

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN HURUF
PADA ANAK MELALUI PERMAINAN TEBAK KATA
PADA KELOMPOK B DI RA MUSLIMAT NU NGLUWAR 2
TAHUN AJARAN 2013/2014**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:
Sumiyah
12485217

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2014**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumiyah

NIM : 12485217

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skipsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skipsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 15 Mei 2014

Yang menyatakan



SUMIYAH

NIM. 12485217



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp:

Kepada Yth.,,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, pengarahan dan koreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

Nama	:	Sumiyah
NIM	:	12485217
Program Studi	:	PGMI
Fakultas	:	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi	:	Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata Pada Kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar 2 Tahun Ajaran 2013/2014

Sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Ilmu Agama Islam

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan / dimunaqosyahkan, dan atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 Mei 2014

Pembimbing

Drs. Dudung Hamdun, M.Si

NIP. 19660305 199403 1 003

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

No. : UIN.2/DT/PP.01.1/0028/2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul:

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN HURUF
PADA ANAK MELALUI PERMAINAN TEBAK KATA PADA KELOMPOK B
DI RAM NU NGLUWAR 2 TAHUN AJARAN 2013/2014**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Sumiyah
NIM : 12485217
Telah dimunaqosyahkan pada : Hari Senin, 16 Juni 2014
Nilai Munaqosyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQOSYAH:

Ketua Sidang


Drs. Dudung Hamdun, M.Si.

NIP. 19660305 199403 1 003

Pengaji

**Drs. Zainal Arifin A, M.A.**

NIP. 19621025 199103 1 005

Pengaji II

**Muhammad Jafar Shodiq, M.S.I.**

NIP. 19820315 201101 1 011

14 JUL 2014
Yogyakarta,

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.

NIP. 19590525 198503 1 005

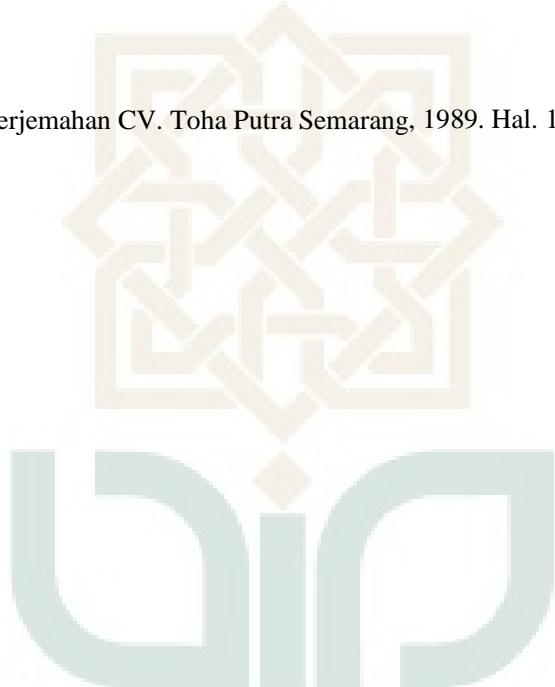
MOTTO

..... فَإِنْ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

.... Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah: 5)

Al-Qur'an dan terjemahan CV. Toha Putra Semarang, 1989. Hal. 1073



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan

Untuk Almamaterku Tercinta

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

SUMIYAH – Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Tebak Kata Pada Kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar 2, Skripsi, Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah kemampuan pengenalan huruf pada anak masih kurang di RA Muslimat NU Ngluwar 2, yang diindikasikan dengan tidak terpenuhinya kompetensi-kompetensi kemampuan pengenalan huruf pada anak yang telah ditetapkan dalam kurikulum serta kesulitan untuk mengungkapkan ide dan pikiran oleh sebagian besar siswa. Maka dari itu, perlu diadakannya penelitian untuk meningkatkan kemampuan pengenalan pada anak dengan penerapan metode yang sesuai dengan dunia anak yaitu bermain.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan bermain tebak kata untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak setelah metode tersebut diterapkan.

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan mengambil latar RA Muslimat NU Ngluwar 2, Gedog, Ngluwar, Magelang. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan, wawancara mendalam dan dokumentasi untuk melengkapi data yang ingin diungkap. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan metode permainan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak di RA Muslimat NU Ngluwar 2. Hal tersebut terbukti dari adanya peningkatan kompetensi kemampuan pengenalan huruf yang dicapai masing-masing anak pada setiap siklusnya.

Kata Kunci: Tebak Kata, Pengenalan Huruf

KATA PENGANTAR



الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمر النبي الدینو الصناؤ السالم على شیئاً ممدو على أهوا أصحابها جمیعین ما بعد

Dengan menyebut nama Alloh Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Alloh yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

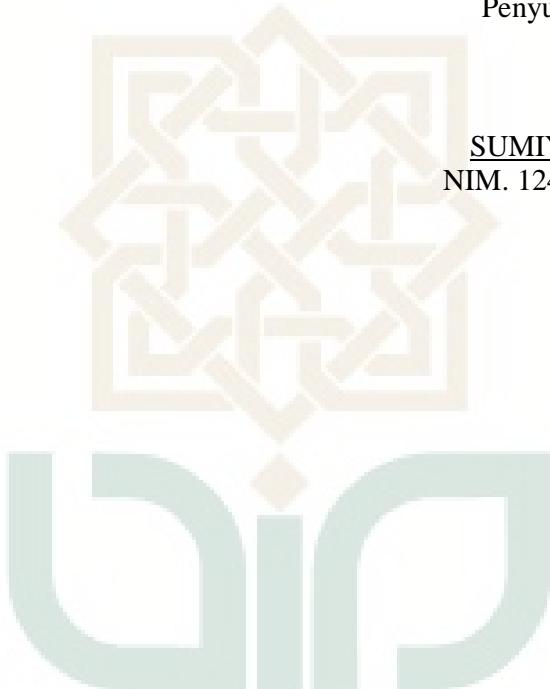
Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-staffnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi Program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Drs. H. Jamroh Latief, M.Si dan Drs. Imam Machali selaku Ketua dan Sekretaris Pengelola Program peningkatan Kualifikasi S1 Guru MI dan PAI melalui *Dual Mode System* Pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dudung Hamdun, M.Si sebagai Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, mencerahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
4. Dr. Istiningisih, M.Pd. dan Sigit Prasetyo, M.Pd.Si. selaku Ketua dan Sekretaris Prodi PGMI.
5. M. Zaedun, selaku Ketua Komite RA Muslimat NU Ngluwar 2, yang telah membantu melaksanakan penelitian ini.
6. Ibu Katmawati, selaku Guru Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2, yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
7. Anak didik Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2 atas ketersediaannya menjadi responden dalam pengambilan data penelitian ini, serta Teman Sejawat RA Muslimat NU Ngluwar 2 atas bantuan yang diberikan.
8. Kepada orangtuaku tercinta, suami dan anak yang selalu mencerahkan perhatian, do'a, motivasi dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.
9. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.

10. Teman-teman Program Peningkatan Kualifikasi S1 Guru MI dan PAI Melalui *Dual Mode System* Pada LPTK Fakultas Umum Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di PGMI 407 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menuntut ilmu.

Penulis sangat menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 18 Mei 2014
Penyusun



SUMIYAH
NIM. 12485217

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	3
D. Tinjauan Pustaka	4
E. Landasan Teori	6
F. Hipotesa Tindakan	25
G. Metode Penelitian	26
H. Sistematika Pembahasan	34
BAB II GAMBARAN UMUM RA MUSLIMAT NU NGLUWAR 2	
A. Letak dan Kondisi Geografis	36
B. Sejarah Singkat	37
C. Dasar, Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan RA Muslimat NU Ngluwar 2	39
D. Struktur Organisasi	40
E. Sumber Daya Pendidikan	41
F. Pelaksanaan Pembelajaran	43
G. Prestasi Sekolah	44
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Keadaan Pra Tindakan	45
B. Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar 2	51
C. Pembahasan	67
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Saran-Saran	79
C. Kata Penutup	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel I	Data Guru RA Muslimat NU Ngluwar 2	41
Tabel II	Data Anak Didik Dalam 3 Tahun Terakhir	41
Tabel III	Daftar Nama Anak Didik Tahun Pelajaran 2013/2014.....	42
Tabel IV	Daftar Kegiatan RA Muslimat NU Ngluwar 2.....	43
Tabel V	Daftar Prestasi Yang Pernah Diraih RA Muslimat NU Ngluwar 2	44
Tabel VI	Hasil Observasi Kondisi Awal Kemampuan Mengenal Huruf	49
Tabel VII	Hasil Observasi Siklus I	56
Tabel VIII	Hasil Observasi Siklus II	66
Tabel IX	Hasil Kategori Penilaian Kemampuan Mengenal HurufPada Anak Pra Siklus	69
Tabel X	Hasil Kategori Penilaian Kemampuan Mengenal huruf Pada Anak Siklus I	71
Tabel XI	Perbandingan Pengenalan Huruf Pada Anak Pra Siklus dengan Siklus I	72
Tabel XII	Hasil Kategori Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Siklus II	74
Tabel XIII	Perbandingan Pengenalan Huruf Pada Anak Siklus I dengan Siklus II	75
Tabel XIV	Perbandingan Pengenalan Huruf Pada Anak Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Prosedur Penelitian	27
Gambar 2	Gambar Struktur Organisasi	40
Gambar 3	Foto-Foto Kegiatan Pembelajaran Tebak Kata.....	109
Gambar 4	Foto-Foto Alat Peraga Tebak Kata	110



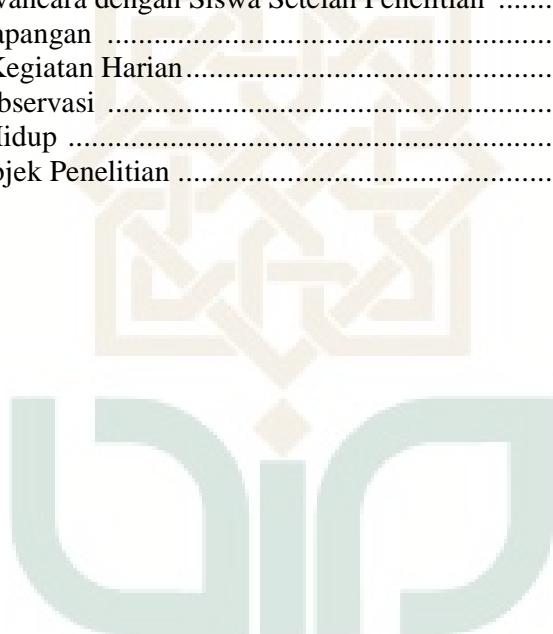
DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Kategori Penilaian Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak - Pra Siklus	70
Grafik 2	Grafik Kategori Penilaian Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Siklus I	72
Grafik 3	Grafik Perbandingan Kategori Penilaian Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Pra Siklus dengan Siklus I	73
Grafik 4	Grafik Kategori Penilaian Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Siklus II	75
Grafik 5	Grafik Perbandingan Kategori Penilaian Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Siklus I dan Siklus II	76
Grafik 6	Grafik Perbandingan Penilaian Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

