

LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Wujudkan Guru Profesional



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
LEMBAGA PENDIDIKAN DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA



HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh:

Nama : TATIK KUSMIATI,S.Pd

NIM : 06050822313

Judul : UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI MEDIA *PUZZLE* HURUF DI RA NURUL AMAL KELOMPOK A KABUPATEN PAMEKASAN

Telah diperiksa dan disetujui sebagai salah satu tugas akhir Praktik Pengenalan Lapangan (PPL) Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun 2022.

Pamekasan 18 Oktober 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah/Madrasah

Mahasiswa

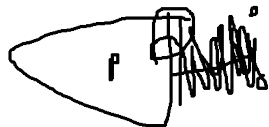

ACH.ROFIQI,S:Pd
NIP.


TATIK KUSMIATI,S.Pd
NIM.06050822313

Dosen Pembimbing

Menyetujui,

Guru Pamong



RATNA PANGASTUTI,M.Pd.I Prodi PIAUD
NIP.567198111032015032003



CHOLIDAH, S.Pd
NIP.

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD
MELALUI MEDIA *PUZZLE* HURUF DI RA NURUL AMAL KELOMPOK A
KABUPATEN PAMEKASAN**

LAPORAN PTK

**Diajukan kepada LPTK Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Tugas
Lokakarya Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan Tahun 2022/2023**

DOSEN PEMBIMBING : RATNA PANGASTUTI,M.Pd.I Prodi PIAUD



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

OLEH:

**TATIK KUSMIATI, S.Pd.
NIM: 06050822313**

**LPTK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN
AMPEL SURABAYAFAKULAS TARBIYAH
DAN KEGURUAN
SEPTEMBER 2022**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	3
BAB I.....	5
PENDAHULUAN	5
A. Latar Belakang	5
B. Rumusan Masalah	8
C. Tindakan yang Dipilih.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Lingkup Penelitian	8
F. Signifikansi Penelitian.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN TEORI.....	10
A. Kemampuan Mengenal Huruf	10
B. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf	11
C. Pentingnya Pengenalan Huruf	11
D. Tahapan Membaca Anak Usia Dini	12
E. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	14
F. Hakikat Media <i>Puzzle</i> Huruf.....	16
1. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	16
2. Manfaat Media <i>Puzzle</i>	16
3. Langkah-Langkah Permainan <i>Puzzle</i> Huruf.....	17
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	18
BAB III	20
PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS	20
A. Metode Penelitian.....	20
B. Setting Penelitian.....	20
C. Variabel yang Diselidiki.....	20
D. Rencana Tindakan	20
1. Waktu Penelitian	20

2.	Siklus PTK	21
3.	Persiapan PTK	22
E.	Data dan Cara pengumpulannya	22
1.	Sumber Data	22
2.	Teknik Pengumpulan Data	22
G.	Tim Peneliti dan Tugasnya	24
DAFTAR PUSTAKA		25

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pendidikan pada anak yang dilakukan dalam bentuk program pembelajaran supaya kemampuan yang dimiliki anak bisa berkembang. Sujiono menjelaskan bahwa program pembelajaran merupakan pengembangan melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang beberapa hal seperti cara berfikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan dan memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif.¹

Pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam Undang - Undang Sisdiknas adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Dalam Undang-undang Sisdiknas No.14 tentang guru dan dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.³

Pembelajaran mengenalkan huruf di tingkat usia dini, guru tidak hanya sekedar melaksanakan apa yang ada dalam kurikulum, melainkan harus dapat menginterpretasi dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik apabila guru memiliki kreativitas dengan memasukkan permainan ke dalam aktivitas anak. Penggunaan kreativitas permainan ke dalam belajar anak akan memberi iklim yang berbeda bagi anak, akan menyenangkan dalam proses belajar. Anak belajar seolah-olah tanpa adanya keterpaksaan, tapi justru belajar dengan keharmonisan, selain itu dengan bermain anak dapat belajar dengan santai. Dengan cara tersebut, sel-sel otak anak dapat berkembang sehingga anak bisa menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran.⁴

Rendahnya kemampuan anak mengenal huruf, hendaknya menjadi perhatian

¹ Bambang Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini (Jakarta :PT Index, 2009),h. 138

² Undang-undang Sisdiknas No. 14 Tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini Jakarta : Depdiknas, h 23

³ Ibid, h. 23

⁴ Bambang Sujiono, h. 138

khusus bagi guru. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik minat belajar anak dan kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Guru sering menggunakan metode yang dianggap paling mudah dan praktis dalam pembelajaran mengenalkan huruf kepada anak, padahal metode pembelajaran yang dilakukan dengan mudah dan praktis belum tentu dapat mencapai hasil yang optimal.

Konsep pembelajaran di RA adalah dengan mengembangkan konsep bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dunia bermain adalah dunianya anak-anak, kebutuhan utama anak adalah terpenuhinya kebutuhan mereka akan bermain. Banyak jenis permainan dan alat permainan yang menarik minat anak untuk dimainkan salah satunya adalah permainan *Puzzle*.⁵

Kegiatan pembelajaran di RA terdapat beberapa bidang pengembangan. Pengembangan tersebut meliputi pengembangan kognitif, pengembangan fisik motorik, pengembangan nilai agama dan moral, sikap perilaku dan pengembangan bahasa. Pengembangan kognitif yang melibatkan kemampuan berfikir anak bagaimana cara menyelesaikan masalah. Perkembangan fisik motorik yaitu perkembangan dan kemampuan fisik anak. Pengembangan nilai agama dan moral yaitu perkembangan yang melibatkan agama dan cara sopan santun dimana anak tersebut berada. Sikap perilaku yang mengembangkan bagaimana cara bersosialisasi dengan orang lain. Perkembangan bahasa yaitu mengembangkan kemampuan berbahasa anak yang meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.⁶

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangatlah penting, sebab bahasa merupakan alat komunikasi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya. Semakin bagus bahasa anak maka semakin mudah pula anak diterima dilingkungannya.⁷

Media *Puzzle* digunakan sebagai bahan pembelajaran karena media ini selain untuk memenuhi naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini atau usia RA. Aspek-aspek perkembangan anak usia RA dalam permainan ini selain membaca huruf juga disertakan gambar yang menarik bagi anak.⁸

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di kelompok A RA Nurul Amal Kab.Pamekasan, diketahui bahwa masih banyak anak yang belum mampu mengenal huruf dengan baik. Dari 14 orang anak hanya ada 6 orang anak yang

⁵ Punaji Setyosari, Pemanfaatan Media (Malang: Universitas Negeri Malang, 2010), h. 4

⁶ Ibid, h. 10

⁷ Sudjana, Nana dkk. Media Pengajaran (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), h. 56

⁸ Y.M. Saputra & Rudyanto, Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 21

mampu mengenal dan mampu menuliskan huruf dengan benar, 6 orang anak baru mengenal huruf A sampai E dan belum mampu menuliskan huruf tersebut jika tidak mendapat bantuan dari guru, sedangkan 2 orang anak baru mengenal huruf A sampai C dan belum mampu menuliskan huruf tersebut sama sekali. Selain itu penggunaan media *puzzle* huruf belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di RA Nurul Amal Kab. Pamekasan, karena penggunaan media *Puzzle* huruf belum dibudayakan penggunaannya di sekolah.

Kurangnya kreativitas guru dalam mengenalkan huruf pada anak menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak mengenal huruf di RA Nurul Amal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kemampuan anak mengenal huruf yang masih berbeda-beda, ada anak yang sudah mampu mengenal huruf dengan baik tetapi ada juga yang belum mengenal huruf sama sekali.

Kurang maksimalnya Guru RA Nurul Amal Kab. Pamekasan dalam pembelajaran mengenalkan huruf kepada anak menyebabkan proses pembelajaran berjalan monoton dan membosankan bagi anak. Anak menjadi mudah jenuh dan kelihatan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran.

Melihat permasalahan yang dihadapi guru di atas, maka peneliti mencoba menggunakan alternatif pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* huruf untuk menambah perbendaharaan huruf anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul sebagai berikut, **“Upaya Peningkatan Kemampuan mengenal Huruf Abjad Melalui Media *Puzzle* Huruf di RA Nurul Amal Kabupaten Pamekasan ”**.

B. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf Abjad melalui media *puzzle* huruf di RA Nurul Amal Kabupaten Pamekasan ?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad setelah pembelajaran menggunakan media *puzzle*?
3. Apakah terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad sebelum dengan setelah pembelajaran menggunakan media *puzzle*?

C. Tindakan yang Dipilih

Untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf di RA Nurul Amal maka akan dilakukan tindakan dengan menggunakan media *puzzle* huruf.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui media *puzzle* huruf di RA Nurul Amal Kabupaten Pamekasan.

E. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah Kelompok A RA Nurul Amal dalam mengembangkan kemampuan pengenalan huruf (materi menggunakan permainan *puzzle*). Metode pembelajaran yang digunakan adalah *puzzle* sebagai media pembelajaran dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK).

F. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritik maupun praktik terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak melalui media *puzzle* di Raudhatul Athfal (RA), penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembang kajian keilmuan tentang dunia anak RA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk mendukung perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media *puzzle* huruf.

2. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian pada anak RA Nurul Amal Kabupaten Pamekasan diharapkan secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media *puzzle* huruf.
- b. Bagi guru RA dapat memberikan keterampilan dalam proses pembelajaran dengan penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dapat memperbaiki mutu pembelajaran dimana guru mendapat kesempatan untuk merefleksi kinerjanya sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuannya, serta meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah memberi bahan masukan kepada badan penyelenggaraan program PAUD, RA/TK pada umumnya, khusus bagi RA Nurul Amal Kabupaten Pamekasan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media *puzzle* huruf.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak-anak. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa.⁹

Bambang Sujiono mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.¹⁰

Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Prasetyono) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.¹¹

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.¹²

Jadi dari pendapat di atas dapat ditegaskan 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 menyebutkan suatu simbol huruf, dan kemampuan anak dalam memahami huruf

⁹ Bambang Sujiono, h. 300

¹⁰ Bambang Sujiono, h. 300

¹¹ Prasetyono, *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini* (Yogyakarta : Think, 2011), h. 42

¹² Permendiknas, Tahun 2009, h. 9

dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

B. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik dalam buku Bambang Sujiono bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.¹³

Menurut pendapat Harun Rasyid dkk. belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak dilingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.¹⁴

Burnett dalam buku Harun Rasyid dkk. 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.¹⁵

Selain pendapat di atas, menurut Slamet Suyanto bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.¹⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

C. Pentingnya Pengenalan Huruf

¹³ *Ibidh.* 73

¹⁴ Harun Rasyid dkk, *Penilaian Hasil Belajar* (Bandung : CV Wacana, 2009), h. 241

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005), h. 165

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik dalam Sujiono membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak.¹⁷

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 *recording*, 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.¹⁸

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik dalam Sujiono membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk Berdasarkan dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak RA dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energy sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan.¹⁹

D. Tahapan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Prasetyono tahapan membaca pada anak usia dini dibagi dalam 3 tahap yaitu:

Tahap I : Membaca Gambar

Anak diberikan gambar, yang dalam satu halaman hanya memuat satu

¹⁷ Bambang Sujiono, h. 139

¹⁸ *Ibid*, 139

¹⁹ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta : Divas Press), h. 311

jenis gambar, misalnya gambar ayam, maka gambar tidak boleh dihias dengan jenis gambar lain. Jika buku, maka buku tersebut hanya berisi gambar, belum tulisan.

Tahap II : Membaca Gambar + Huruf

Keterampilan membaca anak tahap kedua ini dengan membaca huruf yang sesuai dengan huruf awal gambar.

Tahap III : Membaca Gambar + Kata

Keterampilan membaca tahap selanjutnya adalah dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar.

Tahap Membaca Kalimat merupakan tahap paling matang dari keterampilan membaca ini. Anak sudah menguasai banyak kosa kata dan dapat merangkainya menjadi kalimat. Anak dapat membaca buku maupun surat kabar.²⁰

Menurut Cochorane dalam buku karya Tadkiroatun Musfiroh, perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak usia 4-6 tahun dibagi dalam lima tahap yakni:

- Tahap Magic

Pada tahap ini anak belajar tentang guna buku. Anak mulai berpikir bahwa buku adalah sesuatu yang penting. Anak melihat-lihat buku, membawa-bawa buku dan sering memiliki buku favorit.

- Tahap Konsep Diri

Anak melihat dirinya sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan pura-pura membaca, mengambil makna dari gambar, membahasakan buku walau tidak cocok dengan teks yang ada di dalamnya.

- Tahap Membaca

Antara Anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak. Mereka mungkin memilih kata-kata yang sudah dikenal, dapat membaca ulang cerita yang sudah ditulis dan dapat membaca puisi. Pada tahap ini anak mulai mengenali alphabet.

- Tahap Lepas Landas

Anak mulai menggunakan tiga sistem tanda/ciri yaitu *grafonic*, semantik, dan sintaksis. Anak mulai bergairah membaca, mengenali huruf dari konteks, memperhatikan lingkungan dan membaca apapun di sekitarnya seperti pada kemasan dan papan penunjuk.

- Tahap Independen

²⁰ Prasetyono, *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini* (Yogyakarta : Think, 2011), h. 53

Anak dapat membaca secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya serta isyarat penulis. Anak-anak dapat membuat perkiraan tentang isi bacaan.²¹

Tahapan membaca menurut Sujiono, dibagi dalam 4 tahap yang meliputi:

- Kesiapan membaca, yaitu berhubungan dengan pengalaman membaca pada tingkat prasekolah. Tahap ini dimulai sejak lahir dan biasanya berlanjut sampai sekitar usia enam atau tujuh tahun.
- Penguasaan kata, yaitu berhubungan dengan pengalaman membaca kelas 1 SD. Hasilnya, anak menguasai apa yang disebut keterampilan membaca tahap kedua atau kemampuan membaca kelas satu.
- Pertambahan penguasaan kosakata dan penggunaan konteks, yaitu secara umum terjadi pada kelas 4 SD, dan menghasilkan apa yang disebut kemampuan membaca fungsional, mampu membaca rambu-rambu lalu lintas atau petunjuk-petunjuk dengan cukup lancar, mengisi formulir yang sederhana, dan sejenisnya.
- Tahap literasi kelas 8, 9, atau 10, pada tahap ini anak bisa menjadi pembaca dewasa, anak bisa membaca hampir semua materi yang relatif sederhana. Singkatnya, anak cukup dewasa untuk tugas membaca di SMA.²²

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan membaca yang digunakan adalah tahap membaca gambar dan kata. Selain itu, dikarenakan obyek yang diteliti adalah anak di Raudhatul Athfal atau masih dalam usia prasekolah maka termasuk dalam tahap kesiapan membaca. Kesiapan membaca meliputi berbagai kesiapan belajar, kesiapan fisik meliputi penglihatan dan pendengaran yang baik, kesiapan intelektual meliputi tingkat persepsi visual minimum anak bisa menyerap dan mengingat kata-kata dan huruf pembentuknya.

E. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Sujiono Perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun ditandai berbagai kemampuan sebagai berikut:

- a. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi
- b. Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya, dan kata sambung.

²¹ *Ibid*, h 23

²² Bambang Sujiono, h. 140

- c. Menunjukkan pengertian, dan pemahaman tentang sesuatu.
- d. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
- e. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.²³

Tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun dapat melakukan hal-hal sebagai berikut : 1). menerima bahasa, 2). mengungkapkan bahasa, dan 3). keaksaraan. Tingkat pencapaian perkembangan menerima bahasa anak diharap dapat: 1) menyimak perkataan orang lain, 2) mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, 3) memahami cerita yang dibacakan, 4) mengenal perbendaharaan kata.²⁴

Menurut Permediknas dalam mengungkapkan bahasa anak diharap dapat:

- a. Mengulang kalimat sederhana,
- b. Menjawab pertanyaan sederhana,
- c. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat,
- d. Menyebutkan kata-kata yang dikenal,
- e. Mengutarakan pendapat kepada orang lain,
- f. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan,
- g. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.

Keaksaraan anak diharap dapat:

- 1) mengenal simbol-simbol,
- 2) mengenal suara-suara hewan/ benda yang ada disekitarnya,
- 3) membuat coretan yang bermakna, dan meniru huruf²⁵

Perkembangan bahasa dapat distimulasi oleh orang terdekat anak, seperti orang tua, guru, pengasuh, saudara dan sebagainya. Berhubung anak belajar bahasa melalui meniru/modeling, maka orang disekitar perlu mengajak bicara, dan dengan bahasa yang benar. Metode pengembangan bahasa yang dapat diterapkan antara lain bercerita, sosiodrama, permainan membaca dan lain-lain.²⁶

Usia 4-5 tahun anak sudah mampu untuk mendengarkan dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan mengucapkannya, dapat mendengarkan dan memahami kata dan kalimat sederhana, dapat berkomunikasi/berbicara secara

²³ *Ibid*,h. 140

²⁴ Permendiknas, Tahun 2010, h 10

²⁵ Permendiknas, Tahun 2010, h 11

²⁶ *Ibid*,h. 54

lisan, memperkaya kosa kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan waktu, dapat mengenal bentuk-bentuk simbol sederhana (pra menulis), dapat menceritakan gambar (pra membaca) mengenal bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan (pra membaca). Anak yang berusia antara 4-5 tahun penerapan bahasa dan tata bahasa vokabulary:1400 - 1600.²⁷

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini ialah dengan caramulai mengenalkan nama dirinya atau nama benda yang ada disekitarnya, akan membantu anak secara cepat dalam mengenal huruf-huruf, kata-kata, dan suara melatih mengenal huruf menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan bahasa anak usia dini.

