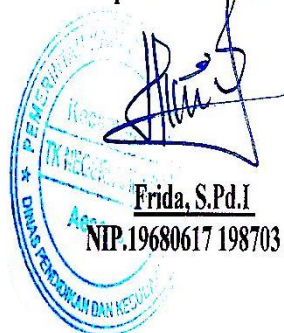
Guru kelompok B



Yuliana Mugi, S.Pd
NIP: 196411271987032012

Mengetahui,

Kepala TKN Ameaba



Frida, S.Pd.I
NIP.19680617 198703 2 004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Negeri Ameaba

Semester : I

Kelompok/Usia : B (5-6 Tahun)

Tema/Sub Tema : Diriku/ Tubuhku

Hari/Tanggal :

KD : 1.1-1.2-2.1-2.7-3.6-3.8-3.12-4.6-4.8-4.12

I. Muatan Materi

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan-ciptaan tuhan
3. Mengenal konsep warna
4. Menyebutkan simbol-simbol huruf
5. Mengenal suara huruf awal
6. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf
7. Mencocokkan kancing huruf dengan nama benda

II. Alat/Sumber Belajar

- Kancing huruf
- Lembar kerja
- Gambar tangan

III. Kegiatan pembelajaran

A. Kegiatan Awal (30 menit)

- Salam, berdo'a memulai kegiatan
- Bercakap-cakap tentang anggota tubuh

B. Kegiatan inti (60 menit)

- Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain kancing huruf
- Anak bermain kancing Huruf dengan cara menyebutkan simbol huruf abjad melalui kancing huruf dan membalikan kancing huruf serta menyebutkan warnanya dan huruf depannya
- Anak disuruh satu persatu memilih huruf yang disebutkan oleh guru

C. Istirahat (30 menit)

- Mencuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Istirahat

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a pulang, salam

Guru kelompok B



Yuliana Mugi, S.Pd
NIP: 196411271987032012

Mengetahui,

Kepala TKN Ameaba




Frida, S.Pd.I
NIP.19680617 198703 2 004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Negeri Ameaba

Semester : I

Kelompok/Usia : B (5-6 Tahun)

Tema/Sub Tema : Diriku/ Tubuhku

Hari/Tanggal :

KD : 1.1-1.2-2.1-2.7-3.6-3.8-3.12-4.6-4.8-4.12

I. Muatan Materi

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan-ciptaan tuhan
3. Mengenal konsep warna
4. Menyebutkan simbol-simbol huruf
5. Mengenal suara huruf awal
6. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf
7. Mencocokkan kancing huruf dengan nama benda

1. Alat/Sumber Belajar

- Kancing huruf
- Lembar kerja
- Gambar kepala

IV. Kegiatan pembelajaran

A. Kegiatan Awal (30 menit)

- Salam, berdo'a memulai kegiatan
- Bercakap-cakap tentang anggota tubuh

B. Kegiatan inti (60 menit)

- Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain kancing huruf
- Anak bermain kancing Huruf dengan cara menyebutkan simbol huruf abjad melalui kancing huruf dan membalikan kancing huruf serta menyebutkan warnanya dan huruf depannya
- Anak disuruh menyusun huruf menjadi kata kepala

C. Istirahat (30 menit)

- Mencuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Istirahat

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a pulang, salam

Guru kelompok B



Yuliana Mugi, S.Pd
NIP: 196411271987032012

Mengetahui,

Kepala TKN Ameaba


Frida, S.Pd.I
NIP.19680617 198703 2 004


RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Negeri Ameaba

Semester : I

Kelompok/Usia : B (5-6 Tahun)

Tema/Sub Tema : Diriku/ fungsi anggota tubuh

Hari/Tanggal :

KD : 1.1-1.2-2.1-2.7-3.6-3.8-3.12-4.6-4.8-4.12

I. Muatan Materi

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan-ciptaan tuhan
3. Mengenal konsep warna
4. Menyebutkan simbol-simbol huruf
5. Mengenal suara huruf awal
6. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf
7. Mencocokkan kancing huruf dengan nama benda

II. Alat/Sumber Belajar

- Kancing huruf
- Lembar kerja
- Gambar anggota tubuh

III. Kegiatan pembelajaran

A. Kegiatan Awal (30 menit)

- Salam, berdo'a memulai kegiatan
- Bercakap-cakap tentang fungsi anggota tubuh

B. Kegiatan inti (60 menit)

- Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain kancing huruf
- Anak bermain kancing Huruf dengan cara menyebutkan simbol huruf abjad melalui kancing huruf dan membalikan kancing huruf serta menyebutkan warnanya dan huruf depannya
- Anak disuruh menuliskan huruf awal dari kata mendengar