1. Penunjuk Pembimbing Skripsi	83
2. Bukti seminar Proposal	84
3. Berita Acara Seminar Proposal	85
4. Surat Permohonan Ijin Penelitian	86
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	87
6. Surat Keterangan dari Guru	88
7. Surat Pernyataan Observer	89
8. Kartu Bimbingan Skripsi	90
9. Pedoman Wawancara	91
10. Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Penelitian	93
11. Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Penelitian	94
12. Catatan Lapangan	96
13. Rencana Kegiatan Harian.....	99
14. Lembar Observasi	101
15. Riwayat Hidup	105
16. Daftar Subjek Penelitian	106



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan bahasa anak usia Taman Kanak-kanak memang masih jauh dari sempurna. Namun demikian potensinya dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Kualitas bahasa yang digunakan orang-orang yang dekat dengan anak-anak akan mempengaruhi keterampilan anak dalam berbicara atau berbahasa. Di Taman Kanak-kanak, guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Guru Taman Kanak-kanak harus dapat mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak.¹

Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasan yang lebih. Mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan rumit. Secara lebih baik, kegemaran membaca harus dikembangkan sejak dini. Sebagai orang tua banyak di antara kita menginginkan anaknya untuk bisa membaca sedini mungkin.²

Memang hal tersebut bukanlah keinginan yang secara absolut salah. Namun, pada kenyataannya banyak anak merasa tersiksa dengan ambisi

¹ Hurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Jak. UT, 2010) hal. 1

²Ibid., hal. 4

orang tua dalam hal membaca. Peneliti sendiri sering menemukan kejadian bahwa murid kecil saya ternyata masih “kurang” memahami huruf.³

Kenyataan yang terjadi pada Roudhotul Athfal Muslimat NU Ngluwar 2 di Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang, mereka mengalami kesulitan berbahasa dalam hal kemampuan berbahasa khususnya mengenal huruf. Peneliti mencoba menyodorkan pada anak “sebuah surat kabar” di bawah gambar tersebut tertulis “surat kabar” yang cukup besar.

Hari ini kita ajukan kepada anak dengan menunjuk hurufnya. “Ini dibaca surat kabar”, anak-anak dengan lancar menirukan “surat kabar”. Esok harinya, ketika kita ingin mengulang kembali menunjukkan gambar tersebut dan kita tanyakan ini gambar apa? Maka tidak mustahil kalau yang kita dapat adalah jawaban “koran” dan bukan “surat kabar” seperti yang kita harapkan. Hal ini membuktikan bahwa anak cenderung “membaca gambar” daripada membaca abjadnya atau hurufnya. Jadi, bila sebuah gambar yang ada tulisannya, lalu gambar tersebut ditutup maka anak akan kesulitan membaca tulisan tanpa gambar.⁴

Hal tersebut disebabkan kurangnya motivasi dan stimulasi keluarga dan lingkungan terdekat anak didik. Pendidikan orang tua yang rendah dan tingkat ekonomi yang lemah tidak mendukung keadaan tersebut.

Guru Taman Kanak-kanak merupakan salah seorang yang sangat berpengaruh pada perkembangan kemampuan mengenal huruf. Oleh karena itu, pembelajaran mengenal huruf di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan

³ Helyantini Soetopo. *Pintar memakai alat bantu ajar*. (Erlangga, 2009) hal. 19

⁴ Ibid.,.. hal. 19

selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra akademik serta tetap mengacu pada prinsip pembelajaran Taman Kanak-kanak yakni bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Dengan demikian, guru dapat mempersiapkan pembelajaran yang menarik anak didik. Perlu adanya metode-metode dan teknik-teknik yang digunakan secara tepat agar kemampuan yang diharapkan tercapai dengan baik dan optimal. Dikarenakan anak usia Taman Kanak-kanak adalah usia bermain, maka pembelajaran pengenalan huruf melalui permainan tebak kata.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah metode bermain tebak kata dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf di Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2?
2. Seberapa besar peningkatan kemampuan pengenalan huruf di Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2 setelah menggunakan metode permainan tebak kata?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2.

- b. Mendeskripsikan tentang penerapan kemampuan pengenalan huruf melalui tebak kata pada Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2.
 2. Kegunaan Penelitian
- Penelitian ini diharapkan mnempunyai kegunaan sebagai berikut:
- a. Memberi wawasan kepada guru tentang penerapan permainan tebak kata.
 - b. Menambah khasanah ilmu pengetahuan terutama pada permainan tebak kata.
 - c. Mendorong siswa untuk aktif dalam setiap pembelajaran di sekolah.
 - d. Sebagai referensi bagi orang yang ingin meneliti tentang kemampuan pengenalan huruf melalui tebak kata.

D. Tinjauan Pustaka

Untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama dan hampir sama dari seseorang, baik dalam bentuk skripsi, buku atau tulisan lainnya. Maka peneliti akan memaparkan beberapa bentuk tulisan yang sudah ada dan yang peneliti temukan diantaranya:

Skripsi Fatimah Diana dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Bermain Kartu Kata Bergambar”. Penelitian ini pada anak didik kelas A di BA Al Jannah Banjarnegara Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2011/2012”.

Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMM 2012.⁵

Penelitian tersebut difokuskan melalui permainan kartu kata dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan kemampuan pengenalan huruf pada anak. Hasil penelitian tersebut adalah terbukti bahwa melalui bermain kartu kata dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak kelas A di BA Al-Jannah Banjarnegara Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2012/2012.

Skripsi kedua adalah Elok Siti Muflukha dengan judul “Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf melalui Media Tutup Botol Hias”. Penelitian ini pada anak didik PAUD di PAUD Kenanga I Kab. Pesisir Selatan Tahun 2013. Program Studi Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.⁶

Penelitian tersebut difokuskan melalui media tutup botol hias dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan kemampuan anak mengenal huruf melalui tutup botol hias. Hasil penelitian tersebut adalah terbukti bahwa melalui media tutup botol hias dapat meningkatkan kemampuan anak tentang pengenalan huruf pada anak di PAUD Kenanga I, Padang.

Sedangkan dari penelitian ini, yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah subjek dan objek yang diteliti berbeda yaitu bahasa.

⁵ Fatimah Diana, *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di BA Al-Jannah Banjarnegara Kec. Mertoyudan, Kab. Magelang*. Skripsi Program Studi S1, Fak. FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang, 2009.

⁶ Elok Siti Muflukha, *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias di PAUD Kenanga I Kab. Pesisir Selatan Tahun 2013*.

Penelitian ini membahas keaksaraan dan penelitian menekankan pada kemampuan pengenalan huruf melalui tebak kata.

E. Landasan Teori

1. Pengenalan Huruf

a. Pengertian Huruf

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, huruf adalah benda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa dan aksara.

Nuraeni (2009) mendefinisikan huruf sebagai lambang bunyi bahasa, sedangkan menurut Wijana huruf adalah lambang-lambang bunyi. Dalam sistem ortografis pada umumnya sebuah huruf melambangkan bunyi.

Selain itu demi kepraktisan dimungkinkan pada dua buah huruf melambangkan satu buah bunyi, atau sebaliknya sebuah huruf melambangkan dua bunyi atau lebih.

Menurut Musfiroh, huruf merupakan simbol sekunder bahasa. Bagi anak, kehadiran huruf memiliki makna hanya jika huruf-huruf itu mereka perlukan dalam kehidupan berbahasa. Anak-anak perlu mengenal huruf karena mereka tertarik membaca nama toko, nama jalan, tulisan peringatan, merk, cerita singkat bergambar, judul film anak-anak, dan alamat surat. Anak-anak mungkin juga perlu mengenal huruf karena mereka tertarik untuk menulis identitas

diri, menulis pesan singkat, atau mencatat hal-hal yang mereka sukai.⁷

b. Macam Huruf

Berikut ini dapat kita melihat jenis-jenis huruf yang dipergunakan masyarakat di dunia ini atas 3 jenis, yaitu:

- 1) *Tanonmoji*, yaitu huruf yang mengutarakan potongan bunyi yang terkecil. Huruf ini dapat menuliskan muatan sebuah bunyi vokal maupun konsonan secara berdiri sendiri. Atau sebuah huruf adalah sebagai gambaran sebuah konsonan atau vokal tertentu. Yang termasuk ke dalam jenis huruf ini misalnya adalah huruf romawi.
- 2) *Onsenset sumoji*, yaitu huruf yang menggambarkan potongan bunyi suara. Huruf ini dapat menuliskan muatan bunyi vokal, tetapi untuk bunyi konsonan biasanya diucapkan bersamaan dengan bunyi vokal. Huruf ini tidak menggambarkan bunyi konsonan berdiri sendiri. Contoh: huruf yang termasuk jenis ini adalah huruf hiraga dan katakana dan juga huruf-huruf dalam bahasa daerah di Indonesia pada umumnya.
- 3) *Hyoimoji*, yaitu huruf yang menggambarkan sebuah arti, dalam huruf ini lebih dipentingkan mengutarakan muatan arti atau makna daripada bunyi bacaannya. Dalam jenis huruf ini, sebuah huruf mempunyai satu arti atau makna. Tetapi kadang-

⁷ Musfiroh Tadzkiroatun, *Memperkenalkan huruf di TK*, 2003. [online] <http://staff.uny.ac.id>. diakses 05/02/2014

kadang sebuah huruf mempunyai cara baca yang lebih dari satu.

Yang termasuk dalam jenis huruf ini adalah huruf kanji. Huruf kanji tidak sama bacaannya menurut orang Jepang dan menurut bangsa lain.⁸

Dalam bahasa Indonesia, huruf dibagi menjadi 4 kelompok yaitu:

1) Huruf vokal atau huruf hidup

Huruf vokal adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru tidak terkena hambatan atau halangan.

Jumlah huruf vokal ada 5 yaitu a, u, i, e dan o.

2) Huruf konsonan atau huruf mati

Huruf konsonan adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan hambatan atau halangan.

Jumlah huruf konsonan ada 21 buah, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z.

3) Huruf diftong atau huruf vokal rangkap

Huruf diftong adalah gabungan dua buah huruf vokal yang menghasilkan bunyi rangkap. Dalam Bahasa Indonesia huruf diftong terbentuk ai, au dan oi. Contoh: bangau, pakai, sengau, perangai, dan sebagainya.