F. Hakikat Media *Puzzle* Huruf

1. Pengertian Media *Puzzle*

Media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berfikir atau kemampuan kognitif anak untuk memecahkan suatu masalah. Melalui *Puzzle* anak dapat termotivasi untuk belajar.²⁸

Puzzle dapat membantu anak dalam mengingat karena terdiri dari bermacam warna dan bentuk pola dapat menarik perhatian anak. *Puzzle* dapat membantu anak untuk memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat.²⁹

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* merupakan permainan yang dapat dibongkar pasang yang membuat anak didik termotivasi untuk menyelesaikan suatu masalah.³⁰

2. Manfaat Media *Puzzle*

Adapun manfaat *Puzzle* menurut Suyadi sebagai berikut:

- a. Keterampilan fisik. Melalui permainan *Puzzle* anak dapat mengembangkan koordinasi mata-tangan.
- b. Keterampilan kognitif. Pengalaman memecahkan teka-teki membantu

²⁷ Enny Zubaidah, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini* (Yogyakarta : FIP UNY, 2003), h. 22

²⁸ Punaji Setyosari, *Pemanfaatan Media* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2010), h. 43

²⁹ Suyadi, *Permainan edukatif yang mencerdaskan* (Yogyakarta: Power Books, 2011), h.113

³⁰ Suyadi, *Permainan edukatif yang mencerdaskan* (Yogyakarta: Power Books, 2011), h.113

anak-anak belajar konsep-konsep matematika seperti mengelompokkan, membandingkan, ukuran dan hubungan spasial.

- c. Keterampilan sosial. Ketika memecahkan teka-teki dengan teman-teman, anak-anak belajar bagaimana bernegosiasi dengan orang lain, mengendalikan tindakan mereka sendiri, dan belajar berbagai teknik *problem solving*.
- d. Keterampilan emosional. Melalui permainan *Puzzle* atau teka-teki anak merasa senang dengan diri mereka sendiri. Mereka mendapatkan percaya diri dalam kemampuan mereka sebagai pemecah masalah dan merasa bersedia untuk mencoba teka-teki baru atau kegiatan menantang lainnya.³¹

Puzzle merupakan sarana menarik untuk belajar tentang bentuk, warna, dan hubungan benda-benda, yang termasuk *Puzzle* adalah berbagai benda tiga dimensi yang bisa dibongkar-pasang oleh anak. Rasa puas yang dialami anak karena mampu memecahkan masalah merupakan salah satu manfaat *Puzzle*. Selain itu, bermain dengan *Puzzle* juga mempertajam persepsi anak tentang gambar, warna, dan benda-benda.³²

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *Puzzle* antara lain mengembangkan keterampilan fisik melalui koordinasi mata dan tangan, mengembangkan keterampilan kognitif, mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan emosional

3. Langkah-Langkah Permainan *Puzzle* Huruf

Adapun langkah-langkah permainan *Puzzle* kata sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan beberapa *Puzzle* huruf.
- b. Guru membagikan beberapa *Puzzle* huruf kepada anak.
- c. Guru memberikan arahan kepada anak tentang penggunaan *Puzzle*.
- d. Guru memberikan suatu kalimat yang ada di *Puzzle* kata. Anak diajak untuk mengulang kalimat yang disebutkan oleh guru.
- e. Anak menyusun *Puzzle* huruf tersebut menjadi sebuah kalimat.
- f. Guru memberikan anak kesempatan untuk bertanya apabila mengalami kesulitan.
- g. Guru memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan
- h. Guru mengamati kegiatan seluruh anak

³¹ *Ibidh.* 24

³² Nana Sudjanadkk, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008) h. 45

- i. Guru dan anak melakukan refleksi.
- j. Guru memberikan nilai kepada hasil pekerjaan anak.
- k. Anak merapikan dan mengembalikan alat permainan *Puzzle* kata.³³

Dari pendapat diatas langkah-langkah permainan *Puzzle* dapat disimpulkan bahwa menyiapkan permainan *Puzzle* kata, guru harus mengikuti langkah- langkah yang ada agar pembelajaran melalui permainan ini dapat berjalan dengan baik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Menurut dalam pembelajaran yang menggunakan permainan *Puzzle* tentu mempunyai kelemahan dan kelebihan. Kelebihan strategi pembelajaran permainan *Puzzle*. Melalui strategi permainan *Puzzle* siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya tinggi pada setiap siswa. Keunggulan permainan *Puzzle* ini yaitu simple untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Sehingga sangat cocok untuk diterapkan dengan model pembelajaran langsung. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkannya hasil belajar. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan permainan *Puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

Sedangkan kelemahan dari strategi pembelajaran permainan *Puzzle*.Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan atau kelemahan dari metode pembelajaran permainan *Puzzle* adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang kesinambungan. Jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab. Selain itu metode ini hanya bisa diberikan pada akhir pembelajaran siswa setelah melakukan pembelajaran.Setiap media atau metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan baik dari segi manfaat atau teknisnya.Seperti halnya permainan *Puzzle* kata juga memiliki kelebihan dan kelemahan.³⁵

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan permainan *Puzzle* adalah dapat melatih ketelitian atau kejelian anak dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Sehingga sangat cocok untukditerapkan dengan model pembelajaran langsung. Sedangkan kelemahan permainan *Puzzle* adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan.

³³ Raisatun Nisak,*Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar* Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 53

Jadi anak merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban anak yang hurufnya berkaitan dengan soal yang anak tidak bisa menjawab.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini dilakukan dengan tindakan kelas atau penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* terdiri dari tiga kata, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian sendiri merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metode tertentu. Tindakan adalah suatu tindakan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, berarti PTK merupakan tindakan perbaikan guru dalam mengorganisasi pembelajaran secara sistematis untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Nurul Amal Kabupaten Pamekasan. Dalam penelitian ini adalah siswa kelas A dengan jumlah siswa 14 orang dengan rincian sebagai berikut laki-laki 4 Perempuan 10.

C. Variabel yang Diselidiki

Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pengenalan huruf. Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah media permainan *Puzzle* huruf.

D. Rencana Tindakan

Berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas, maka kegiatan dilakukan sebagai berikut :

1. Waktu Penelitian

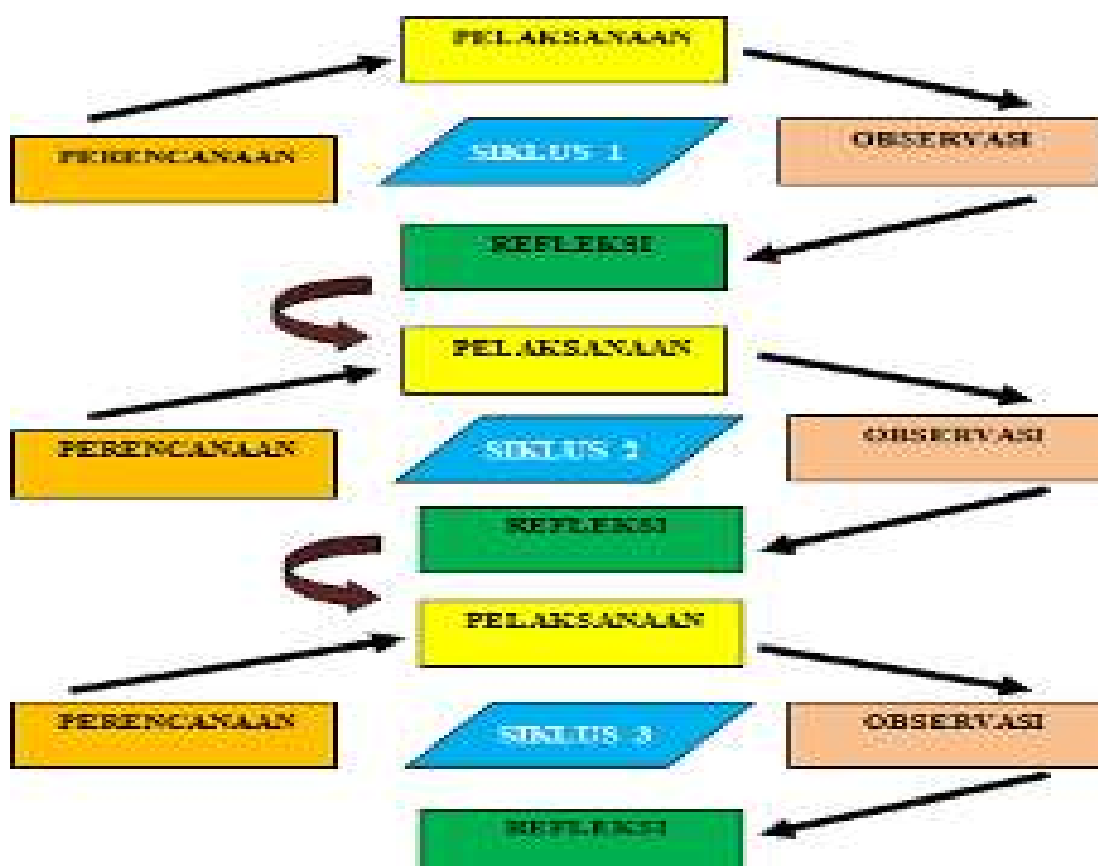
Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun ajaran 2022/2023, yang diawali survei awal, penyusunan instrumen, kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan proses pelaporan.