C. Istirahat (30 menit)

- Mencuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Istirahat

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a pulang, salam

Guru kelompok B



Yuliana Mugi, S.Pd
NIP: 196411271987032012

Mengetahui,

Kepala TKN Aneaba



Frida, S.Pd.I

NIP.19680617 198703 2 004



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Negeri Ameaba

Semester : I

Kelompok/Usia : B (5-6 Tahun)

Tema/Sub Tema : Diriku/ fungsi anggota tubuh

Hari/Tanggal :

KD : 1.1-1.2-2.1-2.7-3.6-3.8-3.12-4.6-4.8-4.12

I. Muatan Materi

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan-ciptaan tuhan
3. Mengenal konsep warna
4. Menyebutkan simbol-simbol huruf
5. Mengenal suara huruf awal
6. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf
7. Mencocokkan kancing huruf dengan nama benda

II. Alat/Sumber Belajar

- Kancing huruf
- Lembar kerja
- Gambar anggota tubuh

III. Kegiatan pembelajaran

A. Kegiatan Awal (30 menit)

- Salam, berdo'a memulai kegiatan
- Bercakap-cakap tentang fungsi anggota tubuh

B. Kegiatan inti (60 menit)

- Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain kancing huruf
- Anak bermain kancing Huruf dengan cara menyebutkan simbol huruf abjad melalui kancing huruf dan membalikan kancing huruf serta menyebutkan warnanya dan huruf depannya
- Anak disuruh memilih huruf awal pada kata berjalan

C. Istirahat (30 menit)

- Mencuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Istirahat

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a pulang, salam

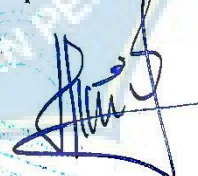
Guru kelompok B



Yuliana Mugi, S.Pd
NIP: 196411271987032012

Mengetahui,

Kepala TKN Aneaba



Frida, S.Pd.I
NIP.19680617 198703 2 004



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Negeri Ameaba

Semester : I

Kelompok/Usia : B (5-6 Tahun)

Tema/Sub Tema : Diriku/ fungsi anggota tubuh

Hari/Tanggal :

KD : 1.1-1.2-2.1-2.7-3.6-3.8-3.12-4.6-4.8-4.12

I. Muatan Materi

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan-ciptaan tuhan
3. Mengenal konsep warna
4. Menyebutkan simbol-simbol huruf
5. Menyebutkan gambar yang memiliki huruf yang sama
6. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf
7. Mencocokkan kancing huruf dengan nama benda

II. Alat/Sumber Belajar

- Kancing huruf
- Lembar kerja
- Gambar anggota tubuh

III. Kegiatan pembelajaran

A. Kegiatan Awal (30 menit)

- Salam, berdo'a memulai kegiatan
- Bercakap-cakap tentang fungsi anggota tubuh

B. Kegiatan inti (60 menit)

- Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain kancing huruf
- Anak bermain kancing Huruf dengan cara menyebutkan simbol huruf abjad melalui kancing huruf dan membalikan kancing huruf serta menyebutkan warnanya dan huruf depannya
- Anak disuruh menuliskan huruf depan dari kata telinga

C. Istirahat (30 menit)

- Mencuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Istirahat

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Bercakap-cakap kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a pulang, salam

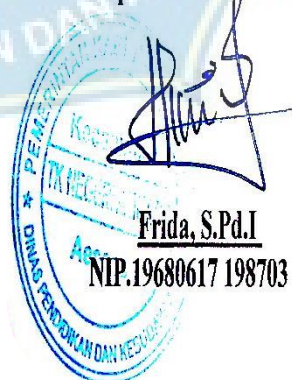
kelompok B



Yuliana Mugi, S.Pd
NIP: 196411271987032012

Mengetahui,

Kepala TKN Ameaba


Frida, S.Pd.I
NIP.19680617 198703 2 004


The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central golden sunburst with a circular center containing Arabic calligraphy. The sunburst is flanked by two golden stars. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR" is written in a semi-circle above the sunburst, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written in a semi-circle below it. The entire logo is rendered in a light blue, semi-transparent style.

Lampiran 4

Lembar Observasi Guru

Lembar Observasi Keguru

Nama : Yuliana mugi, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Selasa, 18 juli 2023

Petunjuk beri tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil pengamatan

	Langkah-langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1.	Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet	✓			
2.	Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kancing huruf. Anak-anak diberikan contoh cara bermain kancing huruf	✓			
3.	Guru mengambil sebuah kancing huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak	✓			
4.	Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kancing huruf tersebut, kemudian guru mengambil salah satu lembar kerja tersebut kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan simbol huruf tersebut dan mencocokkannya	✓			
5.	Guru membalik kancing huruf, kemudian menyebutkan warna yang tertera pada kancing huruf lalu menyebutkan pola huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan	✓			
6.	Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kancing huruf bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran	✓			
7.	Setelah anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kancing	✓			

	huruf secara individu				
8.	Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam melakukan kegiatan, apabila dibutuhkan anak, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak dalam membantu anak	✓			
9.	Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman belajar menggunakan kancing huruf	✓			
10.	Setelah waktu kegiatan selesai, guru dapat mengarahkan anak-anak untuk merapikan permainannya	✓			