4) Huruf konsonan rangkap

Gabungan 2 huruf konsonan ada 4 buah dalam Bahasa Indonesia, yaitu: kh, ng, ny, dan sy. Contoh: nyamuk, syarat, kumbang, khawatir, dan sebagainya.⁹

⁸ Situmorang, Hamzan, "Pengantar Linguistik Bahasa Jepang, 2007. Medan: USU Press, hal. 9

⁹ Tim Pintar-Pintar. *Teman Belajar Bintang Belajar*. 2006. Jak: Grasindo. Hal. 34.

c. Cara Mengenalkan Huruf

Menurut Susilowati terdapat beberapa hal yang bisa dijadikan dalam menyampaikan metode belajar mengenal huruf untuk anak pra sekolah adalah:

- 1) Metode yang digunakan hendaknya mampu mengembangkan sikap modalitas yang ada

Ada 3 modalitas otak yang seharusnya bisa disentuh oleh sebuah metode belajar mengenal huruf, yaitu modalitas visual (penglihatan), modalitas auditorial (pendengaran) dan modalitas kinestetik (gerakan). Jika ketiga modalitas otak tersebut telah dimiliki oleh sebuah metode belajar mengenal huruf, maka metode ini bisa dikatakan sebagai metode yang efektif untuk anak.

- 2) Cerita sesuai dengan dunia anak (bercerita dan bermain)

Bercerita dan bermain merupakan salah satu aspek untuk memaksimalkan modalitas otak. Bercerita lebih menonjolkan aspek auditorial, sementara bermain lebih menonjolkan kinestetik.

- 3) Metode mudah dan menyenangkan

Sebuah metode belajar yang sederhana dan menyenangkan akan lebih mudah diterima oleh anak. Jika anak sudah merasa nyaman dengan sebuah metode, maka akan menumbuhkan

minat dan gairah anak untuk terus mengikuti pelajaran yang kita berikan.

- 4) Adanya alat peraga (misalnya gambar / peragaan)
- 5) Adanya lagu riang akan menambah semangat anak untuk belajar Bernyanyi merupakan salah satu aspek untuk memaksimalkan modalitas auditorial. Modalitas auditorial mengakses segala jenis bunyi dan kata maupun huruf yang diciptakan maupun diingat. Misalnya: musik, nada.
- 6) Memberikan stimulan atau rangsangan agar gambar dan huruf yang dikenalkan dapat dihafalkan oleh anak dengan baik.¹⁰

d. Indikator Mengenal Huruf

Dalam pedoman penyusunan perangkat pembelajaran RA/BA sesuai Permendiknas No. 50 Tahun 2009 tentang Standar PAUD, disebutkan bahwa indikator mengenal huruf pada usia 5-6 adalah:

- 1) Menyebutkan nama huruf yang ditunjukkan oleh guru.
- 2) Membuat coretan membentuk huruf.
- 3) Menyebutkan huruf awal dari kata yang ditunjukkan oleh guru.
- 4) Menghubungkan gambar atau benda dengan huruf.
- 5) Membaca gambar yang memiliki kata sederhana.¹¹

¹⁰ Susilowati, Lantip. *Kontroversi Baca Tulis Hitung Pada Anak Usia Dini TA 'Allum*, Volume 19, Nomor 1 Juni 2009. Hal. 95-104.

¹¹ Pedoman Penyusunan Perangkat Pembelajaran RA/BA, sesuai Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD Kemenag Propinsi Jateng, 2011.

e. Kemampuan Pengenalan Huruf dengan Permainan Tebak Kata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Berdasarkan pengertian tersebut, jika diterapkan dalam pembelajaran yang dimaksud pada penelitian ini bahwa kemampuan pengenalan huruf adalah kesanggupan anak didik dalam proses pengenalan huruf-huruf alfabet yang ditunjukkan dengan menyebutkan huruf-huruf menjadi suara atau bunyi sesuai dengan huruf yang dikenalkan oleh guru.¹²

Dalam pembelajaran pengenalan huruf, guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan permainan tebak kata. Permainan tebak kata merupakan permainan menebak kata sederhana.

Dimana siswa disuruh menebak sebuah gambar binatang dengan ciri-ciri tertentu. Permainan yang digunakan yaitu dengan menggunakan model kata. Bentuk permainannya adalah permainan disediakan pertanyaan berupa kata benda. Selanjutnya, pemain menebak setiap kata yang ada pada gambar tersebut, sejumlah kesalahan dalam menebak dibatasi. Jika lebih dari batas kesalahan, maka permainan berakhir. Namun jika pemain dapat menebak kata dengan benar, maka skor penilaian bertambah dan akan menyediakan kata. Selanjutnya yang harus ditebak, begitu seterusnya.

¹² Alwi Hasan. "Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.

Tebak kata dapat diterapkan sebagai salah satu alat yang dapat membantu daya ingat dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini dibuktikan dengan hasil observasi dimana anak kurnag termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Siswa aktif menjawab dan mengikuti kegiatan dengan banyak bercerita dan tebak-tebak. Dalam mempelajari tebak kata diharapkan anak didik mampu:

- 1) Mengingat dan menggunakan konsep yang telah dipelajari dan bahkan yang baru diketahui atau ditemukan pada saat permainan.
- 2) Melatih berbicara anak didik serta bagaimana cara mengidentifikasi sesuatu dengan membuat kalimat.
- 3) Melatih kecakapan berpikir tanpa terbebani.

f. Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak

Berbagai upaya agar pengenalan huruf dapat mencapai tujuan yang dirumuskan, diantaranya penggunaan media yang menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan semangat, minat dan motivasi untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian anak didik diharapkan dapat memperkuat daya ingat anak didik. Hal ini akan terlihat, jika anak didik secara terus menerus melihat dan memegang suatu benda yang menarik perhatiannya.

Bagi anak mempelajari huruf akan menjadi hal yang kurang menyenangkan, ketika anak merasa sulit mengenal huruf yang dikenalkan oleh guru. Terlebih lagi jika tidak ada minat dan motivasi dari anak tersebut, baik itu motivasi internal maupun motivasi eksternal. Motivasi internal tersebut seperti keinginan dari dalam diri siswa untuk bisa mengenal huruf, sedang yang termasuk motivasi eksternal adalah motivasi dari orang luar, seperti guru dan teman dan juga situasi sekitar anak. Contohnya keadaan anak, kelas, metode pengajaran, dan lain sebagainya.

Penggunaan media sangat membantu keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar, terutama melalui permainan tebak kata. Melalui permainan tebak kata dalam proses belajar mengajar, pengenalan huruf sangatlah berguna karena isi atau materi dari tebak kata mudah diingat, sehingga mempermudah menanamkan konsep-konsep dalam ingatan anak didik (kata kunci).

Adapun yang peneliti lakukan adalah memberikan sebuah tebakan pada anak didik, contohnya: “Aku adalah jenis makhluk hidup, aku hidup di darat, aku termasuk hewan menyusui, aku berkaki empat, aku digunakan untuk menarik delman”, apakah aku? jawabannya “kuda”.

Selanjutnya, peneliti menyiapkan prosedur yang akan dilaksanakan yaitu:

- 1) Menyiapkan materi yang akan dilaksanakan.
- 2) Menyiapkan bahan ajar yang dibutuhkan yaitu bermacam-macam gambar hewan, kartu huruf, papan karya.
- 3) Menyiapkan kata kunci yang dipertanyakan.
- 4) Pendidik mengkondisikan siswa.
- 5) Peneliti menjelaskan tentang nama-nama binatang, ciri-ciri, tempat hidup dan makanan.
- 6) Gambar binatang di tempat, di depan kelas secara berderet.
- 7) Peneliti memberikan sebuah tebakan.
- 8) Sebelum ada siswa yang mampu menjawab, berikan-berikan tebakan ciri-ciri atau dengan kata yang mendekati kata kunci.
- 9) Siswa menebak dengan benar dan memegang gambar binatang yang ditebak sesuai dengan ciri-ciri yang disebutkan peneliti.
- 10) Apabila siswa memegang gambar binatang sesuai dengan ciri-ciri yang disebutkan oleh peneliti berarti benar dan sebaliknya jika siswa memegang gambar binatang yang tidak sesuai dengan ciri-ciri yang disebutkan pendidik berarti salah.

Pemakaian tebak kata dalam proses belajar mengajar pengenalan huruf sangatlah berguna karena isi atau materi dari tebak kata dapat disesuaikan dengan yang akan diajarkan pada anak usia dini. Cara penerapannya pun dengan cepat dan tangkas, sehingga anak didik akan lebih termotivasi untuk mengenal huruf dan anak akan dapat mengingat huruf dengan lebih lama, karena dalam

praktek permainan tebak kata mengikutsertakan bukan hanya faktor kognitif dan afektif, namun juga faktor motorik anak didik.

Penggunaan tebak kata melalui kegiatan bermain merupakan metode yang dirasa cocok dengan dunia anak usia dini. Pengenalan huruf melalui permainan tebak kata harus didahului dengan pengenalan berbagai macam benda atau makhluk yang akan digunakan dalam permainan tebak kata tersebut. Misalnya: seorang peneliti akan mengenalkan huruf A dengan menampilkan gambar ayam disertai dengan tulisan ayam, dan lain-lain.

Berbagai upaya untuk mengenalkan benda atau makhluk yang akan dipakai dalam permainan tebak kata bila dilakukan melalui cerita dan karya wisata.

Cara mengenalkan huruf kepada anak juga bisa dilakukan melalui cara sebagai berikut:

- 1) Bermain puzzle.
- 2) Mengenalkan huruf dengan dinyanyikan dan disenandungkan A, B, C, D dan seterusnya. Pengenalan huruf-huruf vokal dan mengajarkan dengan ba, bi, ca, ci, co, dan seterusnya.
- 3) Mencari poster berwarna-warni dan bertuliskan huruf-huruf abjad. Misalnya: A = ayam, B = beruang, C = cacing, D = domba, dan seterusnya.
- 4) Membacakan setiap tulisan yang tertera pada apa saja dan ditemukan dimana saja.

Melalui metode tersebut diharapkan anak akan menyenangi kegiatan belajar, sehingga memiliki kemampuan mengenal huruf dengan cepat tanpa ada paksaan.