Tabel 2. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Juli 2022				September 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perencanaan	√							
2	Pra Siklus		√						
3	Siklus I			√					
4	Siklus II				√				
5	Pengumpulan Data					√			
6	Analisis Data						√		
7	Pelaporan							√	
8	Persetujuan								√

2. Siklus PTK

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus hal ini dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad anak melalui media *Puzzle* huruf. Adapun kerangka siklus PTK adalah sebagai berikut seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK

Adapun penjelasan dari tahapan siklus kegiatan PTK adalah sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan

Sebelum melaksanakan PTK dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu berupa menyusun RPP dan penguasaan materi, menyediakan media dan sumber belajar, metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, penggunaan waktu dan penilaian.

b. Tahap Pelaksanaan

SIKLUS 1 :Dilaksanakan pada tgl 22 september 2022 dengan Tema Binatang dan sub Tema Binatang qurban " mengenal nama Binatang qurban melalui media *Puzzle* huruf

SIKLUS 2: Dilaksanakan pada tanggal 28 september 20022 dengan tema Binatang dan sub tema Binatang peliharaan "Mengenal nama binatang peliharaan melalui *Puzzle* huruf"

SIKLUS 3: Dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2022 dengan Tema Tanaman dan sub tema Tanaman Bunga "Mengenal nama bunga melalui media *Puzzle* huruf"

c. Observasi

Pada tahap observasi ini, peneliti melakukan observasi mengenai semua proses pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung untuk melakukan perbaikan pembelajaran, observasi yang dilakukan diantaranya, sebagai berikut:

- a) Mengamati semua proses pembelajaran dan mencatat semua masalah atau kekurangan pada pembelajaran mengenal huruf.
- b) Melakukan pengamatan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok .

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil observasi pada siklus I. Peneliti melakukan evaluasi, yang mana agar dapat diketahui kekurangan dalam siklus I. Analisis dilakukan untuk mengukur kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada saat proses pembelajaran. Apabila hasil penelitian belum sesuai dengan harapan, maka akan dilaksanakan siklus selanjutnya.

E. Data dan Cara pengumpulan data

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak RA Nurul Amal Kabupaten Pamekasan yang terdiri dari 14 anak dengan komposisi 4 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

1. Sumber Data

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

A. Anak

Anak didik atau peserta didik sebagai objek penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran. Guru melihat tingkat kemampuan mengenal huruf anak melalui media *Puzzle* huruf.

B. Teman Sejawat / Kolaborator

Teman sejawat atau kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk implementasi PTK secara komprehensif, baik dari anak maupun dari guru. Teknik dan Alat pengumpulan Data

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah: observasi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat *Rochiati Wiriatmadja* yaitu observasi partisipasi lengkap yang artinya dalam melakukan pengumpulan data, peneliti terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran yang dilakukan sumber data Observasi atau pengamatan dilaksanakan pada saat:

- 1) Sebelum ada tindakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak.
- 2) Pada saat proses pembelajaran setelah ada tindakan yang bertujuan untuk mengetahui perubahan-perubahan kemampuan anak.
- 3) Pada saat terakhir proses pembelajaran dalam penelitian untuk mengetahui kemampuan akhir setelah beberapa proses tindakan pembelajaran.³⁴

b. Unjuk Kerja

Penilaian Unjuk Kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penilaian digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik meningkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui media *Puzzle*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak berupa foto dan absensi anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya dan diabsen untuk menunjukkan bukti autentik dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan guru yang dibantu oleh guru kolaborator.

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM dikelas. Indikator kinerja anak mencapai 85 % dengan tingkat BSH dan BSB

Maka yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Guru

Dalam melakukan pembelajaran keberhasilan guru diukur dengan menggunakan indikator kinerja dengan kriteria mencapai 80 % dengan tingkat Baik (B) dan Sangat Baik (SB)

³⁴ Rochiati Wiriatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung : Remaja Rosdakarya 2006) h. 107

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Tim peneliti yang terlibat dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut :

Nama	Jabatan	Tugas
Tatik Kusmiati	Guru Kelas A	Peneliti dan pengamat
Nadia Putri M	Guru	Observasi anak didik
Jamila	Guru	Dokumentasi kegiatan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Nurul Amal Pamekasan. RA Nurul Amal Pamekasan berada di jalur pantai utara, masyarakat utamanya bekerja sebagai nelayan, selain itu banyak yang bekerja sebagai petani.

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan mulai tanggal 19-20 September 2022. Siklus I dilalui dengan satu kali pertemuan pada tanggal 22 September 2022 dan siklus II dilalui juga dengan satu kali pertemuan.

Proses pembelajaran di RA Nurul Amal Pamekasan dilaksanakan setiap hari Senin sampai dengan Sabtu, yang dimulai dari pukul 07.00 WIB dan berakhir pukul 10.00 WIB. Fasilitas yang dimiliki seperti dua ruang kelas yang nyaman, kamar kecil/WC, musholla, halaman bermain yang luas dan lainnya.

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelompok A yang jumlahnya sebanyak 14 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 4 anak laki-laki . Berikut tabel jumlah anak kelompok A di RA Nurul Amal Pamekasan.

Tabel Data Anak Kelompok A RA Nurul Amal Pamekasan

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	Reyadi	Laki-laki
2.	Fauzan	Laki-laki
3.	Haikal	Laki-laki
4.	Faizul	Laki-laki
5.	Syifa	Perempuan
6.	Mada	Perempuan
7.	Putri	Perempuan
8.	Warda	Perempuan
9.	Alfia	Perempuan
10.	Frely	Perempuan
11.	Fatim	Perempuan
12.	Mely	Perempuan
13.	Aini	Perempuan
14.	Kesya	Perempuan

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Pra Tindakan

Hasil observasi kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf menggunakan media *puzzle* huruf sebelum tindakan dapat diperoleh data pada tabel berikut ini :

Tabel 6. Hasil observasi kemampuan bahasa mengenal huruf dengan menggunakan media *puzzle* huruf pada kelompok A RA Nurul Amal Pamekasan (Pra Tindakan).

Indikator	Penilaian	Hasil				Jumlah yang Tuntas	%
		1	2	3	4		
Anak dapat membilang dan menulis angka sesuai banyaknya binatang qurban	a) anak dapat membilang dan menulis angka 1 sesuai banyaknya binatang qurban	4	7	4	-	4	27
	b) anak dapat membilang dan menulis angka 2 sesuai banyaknya binatang qurban	4	7	4	-	4	27
	c) anak dapat membilang dan menulis angka 3 sesuai banyaknya binatang qurban	4	8	3	-	3	20
	d) anak dapat membilang dan menulis angka 4 sesuai banyaknya binatang qurban	4	8	3	-	3	20
Anak dapat mengenal huruf sesuai nama binatang qurban menggunakan media <i>puzzle</i> huruf.	a) Anak dapat mengenal 1 huruf sesuai nama binatang qurban menggunakan media <i>puzzle</i> huruf	3	9	3	-	3	20
	b) Anak dapat mengenal 2 huruf sesuai nama binatang qurban menggunakan media <i>puzzle</i> huruf	4	7	4	-	4	20
	c) Anak dapat mengenal 3 huruf sesuai nama binatang qurban menggunakan media <i>puzzle</i> huruf	2	8	3	-	3	20
	d) Anak dapat mengenal 4 huruf sesuai nama binatang qurban menggunakan media <i>puzzle</i> huruf	2	8	3	-	3	20
Anak dapat mewarnai gambar binatang qurban	a) Anak dapat mewarnai gambar binatang qurban dengan rapi	3	9	3	-	3	20
	b) Anak dapat mewarnai gambar binatang qurban dengan tepat sesuai pola gambar	3	9	3	-	3	20
	c) Anak dapat mewarnai gambar binatang qurban sesuai pola garis pada batas gambar	3	9	3	-	3	20
	d) Anak dapat mewarnai gambar binatang qurban dengan rileks dan santai	3	9	3	-	3	20
Hasil rata-rata						20	
Indikator Keberhasilan						80	

Keterangan :

- 1: Belum Muncul (Belum tuntas).
- 2: Mulai Berkembang (Belum tuntas).
- 3: Berkembang Sesuai Harapan (tuntas).
- 4: Berkembang Sangat Baik (tuntas).

