

**PERMAINAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian Tindakan Kelas Untuk Anak)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

Agisni Nurtaqia

2007332

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS UPI DI CIBIRU

BANDUNG

2024

**PERMAINAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh
Agisni Nurtaqia

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Agisni Nurtaqia 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

NAMA : AGISNI NURTAQIA

NIM : 2007332

**PERMAINAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing



Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd.

NIP. 195909011984032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGPAUD

Kampus UPI di Cibiru



Mirawati, M.Pd.

NIP. 198912242019032023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Agisni Nurtaqia

NIM : 2007332

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul : **PERMAINAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Sumedang, 25 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan

Agisni Nurtaqia

NIM. 2007332

MOTTO

Akan Ada satu masa dalam hidup seseorang merasakan satu persoalan yang seakan-akan beban berat dipikul sampai merasa kesulitan dari ujung kepala sampai ujung kaki siapapun itu. Kalo ada yang sedang merasakan itu yakinlah kata Allah pada saat itu Allah sedang mengangkat derajatnya dan meningkatkan kualitas hidupnya untuk mencapai sesuatu istimewa yang belum penuh diraih.

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada TUHAN mu lah engkau berharap.

(Q.S Al Isyirah, 6-8)

“Mintalah pertolongan dengan sabar dan shalat. Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar.”

(Q.S Al baqarah, 153)

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji allah adalah benar.”

(Q.S Ar-Rum, 60)

“Aku akan berlari, saat kamu memanggil nama-Ku “

(Q.S Al – Baqarah, 186)

KATA PENGHANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, memberikan kesehatan, kesempatan, kemudahan serta melapangkan pemikiran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **PERMAINAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**”. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada kasih Allah SWT panutan seluruh umat yakni beserta Rasulullah SAW, yang telah memperbaiki akhlak dan budi pekerti manusia seperti yang kita rasakan sekarang ini. Adapun tujuan dan maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang skripsi jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Kampus UPI di Cibiru.

Selama penulisan dan penelitian skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak tertutup kemungkinan di dalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bandung, Januari, 2024

Penulis,

Agisni Nurtaqia

UCAPAN TERIMA KASIH

Proses pengerjaan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof.Dr.Hj. Leli Halimah, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah menemani dan memberikan arahan serta selalu meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai sarjana.
2. Kepala Sekolah Kober X dan Guru Kober X yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian dan telah membantu peneliti dalam terlaksananya penelitian ini.
3. Siswa-siswi Kober X yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.
4. Mirawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Civitas Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru yang telah membantu penulis selama menempuh pendidikan di Program studi PGPAUD
6. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan perhatian pada penulis dan memberikan doa yang terbaik untuk kelancaran putrinya dalam pendidikan.
7. Untuk diri sendiri, Terima Kasih karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini.
8. Semua orang yang tidak bisa disebutkan namanua satu persatu. Semoga Allah membalas semua harapan, doa atas kebaikan yang berlipat ganda atas amalan dan bantuan selama pengerjaan skripsi ini.

Bandung, Januari 2024

Penulis

PERMAINAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Penelitian Tindakan Kelas Untuk Anak)

Agisni Nurtaqia

2007332

ABSTRAK

Media pembelajaran bagi anak usia dini sangat penting sekali untuk di perhatikan untuk keberlangsungan pertumbuhan dan perkembangan anak. Rendahnya kemampuan mengenal abjad pada anak usia 5-6 tahun salah satu yang dapat mempengaruhi adalah media pembelajaran. Dengan adanya permainan Twister modifikasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan permainan Twister untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad anak usia 5-6 tahun dan mengetahui peningkatan kemampuan mengenal abjad anak usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan Twister. Penelitian ini dilaksanakan untuk memecahkan masalah yang terjadi di suatu lapangan sebagai pembuktian atau pengujian tentang kebenaran dari pengetahuan yang sudah ada. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan refleksi. Partisipan penelitian ini merupakan kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun sebanyak 16 orang di Kober X. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif melalui presentase, data dikumpulkan dari teknik penilaian observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pada proses penerapan permainan Twister modifikasi pada proses pembelajaran meningkat setiap siklusnya. Dengan demikian, penerapan permainan Twister modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Permainan Twister, Abjad, Anak usia dini