2. Permainan Tebak Kata

a. Pengertian Permainan Tebak Kata

Permainan tebak kata adalah sebuah permainan yang mengkondisikan anak didik dengan menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan yang realistik dan juga memberika kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan media kartu gambar.¹³

Permainan tebak kata merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan sepanjang perjalanan kea tau dari sekolah, selain untuk memperkaya kosa kata yang dimiliki anak, dapat juga menjadi ajang mengenalkan konsep tentang sinonim, antonim ataupun sesuatu hal kepada anak. Anak-anak sangat bersemangat untuk menebak suatu gambar. Ternyata bukan hal yang mudha bagi orang tua untuk mencari kosa kata yang sederhana (maksudnya kosa kata yang tidak terlalu sulit dipahami oleh anak).¹⁴

Permainan tebak kata sangat disukai anak, jadi anak bisa diajak menebak tentang apa saja, hewan, tumbuhan dan lain-lain. Selain orang tua memberi tebakan, ada saatnya mereka juga diberi

¹³ Aerviyanto, 2012. *Bermain dengan anak*. www.e.psikologi.com/epsi/artikel-detail-asp.07/02/2014

¹⁴ Yudhistira, 2008, *main tebak kata cara pelajari sesuatu yang disenangi anak*. wordpress.com/2008/10/38. Diakses 08/02/2014

kesempatan buat memberi tebakan, dengan demikian jadi sejauhmana perkembangan kosa kata dan pemahaman anak tentang sesuatu. Bisa juga suatu tebakan disertai narasi sedikit yang menggambarkan apa yang harus mereka tebak, dimana narasi itu mungkin merupakan ciri-ciri menonjol/berhubungan erat dengan sesuatu yang ditebak.¹⁵

Materi yang lebih cocok dalam permainan tebak kata adalah ciri-ciri khusus makhluk hidup, karena isi dan materinya terdapat berbagai ciri-ciri dan penjelasan dari jenis hewan dan tumbuhan. Dimana materi seperti itu sangat cocok apabila menggunakan model permainan tebak kata yang diperlukan beberapa ciri-ciri atau kata-kata yang mengarah pada jawaban (istilah) yang akan ditebak. Dalam permainan tebak kata, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga anak tidak merasa cepat bosan dalam proses permainan. Tujuan permainan tebak kata adalah siswa dapat menyebutkan ciri-ciri hewan tertentu, siswa dapat menjelaskan ciri-ciri khusus dengan tempat hidupnya, siswa dapat menyebutkan tempat hidup binatang, siswa dapat membedakan ciri-ciri binatang antara binatang yang satu dengan yang lainnya.¹⁶

Menurut Ginnis, aplikasi permainan yang tepat proses pembelajaran antara lain dapat menciptakan hubungan belajar yang

¹⁵ Yudhistira, 2008, *main tebak kata cara pelajari sesuatu yang disenangi anak*. wordpress.com/2008/10/38. Diakses 08/02/2014

¹⁶ Rumahdesakoe, 2011. *Model Pembelajaran Tebak Kata*. blogspot.com/2011/05/html.09/02/2014

lebih fleksibel antara siswa, memecahkan kebekuan antara siswa dan guru sehingga para guru bisa benar-benar berperan selayaknya teman belajar dan melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa mesti terbebani dan susah payah. Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap. Tebak kata merupakan sebuah permainan yang mengkondisikan siswa menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan yang realitas.¹⁷

b. Fungsi Permainan Tebak Kata

Fungsi permainan tebak kata adalah suatu kegiatan bermain yang tidak hanya berperan di dalam pengembangan fisik anak tetapi juga dalam perkembangan bicara dan bahasa, intelektual, perkembangan sosial dan perkembangan emosi.

1) Bermain dan kemampuan bicara dan bahasa

Aktivitas bermain ibarat laboratorium bahasa. Selama bermain anak mempunyai kesempatan untuk bercakap-cakap berargumentasi, menjelaskan, menyakinkan, bahkan saat bermain imajinasi anak pun dapat berkembang untuk bercakap-cakap. Bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan kata-kata baru sehingga memperkaya perbendaharaan.

¹⁷ Witervina, 2012, *model pembelajaran tebak kata* blokspot.com/2012/05/html. 09/02/2014

2) Bermain dan kemampuan intelektual

Melalui pengalaman dan penghayatannya saat bermain, anak mengasimilasi informasi, sebagai pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih aman. Bila informasi baru yang diterimanya itu ternyata bertentangan dengan kerangka pengetahuan dan pemahaman sebelumnya, anak terdorong untuk merombaknya, sehingga didapatkan pengetahuan baru dan pemahaman lebih baik atas suatu informasi. Dengan demikian melalui bermain, kognitif anak terus diperkaya, diperdalam, dan diperbahami.

3) Bermain dan perkembangan sosial

Untuk dapat bermain dengan orang lain anak harus dapat mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Hal itu mendorong anak untuk belajar bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana berkomunikasi dengan baik dan bagaimana memecahkan masalah yang timbul.

4) Bermain dengan perkembangan emosi

Bermain memungkinkan anak berbagi tawa serta menampakkan berbagai ekspresi kegembiraan itu mencerminkan perasaan mereka tentang dirinya. Oleh karena itu, kegiatan bermain yang baik adalah kegiatan yang dapat mengembangkan rasa kompetensi dan harga diri sehingga bisa menghadirkan kegembiraan dalam kegiatannya.¹⁸

¹⁸ Tanpa nama, *Repository.Upi.Edu/operator/ upload/s-plb-0610338-chapter2.pdf*. 11/02/2014

Adapun pendapat lain fungsi permainan tebak kata adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan konsep diri
- 2) Untuk mengembangkan kreativitas
- 3) Untuk mengembangkan komunikasi
- 4) Untuk mengembangkan aspek motorik
- 5) Untuk mengembangkan aspek sosial
- 6) Untuk mengembangkan aspek emosi atau kepribadian
- 7) Untuk mengembangkan aspek kognisi
- 8) Mengasah ketajaman penginderaan.¹⁹

c. Manfaat Permainan Tebak Kata

Permainan tebak kata merupakan permainan menebak kata sederhana. Dimana siswa disuruh menebak sebuah gambar binatang dengan ciri-ciri tertentu. Permainan yang digunakan yaitu dengan menggunakan model kata. Bentuk permainannya adalah pemain disediakan pertanyaan berupa kata benda. Selanjutnya pemain menebak setiap kata yang ada pada gambar tersebut, sejumlah kesalahan dalam menebak dibatasi. Jika lebih dari batas kesalahan, maka permainan berakhir. Namun jika pemain dapat menebak kata dengan benar, maka skor penilaian bertambah dan akan menyediakan kata selanjutnya yang harus ditebak, begitu seterusnya.

Adapun manfaat permainan tebak kata adalah sebagai berikut:

¹⁹ Utamiandri, 2011, *fungsi permainan tebak kata*, www.google.co.id/Hq=ht-id&prmd=imun&ei diakses 11/02/2014

- 1) Meningkatkan kemampuan mengingat.
- 2) Meningkatkan kemampuan berbicara.
- 3) Mengolah keterampilan kata-kata.
- 4) Mengasah kepekaan kata.
- 5) Meningkatkan daya konsentrasi.²⁰

Permainan tebak kata selain bermanfaat yang telah disebutkan di atas, juga ada manfaat yang lain diantaranya:

- 1) Melatih siswa dalam mengingat dan menggunakan konsep yang telah dipelajari dan bahkan yang baru diketahui atau ditemukan pada saat permainan.
- 2) Melatih berbicara siswa serta bagaimana cara mengidentifikasi sesuatu dengan membuat kalimat.
- 3) Melatih kecakapan berpikir tanpa mesti terbebani dengan susah payah.²¹

d. Prinsip-Prinsip Permainan Tebak Kata

Permainan tebak kata adalah permainan yang menggunakan kata benda. Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara menebak sebuah gambar. Melalui permainan tebak kata, selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep sebuah gambar. Prinsip atau ciri permainan tebak kata adalah:

²⁰ Arab Gampang, 2009. *inovasi pembelajaran dengan metode.blogspot.com/2009/07.html*.
11/02/2014
²¹ Witervina,2012, *model pembelajaran tebak kata* blokspot.com/2012/05/html. 09/02/2014.

- 1) Pembelajaran atau permainan berlangsung menyenangkan.
- 2) Siswa diarahkan untuk aktif.
- 3) Menggunakan media kartu gambar.²²

Prinsip dalam permainan tebak kata dikuatkan oleh pendapat lain:

- 1) Pembelajaran berlangsung menyenangkan, siswa tidak merasa terbebani.
- 2) Siswa diarahkan untuk aktif berbicara dalam suatu permainan.
- 3) Menggunakan media kartu

e. Kelebihan Permainan Tebak Kata

- 1) Anak akan mempunyai kekayaan bahasa.
- 2) Siswa menjadi tertarik untuk belajar.
- 3) Memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa.²³

Kelebihan lain dalam permainan tebak kata adalah:

- 1) Siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar.
- 2) Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa gambar.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.
- 4) Guru lebih mengetahui kemampuan siswa.
- 5) Melatih berpikir logis dan sistematis.²⁴

²² Eho-ras, 2011. Sumber: <http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-cooperative-learning.html>.19/02/2014

²³ Eho-ras, 2011. *Model Pembelajaran Cooperative Learning.* <http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-cooperative-learning.html>.19/02/2014

²⁴ Learning, 2006. <http://www.learning-with-me.2006.pembelajaran.blogspot.com/2006/09/> html.

f. Kelemahan Permainan Tebak Kata

- 1) Memerlukan waktu yang lama, sehingga materi sulit tersampaikan.
- 2) Bila siswa tidak menjawab dengan benar maka semua siswa dapat maju.

Pendapat lain yang mengemukakan bahwa terdapat kelemahan dalam permainan tebak kata adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
- 2) Memakai waktu yang lama.²⁵

Jadi permainan tebak kata merupakan salah satu model permainan yang bersifat *Cooperative Learning* dengan proses pembelajaran yang menarik siswa menjadi bermin atau tertarik untuk belajar, mempermudah dalam konsep-konsep dalam ingatan siswa. Selain itu, siswa juga diarahkan untuk aktif, yaitu mampu dan dapat bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan/pendapat.²⁶

g. Prosedur Permainan Tebak Kata

- 1) Menyiapkan materi yang akan disampaikan.
- 2) Menyiapkan bahan ajar yang dibutuhkan.
- 3) Menyiapkan kata kunci yang akan dipertanyakan.
- 4) Pendidik mengkondisikan siswa.