Lembar Observasi Keguru

Nama : Yuliana mugi, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Kamis, 20 juli 2023

Petunjuk beri tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil pengamatan

	Langkah-langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1.	Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet	✓			
2.	Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kancing huruf. Anak-anak diberikan contoh cara bermain kancing huruf	✓			
3.	Guru mengambil sebuah kancing huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak	✓			
4.	Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kancing huruf tersebut, kemudian guru mengambil salah satu lembar kerja tersebut kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan simbol huruf tersebut dan mencocokkannya	✓			
5.	Guru membalik kancing huruf, kemudian menyebutkan warna yang tertera pada kancing huruf lalu menyebutkan pola huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan	✓			
6.	Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kancing huruf bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran	✓			
7.	Setelah anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kancing	✓			

	huruf secara individu				
8.	Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam melakukan kegiatan, apabila dibutuhkan anak, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak dalam membantu anak	✓			
9.	Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman belajar menggunakan kancing huruf	✓			
10.	Setelah waktu kegiatan selesai, guru dapat mengarahkan anak-anak untuk merapikan permainannya	✓			



Lembar Observasi Keguru

Nama : Yuliana mugi, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Sabtu, 22 juli 2023

Petunjuk beri tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil pengamatan

	Langkah-langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1.	Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet	✓			
2.	Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kancing huruf. Anak-anak diberikan contoh cara bermain kancing huruf	✓			
3.	Guru mengambil sebuah kancing huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak	✓			
4.	Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kancing huruf tersebut, kemudian guru mengambil salah satu lembar kerja tersebut kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan simbol huruf tersebut dan mencocokkannya	✓			
5.	Guru membalik kancing huruf, kemudian menyebutkan warna yang tertera pada kancing huruf lalu menyebutkan pola huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan	✓			
6.	Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kancing huruf bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran	✓			
7.	Setelah anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kancing	✓			

	huruf secara individu				
8.	Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam melakukan kegiatan, apabila dibutuhkan anak, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak dalam membantu anak	✓			
9.	Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman belajar menggunakan kancing huruf	✓			
10.	Setelah waktu kegiatan selesai, guru dapat mengarahkan anak-anak untuk merapikan permainannya	✓			



Lembar Observasi Keguru

Nama : Yuliana mugi, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Senin, 24 juli 2023

Petunjuk beri tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil pengamatan

	Langkah-langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1.	Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet	✓			
2.	Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kancing huruf. Anak-anak diberikan contoh cara bermain kancing huruf	✓			
3.	Guru mengambil sebuah kancing huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak	✓			
4.	Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kancing huruf tersebut, kemudian guru mengambil salah satu lembar kerja tersebut kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan simbol huruf tersebut dan mencocokkannya	✓			
5.	Guru membalik kancing huruf, kemudian menyebutkan warna yang tertera pada kancing huruf lalu menyebutkan pola huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan	✓			
6.	Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kancing huruf bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran	✓			
7.	Setelah anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kancing	✓			

	huruf secara individu				
8.	Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam melakukan kegiatan, apabila dibutuhkan anak, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak dalam membantu anak	✓			
9.	Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman belajar menggunakan kancing huruf	✓			
10.	Setelah waktu kegiatan selesai, guru dapat mengarahkan anak-anak untuk merapikan permainannya	✓			



Lembar Observasi Keguru

Nama : Yuliana mugi, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Rabu, 26 juli 2023

Petunjuk beri tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil pengamatan

	Langkah-langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1.	Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet	✓			
2.	Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kancing huruf. Anak-anak diberikan contoh cara bermain kancing huruf	✓			
3.	Guru mengambil sebuah kancing huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak	✓			
4.	Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kancing huruf tersebut, kemudian guru mengambil salah satu lembar kerja tersebut kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan simbol huruf tersebut dan mencocokkannya	✓			
5.	Guru membalik kancing huruf, kemudian menyebutkan warna yang tertera pada kancing huruf lalu menyebutkan pola huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan	✓			
6.	Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kancing huruf bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran	✓			
7.	Setelah anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kancing	✓			

	huruf secara individu				
8.	Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam melakukan kegiatan, apabila dibutuhkan anak, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak dalam membantu anak	✓			
9.	Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman belajar menggunakan kancing huruf	✓			
10.	Setelah waktu kegiatan selesai, guru dapat mengarahkan anak-anak untuk merapikan permainannya	✓			



Lembar Observasi Keguru

Nama : Yuliana mugi, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Kamis, 27 juli 2023

Petunjuk beri tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil pengamatan