**MODIFIED TWSITER GAME TO IMPROVE THE ABILITY TO
RECOGNIZE THE ALPHABET FOR CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

(Classroom Action Research For Children)

Agisni Nurtaqia

2007332

ABSTRACT

Learning media for early childhood is very important to pay attention to for the continued growth and development of children. One of the factors that can influence the low ability to recognize the alphabet in children aged 5-6 years is learning media. With this modified Twister game, it can be an interesting learning medium to improve your ability to recognize the alphabet. This research aims to determine the process of implementing the Twister game to improve the ability to recognize the alphabet in children aged 5-6 years and to determine the increase in the ability to recognize the alphabet in children aged 5-6 years through the application of the Twister game. This research was carried out to solve problems that occurred in a field as proof or testing of the truth of existing knowledge. The research method used in this research is the Kemmis and Mc Taggart model of classroom action research which has four stages, namely planning, implementation, action, reflection observation. The participants in this research were group B with an age range of 5-6 years as many as 16 people in Kober The research results show that the process of implementing the modified Twister game in the learning process increases with each cycle. Thus, the application of the modified Twister game is to improve the ability to recognize the alphabet for children aged 5-6 years.

Keywords: Twister Game, Alphabets, Early childhood

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
MOTTO	iv
KATA PENGHANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Stuktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II Kajian Pustaka.....	8
2.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia dini	8
2.1.1 Tahap - Tahap Perkembangan Bahasa Anak	10
2.1.2 Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.....	11
2.1.3 Komponen Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	12
2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa.....	13
2.2 Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Anak Usia Dini	14

2.2.1 Indikator Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf	15
2.2.2 Bentuk Pengenalan Abjad Bagi Anak Usia Dini	17
2.3 Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini	19
2.3.1 Jenis Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini	19
2.3.2 Permainan Twister Bagi Anak Usia Dini	20
2.3.3 Permainan Twister Setelah di Modifikasi.....	23
2.3.4 Manfaat Permainan Twister Untuk Anak Usia Dini.....	24
2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Twister	24
2.3.6 Langkah-Langkah Permainan Twister Untuk Anak Usia Dini.....	25
2.4 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian	28
3.3 Pengumpulan Data	30
3.3.1 Jenis data.....	30
3.3.2 Instrumen Penelitian	30
3.4 Prosedur Penelitian.....	35
3.5 Teknik Analisis Data	36
3.5.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	36
3.5.2 Teknik Analisis Data Kualitatif	37
3.5.3 Triangulasi Data.....	38
3.6 Isu Etik	38
BAB IV TEMUAN DAN PENELITIAN	39
4.1 Temuan Penelitian	39
4.1.1 Siklus I.....	39
4.1.2 Siklus II.....	47

4.1.3 Siklus III	54
4.2 Pembahasan Penelitian	61
4.2.1 Proses Pembelajaran permainan Twister Modifikasi untuk mengenal abjad.....	61
4.2.2 Peningkatan pengenalan abjad setelah diterapkan permainan Twister.	63
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	65
5.1 Simpulan.....	65
5. 2 Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	71
RIWAYAT HIDUP.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini	16
Tabel 3. 1 Lembar Observasi Guru	31
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Nilai Kemampuan Mengenal Abjad pada Anak....	32
Tabel 3. 3 Lembar Wawancara Guru	34
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian	37
Tabel 4. 1 Penilaian Ceklis	41
Tabel 4. 2 Penilaian Ceklis	43
Tabel 4. 3 Penilaian Ceklis	45
Tabel 4. 4 Penilaian Ceklis	49
Tabel 4. 5 Penilaian Ceklis	50
Tabel 4. 6 Penilaian Ceklis	52
Tabel 4. 7 Penilaian Ceklis	56
Tabel 4. 8 Penilaian Ceklis	57
Tabel 4. 9 Penilaian Ceklis	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Twister sebelum di modifikasi	22
Gambar 2. 2 Twister setelah di modifikasi	23
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1 PTK model Kemmis dan Mc Taggart	28
Gambar 4. 1 Grafik Peningkatan Pengenalan Abjad	46
Gambar 4. 2 Grafik Peningkatan Pengenalan Abjad	53
Gambar 4. 3 Grafik Peningkatan Pengenalan Abjad	60
Gambar 4. 4 Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Abjad Tindakan 1,2,3	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPPH Siklus 1	72
Lampiran 2 RPPH Siklus 2	75
Lampiran 3 RPPH Siklus 3	78
Lampiran 4 LEMBAR PENILAIAN ANAK SIKLUS I	81
Lampiran 5 LEMBAR PENILAIAN ANAK SIKLUS II	86
Lampiran 6 LEMBAR PENILAIAN ANAK SIKLUS III.....	92
Lampiran 7 LEMBAR OBSERVASI GURU	98
Lampiran 8 LEMBAR OBSERVASI GURU	99
Lampiran 9 LEMBAR OBSERVASI GURU	100
Lampiran 10 LEMBAR WAWANCARA GURU	101
Lampiran 11 DOKUMENTASI.....	102
Lampiran 12 SK PEMBIMBING SKRIPSI.....	104
Lampiran 13 SURAT IZIN PENELITIAN	107
Lampiran 14 LEMBAR UJI VALIDASI.....	108
Lampiran 15 FROM PERBAIKAN SKRIPSI	109
Lampiran 16 BUKU BIMBINGAN SKRIPSI.....	110