²⁵ Learning, 2006. <http://www.ras.eko.com/2011/05/model-pembelajaran-cooperative-learning.html>.19/02/2014

²⁶ Eho-ras: 2011. <http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-cooperative-learning.html>.19/02/2014

- 5) Pendidik menjelaskan tentang nama-nama binatang, ciri-ciri binatang, tempat hidup binatang dan makanan binatang.
- 6) Gambar binatang ditempel di depan kelas secara berderet.
- 7) Pendidik memberikan pertanyaan pada siswa, contohnya “Aku adalah jenis makhluk hidup, aku hidup di darat, aku termasuk hewan menyusui, aku berkaki empat, aku digunakan untuk menarik delman”, Apakah aku?. Jawabannya “kuda”.
- 8) Sebelum ada siswa yang mampu menjawab, berikan pertanyaan dengan menyebutkan ciri-ciri atau dengan kata yang mendekati kata kunci.
- 9) Siswa menebak dengan benar dan memegang gambar binatang yang ditebak sesuai dengan ciri-ciri yang disebutkan pendidik.
- 10) Apabila siswa memegang gambar binatang sesuai dengan ciri-ciri yang disebutkan oleh pendidik berarti benar, dan sebaliknya jika siswa memegang gambar binatang yang tidak sesuai dengan ciri-ciri yang disebutkan pendidik berarti salah.²⁷

Pendapat lain mengatakan bahwa prosedur permainan tebak kata adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilkan instruksi permainan ini “Permainan tebak kata”.
- 2) Sambil menunjukkan jempol, trainer mengucapkan ini ayam.
- 3) Ketika menunjukkan telunjuk trainer mengucapkan yang ini sapi.

²⁷ Arab Gambang, 2009. *Inovasi pembelajaran dengan metode*.blogspot.com/2009/07/html. 11/02/2014

- 4) Kemudian ketika menunjukkan jari tengah trainer mengucapkan kalau ini kerbau.
- 5) Tanyakan kepada peserta sudah paham atau belum, praktekkan sekali untuk mengetes kepahaman anak, setelah dirasa paham, barulah triner menjalankan aksinya.
- 6) Peserta diminta merubah apa yang trainer katakan, katakan seperti contoh di atas, setelah selesai, katakan “kalau yang ini” tetapi kita menunjukkan pada jari kelingking. Biasanya peserta akan bingung dan protes, ulangi variasi lain sampai terjawab dengan benar.
- 7) Ketika peserta telah memahami instruksi di atas, maka ia akan mengikuti kata kunci tanpa memperhatikan jari mana yang kita tunjukkan, jawaban yang benar adalah bila trainer menyebutkan “ini”, maka jawabannya adalah “ayam” dan seterusnya.
- 8) Nama hewan dan urutan bisa terserah triner, jadi letak seru atau tidaknya permainan ini adalah bagaimana peserta bingung menjawab.

F. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan tebak kata diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf. sehingga dapat mengembangkan ke arah membaca pada Kelas B di RA Muslimat NU Ngluwur 2.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang penulis gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas/PTK (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (koplaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki/meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.²⁸.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik RA Muslimat NU Ngluwar 2 Kelas B di Gedog, Ngluwar, Ngluwar, Magelang. Pada bulan Maret-April 2014 yang terdiri dari 22 anak didik dan 1 guru pendamping.

Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses dan hasil pembelajaran pengenalan huruf di Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2 di Gedog, Ngluwar, Ngluwar, Magelang melalui permainan tebak kata.

3. Sumber Data

Sumber data adalah tempat dimana informasi dapat diperoleh. Yang menjadi sumber data dalam PTK seperti: anak didik, guru teman sejawat, dan sebagainya.

- a. Anak didik: untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.
- b. Guru: untuk melihat tingkat kemampuan pengenalan huruf pada anak melalui tebak kata.

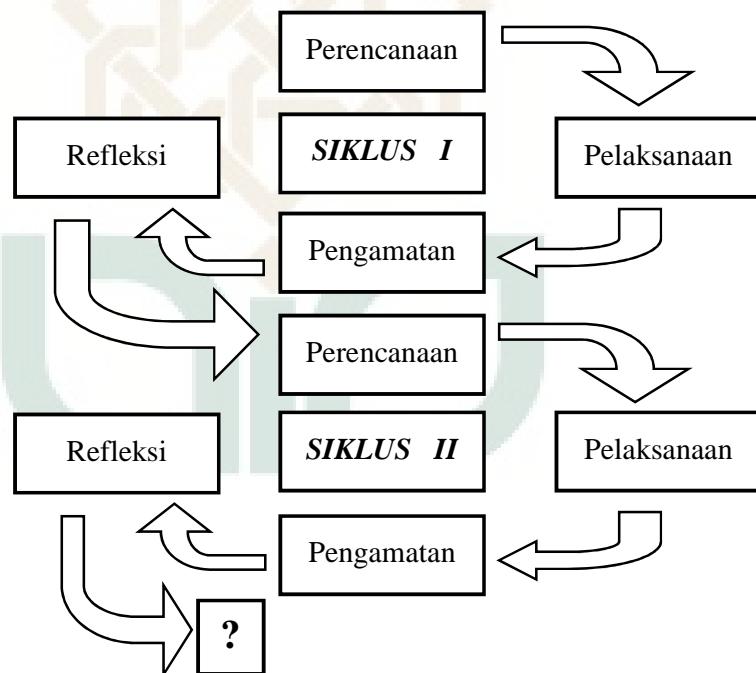
²⁸ Sukiman, *Materi PTK, Makalah DMS PTK*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014. Hal.7

- c. Teman sejawat atau kolaborator: melihat implementasi PTK secara komprehensif dari sisi anak didik maupun guru.

4. Prosedur Penelitian

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:²⁹

Gambar 1.



Adapun lebih rincinya, Penelitian Tindakan Kelas tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

²⁹ Prof. Suharsimi Arikunto, *PTK*. Jakarta, PT. Bumi Aksara 2014. Hal. 16

a. Siklus 1

1) Rencana

- a) Peneliti dan kolaboran menyusun konsep pembelajaran pengenalan huruf melalui tebak kata.
- b) Peneliti dan kolaboran menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran (RKH, lembar observasi, dokumentasi, evaluasi dan lembar refleksi).

2) Tindakan

- a) Peneliti dan kolaboran mengkondisikan ruang kelas sesuai dengan tema pembelajaran yaitu tempat duduk dibentuk klasikal/kelompok (menyerupai bentuk huruf U), setiap kelompok 4-5 anak.
- b) Peneliti menyiapkan alat dan bahan pembelajaran seperti kartu huruf, gambar-gambar binatang, lem, pensil, papan karya.
- c) Peneliti dan kolaboran menjelaskan pada anak tentang pembelajaran yang akan dilakukan.
- d) Peneliti dan anak membuat aturan-aturan pembelajaran yang disepakati bersama.
- e) Anak disiapkan secara klasikal, kepada masing-masing anak dibagikan kartu huruf yang telah disiapkan sesuai dengan jumlah anak.
- f) Setelah waktu pembelajaran habis, peneliti menutup kegiatan lalu melakukan evaluasi dengan meminta

feedback dari anak, meminta hasil pengamatan kolaborator dan pengamatan peneliti selama mengikuti pelajaran, lalu menyusun kesimpulan.

3) Pengamatan

- a) Peneliti mengamati bagaimana partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- b) Peneliti mengamati aktivitas siswa.
- c) Peneliti menilai perkembangan bahasa siswa saat melakukan pembelajaran dengan mengisi lembar observasi.

4) Refleksi

- a) Peneliti menganalisa hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan pertimbangan ketercapaian kompetensi yang telah ditentukan, dan efektivitas waktu pembelajaran.
- b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada kegiatan penelitian dalam siklus 2.

b. Siklus II

Pada prinsipnya semua pembelajaran pada siklus II mirip dengan pembelajaran pada siklus I. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I, terutama didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I.

- 1) Tahapan perencanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.
- 2) Materi pembelajaran bisa berganti tema.
- 3) Diharapkan kemampuan berbahasa siswa dapat meningkat.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang karakteristik data secara objektif.

Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

a. Peneliti

Peneliti merupakan instrumen yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena peneliti sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisa data, penafsir data dan akhirnya melaporkan hasil penelitiannya.

b. Observasi

Lembar observasi disini digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pengamatan di dalam kelas. Dari lembar observasi inilah peneliti bisa mengetahui gambaran aktivitas yang dilakukan guru dan pengenalan huruf pada anak melalui tebak kata.

c. Wawancara

Wawancara merupakan sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada orang-orang yang dianggap mampu memberikan informasi wawancara dilakukan terhadap guru Kelas B dan beberapa siswa Kelas B. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat mereka mengenai kemampuan pengenalan huruf melalui tebak kata.

d. Catatan Lapangan

Yang dinamakan catatan lapangan disini adalah catatan rinci tentang keadaan selama proses pembelajaran berlangsungnya

penelitian. Catatan ini diperoleh dari apa yang didengar, dilihat, di alami dan dipikirkan oleh peneliti.

e. Dokumentasi

Melalui dokumentasi, peneliti bisa mengetahui berita, data-data terkait dengan siswa seperti nilai hasil belajar siswa dan foto yang menggambarkan situasi saat pembelajaran sedang berlangsung. Dokumentasi ini sangat membantu peneliti dalam pengumpulan data dan sebagai pendukung dalam penelitian.

6. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik atau metode penelitian adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam riset yang di akhir secara baik. Adapun metode yang dipakai adalah:

a. Observasi

Observasi dilakukan selama penelitian dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang diberikan untuk anak saat pembelajaran berlangsung berupa catatan lapangan sebagai keterangan penjelasan saat kegiatan dan situasi yang terjadi.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan rekan sejawat dengan beberapa pertanyaan mengenai metode yang diterapkan dan untuk mengetahui

pendapat tentang pengenalan huruf abjad melalui permainan tebak kata yang mana hasil dari wawancara tersebut dicatat.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah data-data yang diperoleh dan foto-foto saat pembelajaran pemahaman huruf abjad melalui permainan tebak kata.

7. Kriteria Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf yang melalui dua tahap, tahap pertama tanpa penerapan metode tebak kata dan tahap kedua perbaikan yaitu dengan penerapan metode tebak kata yang dilakukan dalam dua siklus. Dianggap berhasil jika nilai pengenalan huruf pada anak dengan diterapkannya metode tebak kata telah meningkat dan minimal mencapai 60%. Sebagaimana dijelaskan muslich bahwa apabila hasil persentase kemampuan siswa telah menunjukkan 60% atau lebih maka rata-rata siswa dalam memperoleh hasil belajar dapat dikatakan mampu serta metode yang digunakan guru dapat dikatakan telah optimal dan berhasil.³⁰ Mengacu pada pandangan Muslich di atas, maka jika penerapan metode tebak kata dalam peningkatan pengenalan huruf menunjukkan peningkatan sebesar 60% dapat dianggap berhasil meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak.

³⁰ Muslich, Melaksanakan PTK itu Mudah, (Jakarta, PT.Bumi Aksara,2010), hlm.55

8. Tehnik Analisis Data

Analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus atau masalah yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.³¹

Analisis data biasanya terdiri dari proses menyeleksi, menyederhanakan, menfokuskan, mengabstraksikan, serta mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional sesuai dengan tujuan penelitian, serta mendeskripsikan data hasil penelitian itu dengan menggunakan tabel sebagai alat bantu untuk memudahkan dalam menginterpretasikan. Kemudian data hasil penelitian pada masing-masing tabel tersebut diinterpretasikan dalam bentuk uraian dan dilakukan penyimpulan. Kesimpulan inilah yang kemudian menjadi temuan yang bisa dibaca dan dipelajari orang lain.