	Langkah-langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1.	Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet	✓			
2.	Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kancing huruf. Anak-anak diberikan contoh cara bermain kancing huruf	✓			
3.	Guru mengambil sebuah kancing huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak	✓			
4.	Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kancing huruf tersebut, kemudian guru mengambil salah satu lembar kerja tersebut kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan simbol huruf tersebut dan mencocokkannya	✓			
5.	Guru membalik kancing huruf, kemudian menyebutkan warna yang tertera pada kancing huruf lalu menyebutkan pola huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan	✓			
6.	Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kancing huruf bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran	✓			
7.	Setelah anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk	✓			

	melakukan permainan kancing huruf secara individu				
8.	Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam melakukan kegiatan, apabila dibutuhkan anak, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak dalam membantu anak	✓			
9.	Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman belajar menggunakan kancing huruf	✓			
10.	Setelah waktu kegiatan selesai, guru dapat mengarahkan anak-anak untuk merapikan permainannya	✓			



Lampiran 5

Lembar Observasi Anak



LAMPIRAN OBSERVASI ANAK

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana	✓				✓				✓				3	25%	BB
2	Rafi	✓				✓				✓				3	25%	BB
3	Jion			✓				✓				✓		9	75%	BSH
4	Safana	✓				✓				✓				3	25%	BB
5	Sandri			✓				✓				✓		9	75%	BSH
6	Ramzi		✓				✓				✓			6	50%	MB
7	Akila		✓				✓				✓			6	50%	MB
8	Prili		✓				✓				✓			6	50%	MB
9	Azahra	✓				✓				✓				3	25%	BB
10	Saufal	✓				✓				✓				3	25%	BB
11	Inka	✓				✓				✓				3	25%	BB
12	Tita	✓				✓				✓				3	25%	BB
13	Rara		✓				✓				✓			6	50%	MB
14	Aska	✓				✓				✓				3	25%	BB
15	Broken	✓				✓				✓				3	25%	BB

LAMPIRAN OBSERVASI ANAK

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana	✓				✓				✓				3	25%	BB
2	Rafi		✓				✓				✓			6	50%	MB
3	Jion			✓				✓				✓		9	75%	BSH
4	Safana	✓				✓				✓				3	25%	BB
5	Sandri			✓				✓				✓		9	75%	BSH

6	Ramzi		✓				✓				✓				6	50%	MB
7	Akila			✓				✓					✓		9	75%	BSH
8	Prili		✓				✓				✓				6	50%	MB
9	Azahra	✓				✓				✓					3	25%	BB
10	Saufal	✓				✓				✓					3	25%	BB
11	Inka	✓				✓				✓					3	25%	BB
12	Tita	✓				✓				✓					3	25%	BB
13	Rara		✓				✓				✓				6	50%	MB
14	Aska		✓				✓				✓				6	25%	BB
15	Broken	✓				✓				✓					3	25%	BB

LAMPIRAN OBSERVASI ANAK

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana		✓				✓				✓			6	50%	MB
2	Rafi			✓				✓					✓	9	75%	BSH
3	Jion			✓				✓					✓	9	75%	BSH
4	Safana		✓				✓				✓			6	50%	MB
5	Sandri			✓				✓					✓	9	75%	BSH
6	Ramzi		✓				✓				✓			6	50%	MB
7	Akila			✓				✓					✓	9	75%	BSH
8	Prili			✓				✓					✓	9	75%	BSH
9	Azahra	✓				✓				✓				3	25%	BB
10	Saufal	✓				✓				✓				3	25%	BB
11	Inka		✓				✓				✓			6	50%	MB
12	Tita		✓				✓				✓			6	50%	MB
13	Rara			✓				✓					✓	9	75%	BSH
14	Aska			✓				✓					✓	9	75%	BSH
15	Broken		✓				✓				✓			6	50%	MB

LAMPIRAN OBSERVASI ANAK

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana		✓				✓				✓			6	50%	MB
2	Rafi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
3	Jion			✓				✓				✓		9	75%	BSH
4	Safana		✓				✓				✓			6	50%	MB
5	Sandri			✓				✓				✓		9	75%	BSH
6	Ramzi		✓				✓				✓			6	50%	MB
7	Akila			✓				✓				✓		9	75%	BSH
8	Prili			✓				✓				✓		9	75%	BSH
9	Azahra	✓				✓				✓				3	25%	BB
10	Saufal	✓				✓				✓				3	25%	BB
11	Inka		✓				✓				✓			6	50%	MB
12	Tita		✓				✓				✓			6	50%	MB
13	Rara			✓				✓				✓		9	75%	BSH
14	Aska			✓				✓				✓		9	75%	BSH
15	Broken		✓				✓				✓			6	50%	MB