Berdasarkan Tabel hasil perolehan Pratindakan hanya ada 4 anak yang berkembang sesuai harapan (Tuntas) . Hasil rata-rata Prosentase mendapatkan hanya 20% saja, maka Peneliti merencanakan Tindakan sebanyak 3 Siklus untuk mendapatkan hasil perolehan sebesar 80% secara klasikal.

a. Siklus I

1) Tahap I. Perencanaan Tindakan I

- a) Siklus I direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit tiap kali pertemuan
- b) Menyiapkan instrumen yang meliputi:
 1. Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan mengenal huruf melalui media *Puzzle* huruf
 2. Menyiapkan RPPH dengan tema Binatang Sub tema binatang qurban.
 3. Menyiapkan *puzzle* huruf dan LKPD gambar binatang qurban.
- c) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, Kegiatan penutup.

2) Tahap 2. Pelaksanaan Tindakan I

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam satu hari dengan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk satu hari.

Proses Pembelajaran Kelompok A

Guru mengadakan penelitian dikelompok A dari Rabu tanggal 21 September 2022 sampai hari kamis tanggal 22 september 2022 di mulai pukul 07.30 –08.30 WIB.

(1) Siklus I Pertemuan 1

Di kegiatan awal anak-anak berbaris sebelum masuk kelas dan menirukan gerakan kambing. Mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi.

Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam Binatang ciptaan Allah yang dikenali oleh anak-anak dengan menampilkan Media Sumber belajar binatang qurban berupa Video dan PPT sambil diselingi tanya jawab. Guru mengenalkan dan mendemonstrasikan Nama binatang qurban melalui media puzzle huruf.

Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas mengenal huruf sesuai nama binatang qurban , menyusun huruf sesuai nama binatang qurban. Kegiatan lainnya membilang banyaknya binatang qurban, kemudian menuliskan angka sesuai jumlah binatang qurban, kegiatan ketiga mewarnai gambar sapi.

Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan bermain tepuk SAPI. Sesudah anak bermain tepuk guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

3) Tahap 3. Tindakan Observasi I

Hasil Penilaian pemberian tugas peningkatan kemampuan bahasa melalui permainan mengenal huruf dengan media *puzzle* huruf pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil peningkatan kemampuan bahasa mengenal huruf dengan menggunakan media *puzzle* huruf ,pada kelompok A RA Nurul Amal Pamekasan Siklus I

Indikator	Penilaian	Hasil				Jumlah yang Tuntas	%
		1	2	3	4		
Anak dapat membilang dan menulis angka sesuai banyaknya binatang qurban	a) a.anak dapat membilang dan menulis angka 1 sesuai banyaknya binatang qurban	-	2	5	8	8	53
	b) b.anak dapat membilang dan menulis angka 2 sesuai banyaknya binatang qurban	-	1	6	8	8	53
	c) c.anak dapat membilang dan menulis angka 3 sesuai banyaknya binatang qurban	-	2	5	8	8	53
	d) d. .anak dapat membilang dan menulis angka 4 sesuai banyaknya binatang qurban	-	3	4	8	8	53
Anak dapat mengenal huruf sesuai nama binatang qurban menggunakan media <i>puzzle</i> huruf.	a) a Anak dapat mengenal 1 huruf sesuai nama binatang qurban menggunakan media <i>puzzle</i> huruf	-	4	4	7	7	47
	b) b Anak dapat mengenal 2 huruf sesuai nama binatang qurban menggunakan media <i>puzzle</i> huruf	-	3	4	8	8	53
	c) c. Anak dapat mengenal 3 huruf sesuai nama binatang qurban menggunakan media <i>puzzle</i> huruf	-	2	5	8	8	53
	d) d. Anak dapat mengenal 4 huruf sesuai nama binatang qurban menggunakan media <i>puzzle</i> huruf	-	2	5	8	8	53
	a) Anak dapat mewarnai gambar binatang qurban dengan rapi	-	3	5	7	7	47

Anak dapat mewarnai gambar binatang qurban						
b) Anak dapat mewarnai gambar binatang qurban dengan tepat sesuai pola gambar	-	3	5	7	7	47
c) Anak dapat mewarnai gambar binatang qurban sesuai pola garis pada batas gambar	-	4	4	7	7	47
c) d. Anak dapat mewarnai gambar binatang qurban dengan rileks dan santai	-	4	4	7	7	47
Hasil rata-rata						50
Indikator Keberhasilan						80

Keterangan :

- 1: Belum Muncul (Belum tuntas).
- 2: Mulai Berkembang (Belum tuntas).
- 3: Berkembang Sesuai Harapan (tuntas).
- 4: Berkembang Sangat Baik (tuntas).

4) Tahap 4. Refleksi Tindakan siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan mengenal huruf melalui media puzzle huruf adanya peningkatan dalam kemampuan bahasa. Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan. Masing – masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan dari 20% menjadi 50%, jadi mengalami peningkatan 30%. Maka dilanjutkan dengan Siklus II dengan prosentase perolehan sebesar 80%.



b. Siklus II

1) Tahap I

Perencanaan Tindakan II adalah sebagai berikut :

- a) Siklus II direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit tiap pertemuan.
- b) Menyiapkan instrumen yang meliputi:
 1. Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan mengenal huruf menggunakan media puzzle huruf.
 2. Menyiapkan RPPH dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan
 3. Menyiapkan gambar ayam, burung, kelinci, kucing, puzzle huruf, alat cocok dan bantalan
- c) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, dan Kegiatan penutup.

2) Tahap 2

Pelaksanaan Tindakan II

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam satu hari dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit. Dengan menyiapkan 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (Rpph) untuk 1 hari.

Proses Pembelajaran Kelompok A

Guru mengadakan penelitian dikelompok A hari Senin tanggal 28 September 2022 dimulai pukul 07.30 –10.00 WIB.

a) Siklus II

1. Pertemuan 1

Di kegiatan awal anak-anak melakukan baris sebelum masuk kelas, guru mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam binatang peliharaan yang dikenali oleh anak-anak sambil diselingi tanya jawab. Guru mengajak anak mengamati gambar binatang peliharaan yang ada di PPT dan menyebutkan nama binatang peliharaan yang ada pada gambar.

Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas memasangkan gambar binatang peliharaan dengan tulisan yang sesuai, anak menyebutkan huruf yang nama binatang peliharaan, dan anak mencocok gambar ayam.

Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan Menyanyi bersama "Siapa tahu kucing". Sesudah anak menyanyi guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

3) Tahap 3

Tindakan Observasi II

Hasil Penilaian pemberian tugas membuat mengenal huruf menggunakan media puzzle huruf pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil peningkatan kemampuan bahasa mengenal huruf sesuai nama binatang peliharaan dengan menggunakan media puzzle huruf pada kelompok A RA Nurul Amal Pamekasan Siklus II

Indikator	Penilaian	Hasil				Jumlah yang Tuntas	%
		1	2	3	4		
Anak dapat Memasangkan gambar binatang peliharaan sesuai namanya	a. anak mampu memasangkan 1 dari nama binatang peliharaan	0	0	4	11	11	73
	b. anak mampu memasangkan 2 dari nama binatang peliharaan	0	1	3	11	11	73
	c. anak mampu memasangkan 3 dari nama binatang peliharaan	0	0	5	10	10	67
	d. anak mampu memasangkan 4 dari nama binatang peliharaan	0	0	5	10	10	67
Anak dapat mengenal huruf sesuai nama binatang peliharaan menggunakan media puzzle huruf.	a. anak mampu mengenal huruf 1 nama dari binatang peliharaan	0	2	3	11	11	73
	b. anak mampu mengenal huruf 2 nama dari binatang peliharaan	0	1	4	10	10	67
	c. anak mampu mengenal huruf 3 nama dari binatang peliharaan	0	1	5	9	9	60
	d. anak mampu mengenal huruf 4 nama dari binatang peliharaan	0	1	5	9	9	60
Anak dapat mencocok gambar ayam	a. Anak mampu mencocok gambar ayam dengan rapi	0	0	4	11	11	73
	b. Anak mampu mencocok gambar ayam dengan tepat sesuai pola gambar	0	1	4	10	10	67
	c. Anak mampu mencocok gambar ayam sesuai bagian pola gambar	0	1	5	9	9	60
	d. Anak mampu mencocok gambar ayam sesuai garis batas pada pola gambar	0	1	5	9	9	60
	e. Anak mampu mencocok gambar ayam pada pola gambar dengan rileks dan santai	0	2	4	9	9	60
Hasil rata-rata							66
Indikator Keberhasilan							80