Analisis data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini, menggunakan tiga tahap, yaitu :

- a. Tahap pertama yaitu *reduksi* data adalah proses penyederhanaan data hasil penelitian yang dilakukan melalui proses seleksi, pengelompokan data sesuai dengan tujuan penelitian dan pengabstraksi data mentah menjadi data yang bermakna.
- b. Tahap kedua yaitu *display* data adalah merupakan proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk kata-kata,

³¹ Muhajir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta, Rake Sarasin, 1996), hlm.104

kalimat, naratif, tabel dan grafik dengan maksud agar data yang telah dikumpulkan dikuasai oleh peneliti sebagai dasar untuk mengambil kesimpulan yang tepat.

- c. Tahap ketiga yaitu penyimpulan adalah proses pengambilan intisari dimana setelah data diperoleh secara keseluruhan maka dilakukan analisis dan pengkategorian kemampuan agar kebenarannya dapat terbukti dan pada akhirnya diperoleh kesimpulan yang lebih bermakna dan lebih jelas.

Setelah melalui tiga tahapan di atas, maka dapatlah diketahui data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah seberapa besar peningkatan kemampuan pengenalan huruf pada anak setelah menerapkan metode tebak kata. Data ini kemudian di analisis untuk memperoleh hasil dan dapat dilakukan penyimpulan. Dalam penelitian ini peneliti mengkategorikan perolehan data dalam empat kategori yaitu a) Sangat Baik (Apabila anak mampu merangkai semua huruf) dengan skor nilai 9-10, b) Baik (Apabila anak mampu merangkai tiga huruf) dengan skor nilai 7-8, c) Cukup (Apabila anak mampu merangkai dua huruf) dengan skor nilai 5-6, d) Kurang (Apabila anak belum mengenal huruf) skor nilai <5.

H. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah pembahasan, maka penulis membagi pokok pembahasan menjadi beberapa bab. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

Bagian formalitas yang terdiri dari halaman judul skripsi, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan skripsi, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar serta daftar lampiran.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas tentang gambaran umum RA Muslimat NU Ngluwar 2 yang meliputi letak geografis, sejarah berdiri dan berkembangnya, visi misi, tujuan, struktur organisasi, keadaan guru, peserta didik serta keadaan sarana dan prasarana kegiatan, ekstra dan prestasi.

Bab III berisi tentang proses pelaksanaan upaya meningkatkan pengenalan huruf abjad melalui permainan tebak kata di RA Muslimat NU Ngluwar 2. Analisis hasil penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui permainan tebak kata pada Kelas B di RA Muslimat NU Ngluwar 2, tanggapan siswa terhadap pengenalan huruf abjad hasil dari usaha yang dilakukan.

Bab IV Penutup, yang di dalamnya berisi tentang kesimpulan, saran dan kata penutup.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri atas daftar pustaka dan lampiran yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah peneliti lakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa permainan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan pencapaian indikator-indikator kemampuan mengenal huruf dari sebelum diterapkan permainan tebak kata atau pra tindakan dan setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II atau pasca tindakan.

1. Permainan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak sebesar Penerapan metode permainan tebak kata mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak RA Muslimat NU Ngluwur 2, terbukti dengan secara bertahap anak yang memperoleh kategori baik meningkat. Hal ini dapat kita lihat dengan adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf pada anak yang semula (pra siklus) belum ada yang mencapai kategori baik dengan persentase 0%. Pada siklus I ada 8 anak yang mencapai kategori baik dengan persentase 36,37%, pada siklus II anak yang mencapai kategori baik ada 14 anak dengan persentase 63,63%, dan ada 3 anak yang mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 13,65%. Dengan demikian hipotesis yang diajukan di awal skripsi ini telah terbukti kebenarannya.

Sesuai kriteria keberhasilan yang peneliti cantumkan diawali pembahasan setelah ada peningkatan minimal 60% maka penerapan metode permainan tebak kata sebagai upaya meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak dianggap berhasil dan telah terbukti kebenarannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Guru hendaknya dapat menerapkan metode pembelajaran yang mengasyikkan bagi anak agar dapat belajar secara maksimal dan tidak merasa belajar sebagai suatu beban.
 - b. Metode bermain tebak kata dapat dijadikan salah satu metode yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.
2. Bagi Orangtua Siswa
 - a. Orangtua hendaknya senantiasa menyediakan waktu untuk mengkomunikasikan segalanya dengan baik.
 - b. Orangtua hendaknya membangun komunikasi keluarga yang aktif dan positif agar kemampuan pengenalan huruf pada anak dapat terstimulasi dengan optimal.

C. Penutup

Alhamdulillah, penulis panjatkan segala puji dan syukur kehadirat Alloh SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi para pendidik dalam pemilihan metode untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak didik.

Walaupun sudah berusaha secara maksimal, namun mungkin dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekeliruan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat penulis harapkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arab Gambang. 2009. *Inovasi Pembelajaran dengan Metode*. Blogspot.com/2009/07.html.
- Arikunta Suharsimi. 2014. *PTK*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aerviyanto. 2012. *Bermain dengan anak*. www.e.psikologi.com/epsi/artikel-detail.asp.
- Dhieni Nurbiana, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta, UT.
- Diana Fatimah. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Bermain Kartu Kata Gambar*. (di Kelas A BA Al-Jannah Magelang). Skripsi: Magelang UMM.
- Eho-Ras. 2011. *Model Pembelajaran Cooperative Learning*. Blogspot.com/2011/05/html. (diakses 19 Februari 2014).
- Hadi Sutrisno. 2003. *Metodologi Research* Yogyakarta. UGM.
- Musfiroh Tadkiroatun. 2003. *Memperkenalkan huruf di TK (online)*. http://staff.uny.ac.id
- Muslich. 2010. *Melaksanakan PTK itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pedoman Penyusunan Perangkat Pembelajaran RA/BA*. 2011. (Sesuai Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD). Kementerian Agama Kantor Wilayah Propinsi Jawa Tengah.
- Rumah Desakoe. 2011. *Model Pembelajaran Tebak Kata*. Blogspot.com/2011/05/html.
- Soetopo Helyantini. 2009. *Pintar Memakai Alat Bantu*. Jakarta: Erlangga.
- Situmorang, Hamzan. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Medan: USU Press.
- Susilowati, Lantip. 2009. *Kontroversi Baca Tulis Hitung Pada Anak Usia Dini*. TA'Allum Volume 19 Nomor 1 Juni 2009 Hal. 95-104.
- Sukiman. *Materi PTK, Makalah DMS FTK*. UIN Sunan Kalijaga.
- Tampu bolon, DP. 2008. *Kemampuan Membaca, Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.

Tanpa nama <http://Repository.Upi.Edu/operator/upload/s-plb-0610338-chapter2.pdf>.11/02/2014.

Wintervina, 2012. *Model Pembelajaran Tebak Kata*. Blogspot/2012/05/html. 09/02/2014.

Yudhistira, 2008. *Main tebak kata cara pelajari sesuatu yang disenangi anak*. Wordpress.com/2008/10/38.Diakses 08/02/2014.



Lampiran 1. Penunjuk Pembimbing Skripsi



Lampiran 2. Bukti Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA

Jl. Laksda Adisucipto. Telp. : (0274) 513056 Fax. 519734 E-mail: ty-suka@Telkom.net

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Sumiyah

Nomor Induk : 12485217

Jurusan : PGMI

Semester : V

Tahun Akademik : 2013/2014

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata Pada Kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar 2 Tahun Ajaran 2013/2014

Telah mengikuti seminar riset pada hari / tanggal: **Minggu, 23 Februari 2014.**

Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada Pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 23 Februari 2014

Moderator

Drs. Dudung Hamdun, M.Si

NIP. 19660305 199403 1 003

Lampiran 3. Bukti Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA

Jl. Laksda Adisucipto. Telp. : (0274) 513056 Fax. 519734 E-mail: ty-suka@Telkom.net

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada Hari : Minggu
Tanggal : 23 Februari 2014
Waktu : 08.00 WIB
Materi : Seminar Proposal Skripsi

NO.	PELAKSANA	TANDA TANGAN
1.	Pembimbing Drs. Dudung Hamdun, M.Si

Mahasiswa Pembuat Proposal Skripsi:

Nama Mahasiswa : Sumiyah Tanda Tangan
Nomor Induk : 12485217
Jurusan : PGMI
Semester : V Sumiyah
Tahun Akademik : 2013 / 2014
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata Pada Kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar 2 Tahun Ajaran 2013/2014

Pembahas:

NO.	NIM	NAMA	TANDA TANGAN
1.	12485156	Lafiyati	1.
2.	12485254	Bramanisri Sekar Wigati	2.
3.	12485171	Musfiroh	3.
4.	12485237	Watini	4.
5.	12485217	Sumiyah	5.
6.	12485196	Siti Muawanah	6.
7.	12485259	Rukayah	7.
8.	12485144	Hidayati	8.
9.	12485212	Sri Winarti	9.
10.	12485207	Zunaroh	10.

Yogyakarta, Februari 2014
Moderator

Drs. Dudung Hamdun, M.Si
NIP. 19660305 199403 1 003

Lampiran 4. Surat Permohonan Ijin Penelitian

SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumiyah

NIM : 12485217

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini mengajukan permohonan kepada:

Nama : Sumiyah, A.Ma

Jabatan : Kepala RA Muslimat NU Ngluwar 2

Alamat : Gedog, Ngluwar, Ngluwar, Magelang

Untuk mengadakan penelitian di RA Muslimat NU Ngluwar 2 Kelompok B yang akan saya gunakan untuk menyusun skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata Pada Kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar 2”.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Magelang, 3 Februari 2014

Pemohon

SUMIYAH
NIM. 12485217

Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU NABAWI

RA MUSLIMAT NU NGLUWAR 2

TERAKREDITASI : "A" NO. Piagam A / 034 / 2007

NSS : 101.233.08.0083

Alamat : Gedog, Ngluwari, Ngluwari, Magelang 56485 HP. 087719257509

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

No. 56/P/RA.Ngl 2/SK/III/2014

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala RA Muslimat NU Ngluwari 2 Kabupaten Magelang:

Nama : **Sumiyah, A.Ma**

Jabatan : Kepala RA Muslimat NU Ngluwari 2

Alamat : Gedog, Ngluwari, Ngluwari, Magelang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : **Sumiyah**

NIM : 12485217

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di RA Muslimat NU Ngluwari 2 Kelompok B, untuk keperluan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata Pada Anak RA Muslimat NU Ngluwari 2 Kelompok B”.