LAMPIRAN OBSERVASI ANAK

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana		✓				✓				✓			6	50%	MB
2	Rafi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
3	Jion				✓				✓				✓	12	100%	BSB
4	Safana		✓				✓				✓			6	50%	MB
5	Sandri				✓				✓				✓	12	100%	BSB
6	Ramzi			✓				✓				✓		9	75%	BSH

7	Akila				✓				✓				✓	12	100%	BSB
8	Prili			✓				✓				✓		9	75%	BSH
9	Azahra		✓					✓				✓		6	50%	MB
10	Saufal		✓					✓				✓		6	50%	MB
11	Inka			✓					✓				✓	9	75%	BSH
12	Tita			✓				✓					✓	9	75%	BSH
13	Rara		✓					✓				✓		6	50%	MB
14	Aska			✓				✓					✓	9	75%	BSH
15	Broken		✓					✓				✓		6	50%	MB

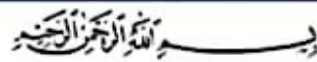
LAMPIRAN OBSERVASI ANAK

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menunjukkan bentuk-bentuk simbol				Menyebutkan suara huruf awal				Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Hana			✓				✓				✓		9	75%	BSH
2	Rafi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
3	Jion				✓				✓				✓	12	100%	BSB
4	Safana		✓				✓				✓			6	50%	MB
5	Sandri				✓				✓				✓	12	100%	BSB
6	Ramzi			✓				✓				✓		9	75%	BSH
7	Akila				✓				✓				✓	12	100%	BSB
8	Prili			✓				✓				✓		9	75%	BSH
9	Azahra		✓				✓				✓			6	50%	MB
10	Saufal		✓				✓				✓			6	50%	MB
11	Inka			✓					✓			✓		9	75%	BSH
12	Tita			✓				✓				✓		9	75%	BSH
13	Rara			✓				✓				✓		9	75%	BSH
14	Aska				✓				✓				✓	12	100%	BSB
15	Broken		✓				✓				✓			6	50%	MB

Lampiran 6

SURAT IZIN PENELITIAN





Nomor : 13733/FKIP/A.4-II/VI/1444/2023
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar

Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Siti Sahwin Muhamad Yusril
Stambuk : 105451102319
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Tempat/ Tanggal Lahir : Kolikapa / 24-10-2000
Alamat : Talasalapang 2

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Negeri Ameaba Kab. Nagekeo Provinsi NTT.

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan*.

*Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi
Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
08 Juni 2023 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934



**PEMERINTAH KABUPATEN NAGEKEO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN
TERPADU SATU PINTU**

Jalan Jenderal Soeharto - Mbay 86472

Pos-el: nagekeodpmptsp@gmail.com

Website: <https://dpmptsp.nagekeokab.go.id>

IZIN PENELITIAN

Nomor: 500.16.7.2/DPMPTSP-NGK/IP/123/7/2023

- DASAR** :
- a. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
 - b. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2007 tentang Pembentukan Kabupaten Nagekeo di Provinsi Nusa Tenggara Timur;
 - c. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintahan Daerah;
 - d. Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Nagekeo;
 - e. Peraturan Bupati Nagekeo Nomor 60 Tahun 2016 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Nagekeo;
 - f. Peraturan Bupati Nagekeo Nomor 9 Tahun 2020 Tentang Pendelegasian Kewenangan Pengelolaan dan Penandatanganan Perizinan Berusaha dan Non Berusaha pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Nagekeo.

MEMPERHATIKAN: Surat Permohonan izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar:

Nomor : 1709/05/C.4-VIII/VI/1444/2023

Tanggal : 09 Juni 2023

Judul Penelitian : "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Hurup Melalui Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur".

Lokasi Penelitian : TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo

Waktu : 17 Juni 2023 s/d 15 Agustus 2023

MENIMBANG : Bahwa setelah memeriksa (mencatat/meneliti), mengkaji, dan menilai/evaluasi rencana kegiatan/proposal yang diajukan, maka terhadap Pemohon dapat diberikan Izin Penelitian.

MENGIZINKAN

KEPADA

Nama : SITI SAHWIN MUHAMMAD YUSRIL
NIM : 105451102319
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Instansi/Lembaga : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur".
Lokasi Penelitian : TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo
Waktu : 17 Juni 2023 s/d 15 Agustus 2023

Peneliti berkewajiban menghormati, mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di daerah setempat dan melaporkan hasil penelitian kepada Bupati Nagekeo cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Nagekeo.

Dikeluarkan di : Mbay
pada tanggal : 05 Juli 2023

a.n. Bupati Nagekeo
Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Nagekeo,

MARIA ANJELINA ADRIANA SEKKE WEA, S.STP
Pembina Tk. I
NIP. 197810021998102001

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Nagekeo di Mbay;
2. Kepala Sekolah TK Negeri Ameaba di Kolikapa.
3. Ketua LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar di Makassar.