Keterangan :

- 1: Belum Muncul (Belum tuntas).
- 2: Mulai Berkembang (Belum tuntas).
- 3: Berkembang Sesuai Harapan (tuntas).
- 4: Berkembang Sangat Baik (tuntas)

4) Tahap 4

Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan menggunakan media puzzle huruf adanya peningkatan dalam membuat kolase gambar kupu-kupu. Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan, anak lebih kreatif. Masing – masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan dari 50% menjadi 66%, jadi mengalami peningkatan 16%, maka dilanjutkan dengan siklus III hingga mencapai prosentase 80% .

c. Siklus III

1) Tahap I

Perencanaan Tindakan III adalah sebagai berikut :

Siklus III direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit

tiap kali pertemuan

- a) Menyiapkan instrumen yang meliputi:
 1. Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan mengenal huruf sesuai nama tanaman bunga menggunakan media puzzle huruf.
 2. Menyiapkan RPPH dengan tema Tanaman /sub tema tanaman bunga.
 3. Menyiapkan gambar bunga, daun, cat dan puzzle huruf
- b) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti dan Kegiatan penutup.

2) Tahap 2

Pelaksanaan Tindakan III

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam satu hari dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 60 menit. Dengan menyiapkan 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (Rpph) untuk 1 hari.

Proses Pembelajaran Kelompok A

Guru mengadakan penelitian dikelompok A dari Rabu tanggal 10 Oktober 2022 di mulai pukul 07.30 –10.00 WIB.

a) Siklus III Pertemuan 1

Di kegiatan awal anak-anak melakukan berbaris sebelum masuk kelas, guru mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam tanaman bunga yang dikenali oleh anak-anak sambil diselingi tanya jawab. Guru menunjukkan macam-macam tanaman bunga dan menyebutkan nama-nama bunga.

Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas mengenal huruf sesuai nama tanaman bunga menggunakan media puzzle huruf. Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan Menyanyi bersama lagu “lihat kebunku”. Sesudah anak menyanyi guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

Pada kegiatan penutup anak-anak menyanyi lagu “lihat kebunku”. Setelah menyanyi guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang. Berdasar hasil pengamatan guru dan observer, kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar. Semua anak ikut serta dan aktif dalam kegiatan ini.

3) Tahap 3.

Tindakan Observasi III

Hasil Penilaian pemberian tugas mengenal huruf sesuai nama bunga dengan media puzzle huruf pada siklus III disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil peningkatan kemampuan bahasa dalam mengenal huruf sesuai nama bunga dengan menggunakan media puzzle huruf pada kelompok A RA Nurul Amal Pamekasan Siklus III

Indikator	Penilaian	Hasil				Jumlah yang Tuntas	%
		1	2	3	4		
Anakmampu Memasangkan gambar bunga sesuai namanya	a.anak mampu memasang 1 gambar bunga sesuai namanya	0	0	2	13	13	87
	b. anak mampu memasang 2 gambar bunga sesuai namanya	0	0	2	13	13	87
	b. anak mampu memasang 3 gambar bunga sesuai namanya	0	0	2	13	13	87
	b. anak mampu memasang 4 gambar bunga sesuai namanya	0	0	2	13	13	87
Anak mampu Mengenal huruf sesuai nama bunga	a.anak mampu mengenal huruf dari 1 nama bunga	0	0	3	12	12	80
	b. anak mampu mengenal huruf dari 2 nama bunga	0	0	2	13	13	87
	c. anak mampu mengenal huruf dari 3 nama bunga	0	0	2	13	13	87
	d. . anak mampu mengenal huruf dari 4 nama bunga	0	0	3	12	12	80
Anak mampu Mengecap dari daun-daunan	a.Anak mampu mengecap dari Daun-daunan dengan rapi	0	0	3	12	12	80
	b. Anak mampu mengecap dari daun-daunan dengan tepat sesuai pola gambar	0	0	2	13	13	87
	c. Anak mampu mengecap dari daun-daunan sesuai bagian pola gambar	0	0	2	13	13	87
	d. Anak mampu mengecap dari daun-daunan sesuai garis batas pada pola gambar	0	0	2	13	13	87
	e. Anak mampu mengecap dari daun-daunan pada pola gambar dengan rileks dan santai	0	0	3	12	12	80
Hasil rata-rata						85	

Keterangan :

1. Belum Muncul (Belum tuntas).
2. Mulai Berkembang (Belum tuntas).
3. Berkembang Sesuai Harapan (tuntas).
4. Berkembang Sangat Baik (tuntas).

4) Tahap 4

Refleksi Tindakan Siklus III

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus III dengan mengenal huruf sesuai nama bunga dengan media puzzle huruf adanya peningkatan dalam pengembangan bahasa. Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan, anak lebih kreatif. Masing – masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan dari 50% menjadi 66%, jadi mengalami peningkatan 16%. Hasil rata-rata persentase pencapaian pada Siklus III yaitu 85% dengan kriteria baik atau berkembang sangat baik (BSB).



A. PEMBAHASAN

Mengenal huruf dengan media puzzle huruf di RA Nurul Amal Pameksan tidak hanya terkait dengan kemampuan bahasa saja tetapi juga kesiapan sosial dan emosional anak, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui mengenal huruf menggunakan media puzzle huruf pada kelompok A di RA Nurul Amal Pameksan adalah variasi guru dalam mengembangkan bahasa anak yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan nilai perkembangan anak sebelum diberikan tindakan, diketahui kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf sangat rendah, tingkat perkembangan hanya mencapai sekitar 20%, yaitu sekitar 4 anak saja yang mempunyai kemampuan mengenal huruf yang cukup baik. Melihat kondisi demikian ini peneliti menggunakan media puzzle huruf yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, maka terjadi peningkatan secara bertahap dari siklus pertama yaitu peningkatan sekitar 50% atau 9 anak, dilakukan penelitian ulang pada siklus II terjadi peningkatan sekitar 66% yaitu sekitar 11 anak, kemudian penelitian ulang pada siklus III terjadi peningkatan sekitar 85% yaitu sekitar 13 anak.

Hasil selengkapnya dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 9. Data Pengamatan Peningkatan Kemampuan mengenal huruf dengan media puzzle huruf pada kelompok

A RA Nurul Amal Pameksan

No.	Siklus	Ketuntasan	Keterangan
1.	Pra Tindakan	20%	-
2.	Siklus I	50%	Belum Tuntas
3.	Siklus II	66%	Belum Tuntas
4.	Siklus III	85%	Sudah Tuntas

Berdasarkan tabel di atas diketahui ada peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak dilihat dari kondisi awal: 20%, siklus I : 50%, siklus II : 66%, siklus III:85 % sehingga prosentase kenaikan dari prasiklus (kondisi awal) ke siklus I adalah 30%, dan proses kenaikan dari siklus I ke siklus II adalah 16 % dari siklus II ke siklus III 19 % Kenaikan prosentase dari siklus I ke siklus II,dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan 35 %.dengan kriteria baik atau berkembang sangat baik(BSB).