Demikian surat keterangan imi kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 20 Maret 2014

Mengetahui

Ketua YPM NU Kab. Magelang

Kepala RA

Rubaiah

Sumiyah

Lampiran 6. Surat Keterangan dari Guru

SURAT KETERANGAN DARI GURU

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Katmawati**
Jabatan : Guru Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2
Alamat : Gedog, Ngluwar, Ngluwar, Magelang

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **Sumiyah**
NIM : 12485217
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan tindakan penelitian di RA Muslimat NU Ngluwar 2 Kelompok B yang di mulaitanggal 10 Februari 2014, dan berakhir pada tanggal 13 Maret 2014.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngluwar, 14 Maret 2014

Guru Kelas

Katmawati

Lampiran 7. Surat Pernyataan Observer

SURAT PERNYATAAN OBSERVER

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Sumiyah**
NIM : 12485217
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar telah mengadakan penelitian di RA Muslimat NU Ngluwar 2 Kelompok B, terhitung mulai tanggal 10 Februari 2014 sampai dengan 13 Maret 2014, guna kepentingan menyusun skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata Pada Kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar 2 Tahun Ajaran 2013/2014”.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Ngluwar, 14 Maret 2014

Observer

SUMIYAH
NIM. 12485217

Lampiran 8. Kartu Bimbingan Skripsi



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-06/R0

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Sumiyah
Nomor Induk : 12485217
Pembimbing : Drs. Dudung Hamdun, M.Si
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata Pada Kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar 2 Tahun Ajaran 2013/2014
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : S1 PGMI

No	Tanggal	Konsultasi Ke:	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	02-02-2014	1	Pengarahan Sistem Pembuatan PTK.	
2.	08-02-2014	2	Pengajuan Judul	
3.	23-02-2014	3	Seminar Proposal Skripsi	
4.	09-03-2014	4	Bimbingan Bab I	
5.	06-04-2014	5	Bimbingan Bab II	
6.	20-04-2014	6	Bimbingan Bab III	
7.	04-05-2014	7	Bimbingan Bab IV	
8.	18-05-2014	8	Penyelesaian Tahap Akhir	

Yogyakarta, 18 Mei 2014
Pembimbing

Drs. Dudung Hamdun, M.Si
NIP. 19660305 199403 1 003

Lampiran 9. Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bapak komite dan ibu guru yang terhormat, wawancara ini merupakan wawancara yang penulis lakukan dalam rangka pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi yang sedang penulis laksanakan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan bantuannya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan penulis ajukan sesuai dengan bapak dan ibu guru ketahui. Atas kesediaannya ibu guru dan bapak komite, penulis ucapan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Daftar Pertanyaan:

1. Untuk mengetahui sejarah singkat berdirinya RA Muslimat NU Ngluwar 2 dan sarana prasarana yang ada di RA Muslimat NU Ngluwar 2.
Narasumber: KH. Zaedun, selaku Komite Sekolah
 - a. Pak, tolong ceritakan bagaimana sejarah singkat berdirinya RA Muslimat NU Ngluwar 2 ini?
 - b. Bagaimana dengan sarana prasarana yang ada di RA Muslimat NU Ngluwar 2 ini?
2. Untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari kegiatan tindakan siklus I.
Narasumber: Ibu Katmawati selaku kolaboran pada tindakan siklus I.
 - a. Menurut anda, bagaimana respon anak terhadap kegiatan permainan tebak kata tadi?
 - b. Apakah anak sudah cukup maksimal dalam permainan tebak kata mereka?
 - c. Mengapa?
 - d. Apakah kegiatan permainan tebak kata tadi sudah sesuai dengan rencana yang kita buat?

3. Untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari tindakan siklus I.
Narasumber: Anak didik RA Muslimat NU Ngluwar 2.
 - a. Anak-anak, senang tidak dengan kegiatan barusan?
 - b. Ada yang ingin disampaikan pada bu guru mengenai kegiatan kita tadi?
 - c. Ada yang ingin bermain tebak kata seperti tadi lagi?
4. Untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari kegiatan tindakan siklus II.
Narasumber: Ibu Katmawati selaku kolaboran pada tindakan siklus II.
 - a. Menurut anda, bagaimana respon anak terhadap kegiatan bermain tebak kata tadi?
 - b. Apakah anak-anak sudah cukup maksimal dalam bermain tebak kata mereka?
 - c. Apa kegiatan bermain tebak kata tadi sudah sesuai dengan rencana yang kita buat?
 - d. Apakah kita perlu melanjutkan dengan tindakan siklus II?
5. Untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari tindakan siklus I.
Narasumber: Anak didik Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2.
 - a. Anak-anak, senang tidak dengan kegiatan barusan?
 - b. Anak yang ingin disampaikan pada bu guru mengenai kegiatan kita tadi?
 - c. Ada yang ingin bermain tebak kata seperti tadi lagi?
 - d. Ada usul untuk kegiatan bermain tebak kata berikutnya?

Lampiran 10. Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Penelitian

Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Penelitian

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Hari / Tanggal : Kamis, 20 Maret 2014

Jam : 07.30 – 08.55 WIB

Lokasi : Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2

Sumber Data : Observasi Kegiatan Tindakan Siklus II

Deskripsi Data:

Pada hari ini, peneliti melaksanakan tindakan penelitian siklus II dengan didampingi oleh kolaboran. Tema permainan tebak kata pada tindakan siklus II ini adalah Binatang (tempat hidup binatang).

Pada siklus II, anak terlihat lebih menikmati permainan dan sudah dapat beradaptasi sehingga mereka bisa memainkan tebakan secara maksimal. Mereka berdialog dan berinteraksi satu sama lain tanpa malu-malu lagi.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kolaboran dan setelah dilakukan post test dapat disimpulkan bahwa kemampuan pengenalan huruf masing-masing anak mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siklus I, yaitu dua sampai tiga peningkatan kompetensi pada masing-masing anak.

Ngluwar, 20 Maret 2014

Peneliti

Sumiyah

Lampiran 11. Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Penelitian

Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Penelitian

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Hari / Tanggal : Senin, 17 Maret 2014

Jam : 09.45 – 10.00 WIB

Lokasi : Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2

Sumber Data : Ibu Katmawati & Siswa Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2

Deskripsi Data:

Pada hari ini peneliti melakukan wawancara dengan kolaboran dan siswa untuk meminta *feedback* dari kegiatan tindakan siklus I yang telah dilaksanakan. Menurut kolaboran, anak-anak cukup antusias dalam bermain, meskipun belum bisa *all out* karena mungkin masih malu dan belum bisa beradaptasi dengan permainan. Kekurangan dari siklus I menurut kolaboran adalah durasi bermain yang kurang sehingga perlu adanya perbaikan RKH untuk siklus berikutnya.

Sedangkan setelah berbincang-bincang dengan anak dapat diketahui bahwa sebagian besar anak tertarik dengan permainan tebak kata namun ada beberapa anak yang merasa kecewa karena mendapat tebakan yang kurang menguasai. Hal ini juga menjadi pertimbangan peneliti untuk tindakan siklus berikutnya.

Ngluwar, 17 Maret 2014

Peneliti

Sumiyah

Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Penelitian

Metode Pengumpulan Data: Wawancara

Hari / Tanggal : Kamis, 20 Maret 2014

Jam : 09.15 – 10.00 WIB

Lokasi : Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2

Sumber Data : Ibu Katmawati dan Anak Didik RA Muslimat NU Ngluwar 2

Deskripsi Data:

Pada hari ini penelitian melakukan wawancara dengan kolaboran dan anak didik untuk meminta *feed back* dari kegiatan tindakan siklus II yang telah dilaksanakan. Menurut pengamatan kolaboran, anak-anak semakin antusias dalam bermain. Mereka memainkan peran yang mereka pilih sendiri dengan baik. Komunikasi yang terjadi antar anak juga lebih variatif, unik dan spontan.

Secara garis besar, siklus II berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Sedangkan dari berbincang-bincang dengan anak dapat diketahui bahwa semua anak mengatakan bahwa mereka senang dengan kegiatan bermain tebak kata. Mereka meminta kepada peneliti untuk mengadakan kegiatan yang sama di lain waktu.

Ngluwar, 20 Maret 2014

Peneliti

Sumiyah

Lampiran 12. Catatan Lapangan

Catatan Lapangan Penelitian 1

Metode Pengumpulan Data: Dokumentasi

Hari / Tanggal : Senin, 10 Februari 2014

Jam : 09.00 WIB

Lokasi : Ruang Kantor RA Muslimat NU Ngluwar 2

Sumber Data : Dokumentasi RA Muslimat NU Ngluwar 2

Deskripsi Data:

Pada hari ini peneliti mengumpulkan data-data mengenai letak geografis RA Muslimat NU Ngluwar 2, visi, misi dan tujuan RA Muslimat NU Ngluwar 2, struktur organisasi, guru dan karyawan, serta peserta didik di RA Muslimat NU Ngluwar 2 yang diambil dari dokumentasi sekolah.

Ngluwar, 10 Februari 2014

Peneliti

Sumiyah

Catatan Lapangan Penelitian 2

Metode Pengumpulan Data: Wawancara

Hari / Tanggal : Senin, 10 Februari 2014

Jam : 09.30 WIB

Lokasi : Ruang Kantor RA Muslimat NU Ngluwar 2

Sumber Data : Bpk. KH. Zaedun (Komite Sekolah)

Deskripsi Data:

Pada hari ini peneliti melakukan wawancara dengan Ketua Komite RA Muslimat NU Ngluwar 2, Bapak KH. Zaedun. Pertanyaan yang peneliti sampaikan adalah seputar sejarah singkat berdirinya RA Muslimat NU Ngluwar 2, dan sarana prasarana yang ada di RA Muslimat NU Ngluwar 2.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dapat diketahui bahwa RA Muslimat NU NGLUWAR 2 didirikan pada tahun 1970 dengan memanfaatkan tanah wakaf seluas 100 m² dari keluarga Bapak H. Harjo Sutrisno di dusun Gedog. RA Muslimat NU Ngluwar 2 pada awal operasionalnya sempat menempati rumah keluarga Bapak H. Fatoni sebelum akhirnya memiliki gedung sendiri, walaupun masih sangat sederhana.

Seiring berjalananya waktu, gedung RA Muslimat NU Ngluwar 2 mengalami beberapa kali renovasi dan telah mendapat piagam pendirian dan hak operasional resmi dari Departemen Agama (sekarang Kementerian Agama) sejak tahun 1988. Sedangkan sarana prasarana yang ada di RA Muslimat NU Ngluwar 2, walaupun tidak komplit, cukup untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di RA Muslimat NU Ngluwar 2.