**PEMERINTAH KABUPATEN NAGEKEO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KECAMATAN AESESA
TK NEGERI AMEABA**

Jln. Agus Salim. Telp.....No:.....
Kolikapa – 86472



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor:104/TKN.A/PK-NGK/07/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Frida, S.Pd.I

JABATAN : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Siti Sahwin Muhamad Yusril

Nim : 105451102319

Fakultas /Prodi : FKIP/PG PAUD

Telah selesai melakukan Kegiatan Penelitian di TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo dengan judul

**“Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Permainan Kancing Huruf
Kelompok B TK Negeri Ameaba Kabupaten Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur”**

Demikian Surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kolikapa, 27 Juli 2023

Kepala TKN Ameaba


Frida, S.Pd.I

NIP.19680617 198703 2 004



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KETERANGAN VALIDASI

NO. PG-PAUD/ / /1442/2021

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul

"Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Negeri Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT"

Nama : Siti Sahwin Muhamad Yusril

NIM : 105451102319

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama oleh tim penilai, maka perangkat pembelajaran yang terdiri dari :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Dan instrumen penelitian terdiri dari

2. Lembar Observasi Anak

3. Lembar Observasi Guru

Dinyatakan telah memenuhi:

Validasi Isi dan Validasi Realibilitas

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

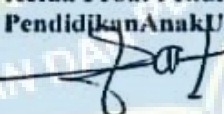
Makassar, Oktober 2023

Mengetahui,

**Ketua Prodi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini**

Penilai


Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM: 951830



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Siti Sahwin Muhamad Yusril
NIM : 105451102319
Judul Penelitian : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui
Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Negeri
Ameaba Kab, Nagekeo Provinsi NTT

Tanggal Ujian Proposal : 30 Mei 2023

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian :

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1.	10 juli 2023	Persuratan ke TK NEGERI AMEABA KAB, NAGEKEO PROVINSI NTT	
2.	18 juli 2023	pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama	
3.	20 juli 2023	pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua	
4.	22 juli 2023	pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ketiga	
5.	24 juli 2023	pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama	
6.	26 juli 2023	pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan kedua	
7.	27 juli 2023	pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan ketiga	
8.	27 juli 2023	Persuratan Selesaiya Penelitian	

Kolikapa, Juli 2023

Kepala TKN Ameaba

Frida, S.Pd.I
NIP.19680617 198703 2 004



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Sahwin Muhamad Yusril
Nim : 105451102319
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Negeri Anekaab. Kab. Nagekeo Provinsi NTT
Pembimbing : 1. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd
2. Arie Martuty, S.Si., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	30/08/2023	Perbaikan hasil observasi Penunasan Penambahan Referensi Pembahasan hasil penelitian	
2.	18/09/2023	Perbaiki hasil Copy Paste	
3.	27/09/2023	ACC	

Catatan : Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd
NBM: 951830



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Sahwin Muhamad Yusril
Nim : 105451102319
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Negeri Aneaha Kab. Nagekeo Provinsi NTT
Pembimbing : 1. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd
2. Arie Martuty, S.Si., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	30/08/2023	Perbaikan penulisan, sesuai dg panduan	
2.	07/09/2023	1. Tambah Foto media pada lampiran 2. Penulisan	
3.	27/09/2023	Perbaikan	
4.	10/10/2023	ACC	

Catatan : Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM: 951830



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO 259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972, 881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Siti Sahwin Muhamad Yusril

Nim : 105451102319

Program Studi : PG - PAUD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	13 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	2 %	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 27 Oktober 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Siti Sahwin Muhamad Yusril

105451102319 BAB I

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Oct-2023 01:04PM (UTC+0700)

Submission ID: 2204405630

File name: BAB_1_-_2023-10-23T140344.729.docx (18.42K)

Word count: 1027

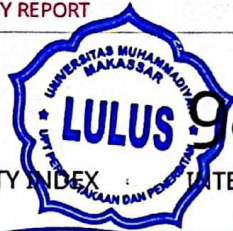
Character count: 6734

Siti Sahwin Muhamad Yusril 105451102319 BAB I

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX



9%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

9%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

< 2%



Siti Sahwin Muhamad Yusril

105451102319 BAB II

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Oct-2023 01:05PM (UTC+0700)

Submission ID: 2204406723

File name: BAB_II_-_2023-10-23T140408.147.docx (198.86K)

Word count: 5246

Character count: 34532

Siti Sahwin Muhamad Yusril 105451102319 BAB II

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX



11%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

6%

2

eprints.uny.ac.id

Internet Source

2%

3

Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik
Bangka Belitung

Student Paper

1%

4

repository.unej.ac.id

Internet Source

1%

5

core.ac.uk

Internet Source

1%

6

www.scribd.com

Internet Source

1%

7

rivalhardiyanto.wordpress.com

Internet Source

1%

8

123dok.com

Internet Source

1%

Exclude quotes ☐

Exclude matches

< 1%

Exclude bibliography ☐



Siti Sahwin Muhammad Yusril

105451102319 BAB III

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Oct-2023 01:06PM (UTC+0700)