Manfaat bermain untuk mengasah insting dan ketajaman pengindraannya (Groos dalam Tedjasaputra,2001: 5), melalui bermain kelima aspek penginderaan dapat menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya. Contohnya ketika anak melihat bunga anak akan menggunakan seluruh panca indranya dalam mengenal bentuk, warna, serta ukuran. Ketika anak-anak bermain huruf dengan media puzzle huruf , maka anak akan lebih terampil dalam kemampuan mengenal macam-macam huruf. Sehingga kemampuan bahasa anak dapat berkembang secara optimal yaitu dapat melatih daya ingat anak, dan kemampuan mengenal macam-macam huruf di sesuaikan dengan nama-nama benda di sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta. 2006
- Harun, Rasyid dkk. *Penilaian Hasil Belajar*, Bandung : CV Wacana. 2009
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Rajawali Press. 2011
- Maimunah, Hasan. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Divas Press 2011
- Nisak, Raisatun. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*, Jogjakarta: Diva Press 2011
- Prasetyono. *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*, Yogyakarta: Think. 2011
- Saputra, Y.M. & Rudyanto. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Jakarta: Depdiknas. 2009
- Setyosari, Punaji. *Pemanfaatan Media*, Malang: Universitas Negeri Malang. 2010
- Sudjana, Nana dkk. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2005
- Sujiono, Bambang. *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta :PT Index. 2009
- Suyadi. *Permainan edukatif yang mencerdaskan*, Jogjakarta: Power Books. 2011
- Suyanto, Slamet. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Hikayat : Publishing. 2009
- Undang-undang Sisdiknas No. 14 Tahun 2003. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Depdiknas
- Wiriatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Remaja Rosadakarya. 2006
- Zubaidah, Enny. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Yogyakarta : FIP UNY. 2003

LAMPIRAN-LAMPIRAN



RAUDLATUL ATHFAL NURUL AMAL

NSM : 101235280490 NPSN : 69749002

Jl. KH. Bahauddin Dusun Cekonce Desa Sana Tengah Kecamatan Pasean Kabupaten Pamekasan 69356

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 1 TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Semester / Minggu	: 1/ 1
Hari / Tanggal	: Kamis / 22 September 2022
Tema / Sub tema	: Binatang / Binatang qurban
Kelompok / Usia	: A / 4-5 Tahun
Jam	:07.30-08.30 WIB
Alokasi waktu	: 60 (menit)
Model Pembelajaran :	
Karakter :	

KI -1 : Menerima ajaran agama yang di anutnya

KI -2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, rendah hati, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, santun, dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman

KI -3 : Menggali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, teknologi seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, meras, maraba) Menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI -4 : Menunjukkan yang di ketahui, dirasakan, dibutuhkan dan difikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif.

Kompetensi Dasar (KD)

- 1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaannya (nilai agama dan moral)
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. (sosial emosional)





- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)(kognitif dan bahasa)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.(fisik motorik / Seni)

Indikator

- 1.1.3 Menyebutkan Binatang-binatang ciptaan Allah (NAM)
- 2.6.3 Membiasakan berperilaku menyayangi binatang (SOSEM)
- 3.6.6 Membilang banyak Binatang(kognitif)
- 3.6.7 Mengenal huruf sesuai Nama Binatang Qurban melalui media Fuzzle huruf (bahasa)
- 4.6.2 Meniru Gerakan kambing berjalan sambil bersuara (fisik motorik)
- 4.6.3 Mewarnai gambar menggunakan krayon (SENI)

Strategi Pembelajaran :

Model pembelajaran kelompok dengan pengaman

Pendekatan : Saintifik

Metode: Observasi, Tanya jawab, Penugasan, hasil karya. unjuk kerja

Tujuan Pembelajaran :

- Setelah pembelajaran anak mampu menyebutkan Binatang sebagai benda ciptaan Allah SWT dengan benar
- Setelah proses pembelajaran, anak diharapkan mampu menyayngi binatang dengan baik
- Melalui kegiatan pemberian tugas anak mampu membilang dan menulis angka 1-4 dengan tepat
- Setelah proses pembelajaran diharapkan anak mampu mewarnai gambar sapi menggunakan krayon dengan kreatif
- Setelah proses pembelajaran anak mampu mengenal huruf sesuai nama binatang qurban melalui media puzzle huruf dengan terampil
- Setelah proses pembelajaran fisik motorik kasar diharapkan anak mampu memperagakan gerakan kambing berjalan sambil bersuara (meniru suara kambing) dengan ceria





Alat Peraga Edukatif : Gambar macam-macam hewan qurban

Alat dan Bahan :

- a) Kegiatan 1: LKPD, pensil
- b) Kegiatan 2: LKPD, plastisin
- c) Kegiatan 3: LKPD, krayon

Sumber belajar : Media sumber belajar :

Binatang: Video tentang macam-macam binatang qurban

Materi Pembiasaan (SOP)

1. Mengucapkan salam, masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
2. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran.
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan dan minum
4. Cuci tangan
5. Menghafalkan doa-doa harian
6. Menghafalkan surat-surat pendek

Materi Pembelajaran

1. Do'a
2. Binatang ciptaan Allah
3. Cara menyayangi binatang
4. Nama-nama Binatang Qurban
5. Kegiatan mewarnai gambar
6. Kegiatan mengenal huruf
7. Kegiatan menghitung gambar
8. Gerakan kambing

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Proses	Kegiatan	Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none">➤ Mengucap salam➤ Membaca do'a➤ Guru menanya Kabar Anak➤ Apersepsi➤ Guru menyampaikan Tema, sub tema dan tujuan	10 menit





	pembelajaran hari ini	
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bercerita tentang macam-macam Binatang ciptaan Allah (literasi)2. Guru mengajak anak mengamati Gambar hewan qurban yang ada di layar (mengamati) (TPACK) yang ada di Link berikut:3. https://docs.google.com/presentation/d/1nyWtdrnMrS453T_9pP89lwOULAgHRIInv/edit?usp=sharing&oid=1096776403_40901673233&rtpof=true&sd=true4. Guru mengarahkan anak untuk tanya jawab tentang Binatang qurban (menanya)5. Guru mengumpulkan informasi dan beberapa jawaban anak tentang Binatang qurban (mengumpulkan informasi)6. Anak-anak menalar tentang Binatang qurban (mengasosiasikan)7. Sebelum memulai kegiatan guru mengajak anak menonton video sambil bernyanyi yang ada di link berikut:<ol style="list-style-type: none">a. https://youtube.com/watch?v=tau_1s42Q5s&feature=share8. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok lalu mengarahkan siswa untuk memilih 3 kegiatan yang telah di siapkan oleh guru sesuai kelompoknya secara bergantian9. Sebelum mengerjakan tugas guru mengajak anak meniru gerakan kambing berjalan sambil bersuara menuju kelompok masing-masing10. Guru mengajak anak untuk mengkomunikasikan dalam bentuk kegiatan:<ol style="list-style-type: none">a. Kelompok I : Membilang banyak Binatang (critical thinking)b. Kelompok II : Mengenal huruf sesuai nama binatang melalui media Plastisin (critical thinking)c. Kelompok III : Mewarnai gambar binatang qurban (SAPI) (creative thinking)Setelah selesai mengerjakan tugas di kelompok 1 anak di arahkan menuju tugas 2 dan tugas 3	20 menit





	d. Pengaman : Bermain Puzzle huruf 11. Anak menceritakan kegiatan main yang telah di kerjakan (mengkomunikasikan)	
Istirahat	Doa, cuci tangan, makan, bermain bebas	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain tepuk binatang (tepuk sapi) 2. Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini 3. Tanya jawab tentang perasaan selama pembelajaran yang sudah dilalui 4. Memberikan perbaikan dan nasihat kepada sikap yang kurang tepat 5. Penilain terhadap hasil karya secara verbal 6. Memberi tugas anak mengamati binatang yang ada di sekitar rumah bersama ayah dan ibu 7. Doa penutup, salam 	10 menit

Penilaian

1. Aspek Perkembangan, Kompetensi Dasar, dan Indikator

No	Aspek Perkembangan	KD	Indikator
1	Nilai Agama dan Moral	1.1	1.1.2 Menyebutkan Binatang-binatang ciptaan Allah (NAM)
2	Sosial Emosional	2.6	2.6.3 Membiasakan berperilaku menyayangi binatang (SOSEM)
3	Kognitif	3.6	3.6.6 Membilang banyak binatang qurban (KOG)
4	Bahasa	3.6	3.6.7 Mengenal huruf sesuai nama binatang qurban melalui media fuzzle huruf (BHS)
5	Seni	4.6	4.6.2 Meniru gerakan kambing berjalan sambil bersuara (FM)
6	Fisik Motorik	4.6	4.6.3 Mewarnai gambar binatang





			dengan krayon (SENI)
--	--	--	----------------------

2. Kisi-kisi Penilaian

No	Indikator	Penilaian			
		BM	MM	BSH	BSB
1	1.1.2 Menyebutkan Binatang ciptaan Allah(NAM)	Anak mampu menyebutkan nama binatang dengan bantuan guru	Anak mampu menyebutkan nama binatang masih diingaktakn guru	Anak mampu menyebutkan nama binatang secara mandiri	Anak mampu menyebutkan nama binatang secara mandiri dan tepat
2	2.6.3 Membiasakan berperilaku menyayangi binatang (SOSEM)	Anak belum Membiasakan berperilaku menyayangi binatang	Anak mampu Membiasakan berperilaku menyayangi binatang diingatkan guru	Anak mampu Membiasakan berperilaku menyayangi binatang secara mandiri	Anak mampu Membiasakan berperilaku menyayangi binatang secara mandiri dan benar
3	3.6.6Membilang banyak Binatang(KOG)	Anak Mampu membilang dan menulisangka 1-4 dengan bantuan guru	Anak Mampu Membilang dan menulis angka 1-4 dengan diingatkan guru	Anak Mampu membilang dan menulisangka 1-4 secara mandiri	Anak Mampu membilang dan menulis angka 1-4 secara mandiri dan tepat
4	3.6.7 Mengenal huruf sesuai Nama binatang dengan Plastisin(BHS)	Anakmampu Mengenal huruf sesuai Nama binatang melalui Plastisin dengan bantuan guru	Anak mampu Mengenal huruf sesuai Nama binatang melalui	Anak mampu Mengenal hurufsesuai Nama binatang melalui plastisin secara mandiri	Anak mampu Mengenal huruf sesuai Nama binatang melalui