Ngluwar, 10 Februari 2014

Peneliti

Sumiyah

Catatan Lapangan Penelitian 3

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Hari / Tanggal : Senin, 17 Maret 2014

Jam : 07.30 – 08.30 WIB

Lokasi : Kelas B RA Muslimat NU Ngluwar 2

Sumber Data : Observasi Kegiatan Tindakan Siklus I

Deskripsi Data:

Pada hari ini penelitian melaksanakan tindakan penelitian siklus I di RA Muslimat NU Ngluwar 2, didampingi oleh kolaboran, yaitu Ibu Katmawati. Kegiatan yang peneliti dan anak lakukan adalah bermain tebak kata dengan tema binatang. Tindakan siklus I berjalan cukup lancar, meskipun anak-anak masih malu-malu dan kurang maksimal dalam memainkan tebak kata.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kolaboran, dan setelah dilakukan post test dapat disimpulkan bahwa kemampuan pengenalan huruf masing-masing anak meningkat, meskipun tidak signifikan yaitu hanya satu atau dua peningkatan kompetensi dari kemampuan pra tindakan.

Ngluwar, 17 Maret 2014

Peneliti

Sumiyah

Lampiran 13. Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Semester / Minggu : I / 12
 Kelompok : B
 Tema / Sub Tema : Binatang / Jenis-Jenis Binatang
 Hari / Tanggal : Senin, 17 Maret 2014
 Alokasi Waktu : 150 menit

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan
Anak terbiasa memulai kegiatan dengan berdo'a Anak mampu berbincang-bincang sesuai dengan tema.	I. Pembukaan (\pm 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> - Membaca do'a memulai kegiatan belajar. - Salam - Berbincang-bincang mengenai jenis-jenis binatang. 		Observasi Observasi
Anak mampu menyebutkan huruf awal dari kata yang ditunjukkan Anak mampu membuat coretan membentuk huruf	II. Kegiatan Inti (\pm 60 menit) <ul style="list-style-type: none"> - Anak dan guru bermain tebak kata dengan tema bintang. - Anak latihan membentuk huruf yang dicontohkan guru. 	Gambar Jenis-Jenis Binatang	Observasi
	III. Istirahat (\pm 30 menit) Makan bekal, bermain bebas.	Bekal anak, alat permainan di TK	Observasi
	IV. Kegiatan Penutup (\pm 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi kegiatan / post tes - Pesan dari guru - Berdo'a selesai kegiatan. - Salam, pulang 	Buku tulis, majalah anak yang memuat gambar binatang.	Observasi

Mengetahui,
 Kepala TK

Guru Kelas B

SUMIYAH

SUMIYAH

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Semester / Minggu : I / 12
 Kelompok : B
 Tema / Sub Tema : Binatang / Tempat Hidup Binatang
 Hari / Tanggal : Kamis, 20 Maret 2014
 Alokasi Waktu : 150 menit

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan
Anak terbiasa memulai kegiatan dengan berdo'a Anak mampu berbincang-bincang sesuai dengan tema	I. Pembukaan (± 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> - Membaca do'a memulai kegiatan belajar. - Salam - Berbincang-bincang mengenai tempat hidup binatang. 		Observasi Observasi
Anak mampu menghubungkan gambar atau benda dengan huruf.	II. Kegiatan Inti (± 70 menit) <ul style="list-style-type: none"> - Anak dan guru bermain tebak kata dengan tema “tempat hidup binatang”. 	Gambar-gambar binatang, kandang, aquarium, sarang.	Observasi
	III. Istirahat (± 30 menit) Makan bekal, bermain bebas.	Bekal anak, alat permainan di TK	Observasi
	IV. Kegiatan Penutup (± 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi kegiatan / post tes - Pesan dari guru - Berdo'a selesai kegiatan. - Salam, pulang 	Buku tulis, majalah anak yang memuat gambar binatang dan tempat hidupnya.	Observasi

Mengetahui,
 Kepala TK

Guru Kelas B

SUMIYAH

SUMIYAH

Lampiran 14. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BERMAIN TEBAK KATA

Siklus / Pertemuan : 1
Hari / Tanggal : Senin, 17 Maret 2014
Tema : Binatang (jenis-jenis binatang)
Guru Kelas : Sumiyah
Pengamat : Katmawati

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Deskripsi
Kegiatan Awal				
1.	Guru membahas materi sebelumnya.	√		
2.	Guru menyampaikan tujuan dan motivasi siswa.	√		
Kegiatan Inti				
3.	Guru menyiapkan anak didik secara klasikal membentuk huruf U.	√		
4.	Guru menyajikan informasi/ permasalahan tentang materi pelajaran atau petunjuk pembelajaran yang akan dilakukan.	√		
5.	Anak didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.	√		
6.	Anak didik melakukan permainan dengan baik.	√		
7.	Guru berkeliling kelas untuk membimbing.	√		
8.	Anak didik berani mengajukan pertanyaan pada guru/teman.	√		
9.	Anak didik aktif dan antusias mengikuti jalannya permainan.	√		
10.	Guru meminta masing-masing anak untuk maju menjawab tebakan yang diberikan guru.	√		
11.	Anak didik berani menjawab tebakan dengan tegas.	√		

12.	Guru memberikan penghargaan pada anak didik yang berani menjawab tebakan dengan benar.	√		
13.	Guru mengajak siswa berbincang-bincang membahas permainan tebak kata dan menyimpulkan materi pembelajaran.	√		
Kegiatan Akhir				
14.	Guru memberikan kesempatan pada anak didik untuk bertanya/menyampaikan pendapat.	√		
15.	Guru mengawali dan mengakhiri kegiatan tepat waktu.	√		

Ngluwar, 17 Maret 2014

Observer

Katmawati

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BERMAIN TEBAK KATA

Siklus / Pertemuan : 2
 Hari / Tanggal : Kamis, 20 Maret 2014
 Tema : Binatang (Tempat Hidup Binatang)
 Guru Kelas : Sumiyah
 Pengamat : Katmawati

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Deskripsi
Kegiatan Awal				
1.	Guru membahas materi sebelumnya.	√		
2.	Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi anak didik.	√		
Kegiatan Inti				
3.	Guru menyiapkan anak didik secara klasikal membentuk huruf U.	√		
4.	Guru menyajikan informasi/ permasalahan tentang materi pelajaran atau petunjuk pembelajaran yang akan dilakukan.	√		
5.	Anak didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.	√		
6.	Anak didik melakukan permainan dengan baik.	√		
7.	Guru berkeliling kelas untuk membimbing.	√		
8.	Anak didik berani mengajukan pertanyaan pada guru/teman.	√		
9.	Anak didik aktif dan antusias mengikuti jalannya permainan.	√		
10.	Guru meminta masing-masing anak untuk maju menjawab tebakan yang diberikan guru.	√		
11.	Anak didik berani menjawab tebakan dengan tegas.	√		

12.	Guru memberikan penghargaan pada anak didik yang berani menjawab tebakan dengan benar.	√		
13.	Guru mengajak siswa berbincang-bincang membahas permainan tebak kata dan menyimpulkan materi pembelajaran.	√		
Kegiatan Akhir				
14.	Guru memberikan kesempatan pada anak didik untuk bertanya/menyampaikan pendapat.	√		
15.	Guru mengawali dan mengakhiri kegiatan tepat waktu.	√		

Ngluwar, 20 Maret 2014

Observer

Katmawati

Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	:	Sumiyah
Tempat, Tanggal Lahir	:	Magelang, 29 Oktober 1968
Agama	:	Islam
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Alamat	:	Rt. 02/Rw. 07 Jamus Kulon, Jamuskauman, Ngluwar, Magelang
Nama Ayah	:	Ponis Suharjo
Agama	:	Islam
Pekerjaan	:	Staff Puskesmas (Purna)
Nama Ibu	:	Supiyah (Almarhum)
Agama	:	Islam
Pekerjaan	:	Tani

Riwayat Pendidikan Formal:

1. SD Negeri Jamus I (1975 – 1981)
2. SMP YPP Ngluwar (1981 – 1984)
3. PGAN Pakem (1984 – 1987)
4. STAINU Purworejo (2002 – 2004)

Riwayat Mengajar:

Tahun 2002 mengasuh di RA Muslimat NU Ngluwar 2 sampai sekarang.

Ngluwar, 30 April 2014

Penulis

Sumiyah

Lampiran 16. Daftar Subjek Penelitian**DAFTAR NAMA ANAK DIDIK TAHUN 2013/2014**

No	Nama	L/P	Alamat
1	Alvin Maulana Paundra	L	Gedog, Ngluwar, Ngluwar
2	Yofa Rio Rusvanjaya	L	Garon, Ngluwar, Ngluwar
3	M. Azizul Kafa	L	Garon,Ngluwar,Ngluwar
4	Dudit Prasetyo	L	Gadingan, Ngluwar, Ngluwar
5	Intan Nuraini	P	Garon,Ngluwar,Ngluwar
6	Fahmi Ulil Albab	L	Garon,Ngluwar,Ngluwar
7	Miftahul Alifian	L	Gedog, Ngluwar, Ngluwar
8	Ayudya Amalia	P	Gadingan, Ngluwar, Ngluwar
9	Widyasari Jayanti	P	Danurojo, Jamus, Ngluwar
10	Reva Murtaza	L	Garon,Ngluwar,Ngluwar
11	Ananta Fahri Irawan	L	Garon,Ngluwar,Ngluwar
12	Septi Aulia Refiyani	P	Garon,Ngluwar,Ngluwar
13	Krisna Rahmat Firdaus	L	Gedog, Ngluwar, Ngluwar
14	Siti Munazila	P	Gedog, Ngluwar, Ngluwar
15	Achmad Kafabih	L	Gedog, Ngluwar, Ngluwar
16	Rara Indah Pratiwi	P	Garon,Ngluwar,Ngluwar
17	Arif	L	Garon,Ngluwar,Ngluwar
18	Alifah Candra Nirmala	P	Gedog, Ngluwar, Ngluwar
19	Shelta Farrelk Oktavian	L	Garon,Ngluwar,Ngluwar
20	Shelta Farrel Oktavian	L	Garon,Ngluwar,Ngluwar
21	Aril Kurniawan	L	Gedog, Ngluwar, Ngluwar
22	M. Rosyada Munaji	L	Gedog, Ngluwar, Ngluwar

FOTO-FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN TEBAK KATA



Foto Anak Ketika Memilih Kartu Huruf



Foto Anak Ketika Menempel Kartu Huruf sesuai dengan Gambar

FOTO-FOTO ALAT PERAGA TEBAK KATA



Foto Papan Tebak Kata



Foto Kartu Huruf