Submission ID: 2204407240

File name: BAB_III_-_2023-10-23T140529.994.docx (146.61K)

Word count: 1281

Character count: 8231

Siti Sahwin Muhamad Yusril 105451102319 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.uny.ac.id

Internet Source

5%

2

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

3

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

1%

4

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes

Exclude bibliography

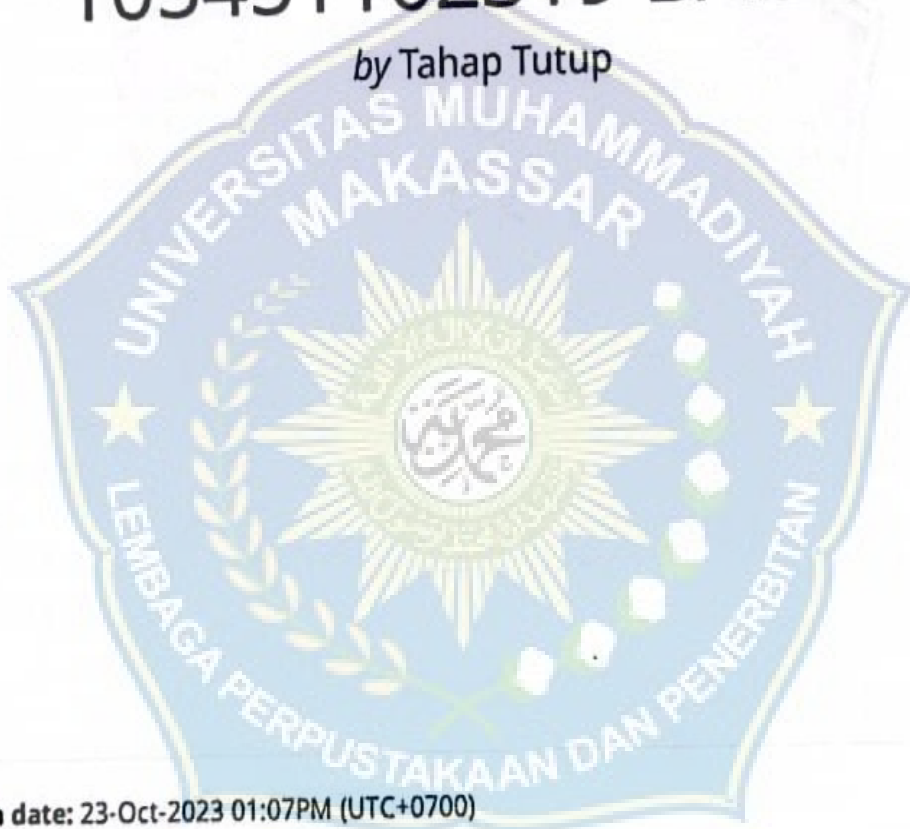
Exclude matches



Siti Sahwin Muhammad Yusril

105451102319 BAB IV

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Oct-2023 01:07PM (UTC+0700)

Submission ID: 2204408297

File name: BAB_IV_-_2023-10-23T140607.829.docx (37.85K)

Word count: 3880

Character count: 23213

Siti Sahwin Muhamad Yusril 105451102319 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES



5%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

1 digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

2%

2 Marna Syafrida. "Peningkatan kreativitas anak melalui media cetak buah-buahan di TK Pertiwi Pasar Baru Bayang", JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2019
Publication

1%

3 Ayu Mustika Sari. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tabung Menggunakan Balok Angka dan Huruf", Jurnal Pelita PAUD, 2019
Publication

1%

4 downloadily.net
Internet Source

1%

5 eprints.uny.ac.id
Internet Source

<1%

6 Nia Lailin Nisfa, Lita Latiana, Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, Diana Diana. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Sosial

<1%

dan Emosi Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022
Publication

7	adoc.pub Internet Source	<1 %
8	Nopri Padma Nudesti, Siti Marfu'ah, Retno Wulan. "Hubungan stimulasi game lompat tali berirama dengan perkembangan motorik kasar melompat pada anak usia 5 tahun di TK Dharma Wanita Desa Tondomulyo Kecamatan Jakenan Pati", Journal of Public Health Innovation, 2023 Publication	<1 %
9	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
10	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Siti Sahwin Muhammad Yusril

105451102319 BAB V

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Oct-2023 01:08PM (UTC+0700)

Submission ID: 2204408644

File name: BAB_V_-_2023-10-23T140642.583.docx (15.58K)