			Plastisin dengan bantuan guru		Plastisin secara mandiri dan tepat
5	4.6.3 Mewarnai gambar binatang dengan krayon (SENI)	Anak mampu Mampu menuangkan kreatifitas Mewarnai gambar binatang dengan krayon dengan bantuan guru	Anak mampu Mampu menuangkan kreatifitas Mewarnai gambar binatang dengan krayon masih Diingatkan guru	Anak mampu menuangkan kreatifitas Mewarnai gambar binatang dengan krayon secara mandiri	Mampu menuangkan kreatifitas Mewarnai gambar binatang dengan krayon secara mandiri dan membantu temannya
6	4.6.2 Meniru gerakan kambing berjalan sambil bersuara (FM)	Anak Mampu Meniru gerakan kambing berjalan sambil bersuara dengan bantuan guru	Anak Mampu Meniru gerakan kambing berjalan sambil bersuara dengan benarmasih diingatkan guru	Anak Mampu Meniru gerakan kambing berjalan sambil bersuara dengan benar tanpa bantuan guru	Anak Mampu Meniru gerakan kambing berjalan sambil bersuara dengan benar secara mandiri dan tepat

- Hasil karya
- Checklist





TABEL PENILAIAN HARIAN

NO	Aspek yang dinilai	Nama Anak			
		Mada	Putri	Syifa	Aulia
1	Anak mampu Menyebutkan Binatang ciptaan Allah	MM	BSH	BSH	BSH
2	Anak mampu Membiasakan berperilaku menyayangi binatang	BSH	MM	MM	MM
3	Anak mampu Membilang banyak Binatang	BSH	BSH	BSH	BSH
4	Anak mampu Mengenal huruf sesuai Namabinatang melalui Fuzzle huruf	MM	BSH	MM	MM
5	Anak mampu Mewarnai gambar binatang dengan krayon	MM	MM	BSH	BSH
8	Meniru gerakan kambing berjalan sambil bersuara	BSH	BSH	BSH	BSH

RUBRIK PENILAIAN

- BM : Belum muncul (* 1)
MM : Mulai muncul (* 2)
BSH : Berkembang sesuai harapan (*3)
BSB : Berkembang sangat baik (*4)

Mengetahui
Kepala RA Nurul Amal



ACH ROFIQI, S.Pd.I
NIP.

Pamekasan, 22 September 2022
Guru Mata Pelajaran,



TATIK KUSMIATI, S.Pd.
NIM. 06050822313





. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap Spiritual

a. Lembar Observasi (*Checklist Observation*)

Indikator 1.1.2 Menyebutkan Binatang ciptaan Allah (NAM).

NO	NAMA	Anak dapat 2 Menyebutkan Binatang ciptaan Allah			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Mada	✓			
2	Putri			✓	
3	Mely		✓		
4	Warda		✓		
5	Syifa				✓
6	Alfiya			✓	
7	Reyadi				✓
8	Haikal			✓	
9	Fauzan			✓	
10	Fatim				✓

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Kriteria penilaian:

BB	Jika anak memenuhi 1 dari kriteria menyebutkan nama binatang ciptaan Allah
MB	Jika anak memenuhi 2 dari kriteria menyebutkan nama binatang ciptaan Allah.
BSH	Jika anak memenuhi 3 dari kriteria menyebutkan nama binatang ciptaan Allah
BSB	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menyebutkan nama binatang ciptaan Allah dengan tepat - Anak dari kriteria menyebutkan nama binatang ciptaan Allah dengan lancar





	<ul style="list-style-type: none">- Anak dari kriteria menyebutkan nama binatang ciptaan Allah dengan jelas- Anak dari kriteria menyebutkan nama binatang ciptaan Allah dengan lengkap
--	---

2. Penilaian Sikap Sosial

a. Catatan Anekdote (*Anecdotal Record*)

Indikator 2.6.3 Membiasakan berperilaku menyayangi binatang (SOSEM)

Nama Anak	Waktu dan Tempat Peristiwa	Peristiwa/ Perilaku
Mada	Pada hari senin tgl 22 september 2022	.Mada bercerita kepada teman bahwa dia suka memelihara kucing di rumahnya dan dia suka merawatnya. Mada menunjukkan sikap peduli terhadap binatang ciptaan Allah
	Dst.	

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA





3. Penilaian Aspek Pengetahuan

a. Penugasan

Indikator 3.6.7 Mengenal huruf sesuai nama binatang qurban melalui media Puzzle huruf (BHS)

No.	Nama Anak	Skor (Bintang)
1	Mada	2 Bintang
2	Putri	3 Bintang
3	Mely	4 Bintang
4	Warda	3 Bintang
5	Syifa	4 Bintang
6	Alfiya	2 Bintang
7	Reyadi	3 Bintang
8	Haikal	4 Bintang
9	Fauzan	3 Bintang
10	Fatim	4 Bintang

Kriteria Penilaian Penugasan

No.	Kriteria	Skor
1	Mampu mengenal semua huruf yang sesuai dengan nama binatang dengan tepat	4 Bintang
2	Mampu mengenal sepertiga huruf yang sesuai dengan nama binatang yang sesuai dengan tepat	3 Bintang
3	Mampu mengenal separuh huruf yang sesuai dengan nama binatang dengan tepat	2 Bintang
4	Tidak Mampu mengenal semua huruf yang sesuai dengan nama binatang dengan tepat	1 Bintang





3. Penilaian Aspek Keterampilan

a. Penilaian Produk

Instrumen: Rubrik Penilaian Hasil Karya

Indikator 4.6.3 Mewarnai gambar Binatang qurban (SENI)

NO	NAMA	Mewarnai		Menempel		Capaian Akhir (Bintang)
		2 Bintang	1 Bintang	2 Bintang	1 Bintang	
1	Mada		√	√		3
2	Putri		√	√		3
1	Mely		√	√		3
3	Warda	√		√		3
4	Syifa		√	√		3
5	Alfiya	√		√		4
6	Reyadi		√	√		3
7	Haikal		√		√	2
8	Fauzan	√		√		4
9	Fatim	√		√		4

Keterangan rubrik :

No	Aspek	Kriteria	
		2 Bintang	1 bintang
1	Mewarnai	Jika peserta didik mampu mewarnai dengan rapi dan halus	Jika peserta didik menunjukkan salah satu kemampuan mewarnai
2	Menempel	Jika peserta didik mampu menempel dengan rapi dan kuat	Jika peserta didik menunjukkan salah satu kemampuan menempel

Catatan:

Nilai maksimal yang diperoleh adalah 4 bintang



DOKUMEN FOTO PPL 1 RPP 1

BERBARIS SEBELUM MASUK KELAS



MOTORIK KASAR



PEMBUKAAN DAN DO'A



SALAM DAN DO'A SEBELUM KEGIATAN



ABSENSI, APERSEPSI, PENYAMPAIAN TEMA SUB TEMA DAN TUJUAN PEMBELAJARAN



KEGIATAN INTI

SAINTIFIK SISWA MENGAMATI MATERI (TPACK)



PENJELASAN LKPD KELOMPOK 1



PENJELASAN LKPD KELOMPOK 2



PENJELASAN LKPD KELOMPOK 3



SEBELUM MENGERJAKAN LKPD ANAK DI AJAK BERNYANYI SAMBIL NONTON



KEGIATAN LKPD KELOMPOK 1



KEGIATAN LKPD KELOMPOK 2



KEGIATAN LKPD KELOMPOK 3



ISTIRAHAT MEMBACA DO'A SEBELUM MAKAN



KEGIATAN PENUTUP

MENANYA KEGIATAN HARI INI, MEMBERI NASEHAT DAN MENANYA PERASAAN ANAK



MEMBACA DO'A SEBELUM PULANG



BERJABAT TANGAN SEBELUM PULANG