Word count: 348

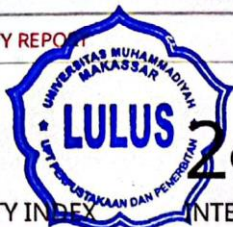
Character count: 2115

Siti Sahwin Muhamad Yusril 105451102319 BAB V

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX



2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.usd.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off

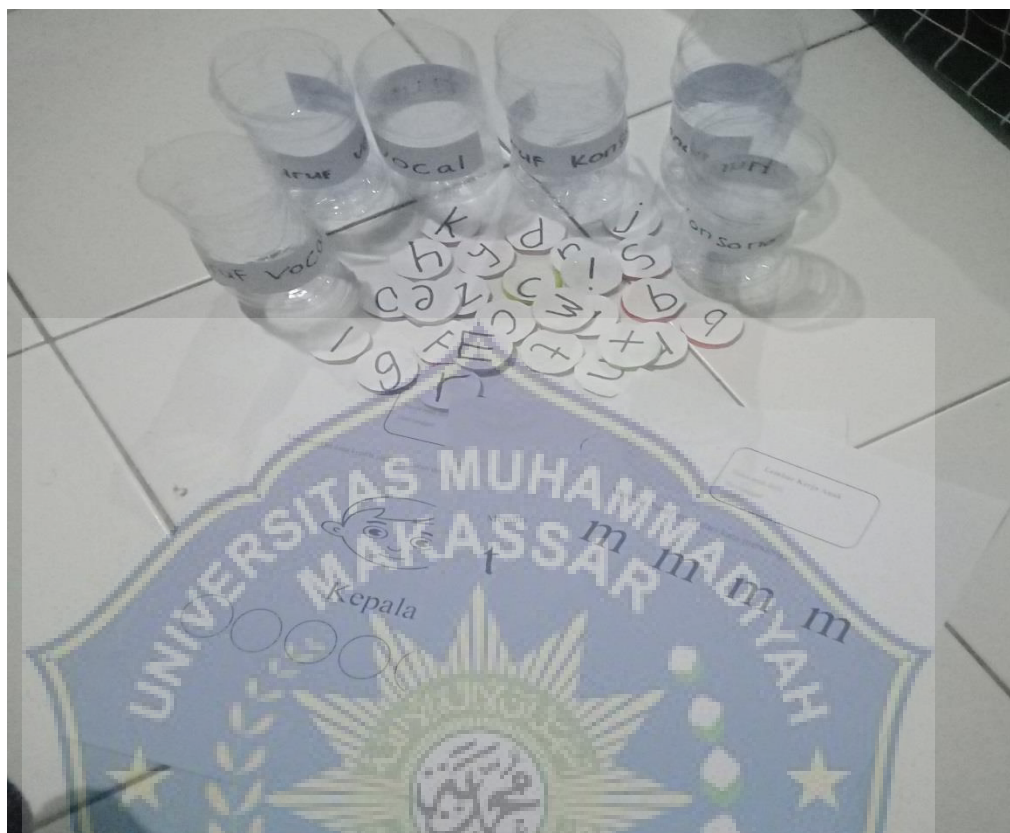


The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a circular center containing Arabic calligraphy. The sunburst is surrounded by a wreath of green leaves and white flowers. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written in a semi-circle at the top, and "MAKASSAR" is written below it. At the bottom, the text "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written in a semi-circle. Two yellow stars are positioned on the left and right sides of the emblem.

Lampiran 7

DOKUMETASI

Media Pembelajaran



Dokumentasi Siklus Pertama



Peserta didik mengamati apa saja huruf vocal dan konsonan



Anak didik bermain bersama dalam bentuk kelompok memilih huruf vocal dan huruf kansonan



Anak didik satu persatu memilih huruf yang disebutkan oleh gurunya



Peserta didik menyelesaikan masalah

Siklus 2



Peserta didik mengamati dan menempelkan tulisan bagian-bagian anggota tubuh pada gambar yang disediakan oleh guru



Peserta didik mengamati dan menulis huruf awal dari kata berjalan



Peserta didik mengamati dan menulis huruf awal dari kata tangan

RIWAYAT HIDUP



Siti Sahwin Muhamad Yusril, dilahirkan di kolikapa, Kelurahan Mbay 1, Kecamatan Aesesa, Kabupaten Nagekeo Provinsi NTT pada tanggal 24 oktober 2000, anak pertama dari buah hati pasangan ayah muhamad yusril dan ibu sri wahyuni wauk. Jenjang sekolah yang ditempuh :

SDN AMEABA pada tahun 2007 dan diselesaikan pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di MTSN Nagekeo pada tahun 2013 dan tamat pada tahun 2016 dan berlanjut masuk di MAN Nagekeo dan tamat tahun 2019. Kemudian ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di jenjang perguruan tinggi swasta, dan penulis diterima pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, program strata 1 (S1), Universitas Muhammadiyah Makassar.