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A (2017) *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali pers.
- Asrori, M 2015. Psikologi Remaja: perkembangan peserta didik, jakarta: bumi aksara
- Ahmad Susanto, 2014 *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Conatser, dkk. (2018). *Adapted Aquatics for Children with severe motor impairment*. Internasional Journal of Aquatic Research and Education.
- Creswell W. John. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Daroah. 2014. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Panggung Boneka Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Suberwulan Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Departemen Pendidikan 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud.
- Dhieni, N. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ferliana, J.M. dan Agustina. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Aktif Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Hamdani. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Agisni Nurtaqia, 2024
PERMAINAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Hafina, dkk. (2019). *Basic Attitude Ability of Early Childhood in Aquatic Learning*. In 2nd Internasional Conference on Educational conferences one Educational Sciences (ICES 2018). AtlantisPress.
- Hidayat & Nur (2018). *Nilai Karakter, Berpikir Kritis dan Psikomotorik Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Visi PGTK Paud dan Dikmas.
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. IKAPI.
- Kurniah, N. 2012. *Pengembangan Bahasa Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negri Jakarta.
- Kaima. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Spelling Game Di Kelompok A RA Aisyiyah Barembeng Kabupaten Gowa*.
- Madyawati. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Group.
- Marwati, 2017. *Kesulitan Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Lab Model Muhammadiyah Pontianak Kota*. Artikel Penelitian, Universitas Tanjungpura Pontianak, diunduh 4 Juni 2018.
- Malik (2013). “*Ular Tangga Olahraga*” *Media Permainan Edukatif untuk Olahraga dengan Menggunakan Sistem Sirkuit Training bagi Siswa Kelas X SMA Negeri Ajibarang Tahun 2013*, Active : Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations.
- Montessori, M. (2013). *Metode montessori; Panduan wajib untuk guru dan orangtua didik PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Cetakan Pertama. Editor, Gerald Lee Gutek. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Musfiro, T., & Tatminingsih, S (2015). *Bermain dan Permainan Anak*. Banten : Universitas Terbuka.

- Neumann, John & Oskar Morgenstern. (2015). *Theory of Games and Economic Behaviour*. Princeton University Press.
- Ningrum, E. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). *Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf*. Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 1(1), 51–66.
- Rasyid, H., Mansyur, dan Suratno., 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: penerbit Multi Pressindo.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(1), 11-18.
- Rusniah. 2017. *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita pada Kelompok A di TK Malahayati Neuhen Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Edukasi. 1 (1) : 114-130
- Sandi, Silvia. (2014). *Pengembangan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik*, halaman 96-107.
- Schiller, P. 2005. *Start Smart, Memompa Kecerdasan Sejak Dini*. Yogyakarta: Erlangga
- Silvia, Zulmiyeri, Kasiyati, 2014. *Efektivitas Permainan Twister (online). Mengenal Warna Primer Pada Tunagrahita Ringan Kelas DII/C Di SLB Kasih Ummi Padang (online)*.

- Semiawan, Conny R, *metode Penelitian Kualitatif Jenis Karakteristik dan Keunggulan*, Grasindo, Jakarta, 2010.
- Sri Hastuti. (1993). *Buku Pegangan Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: (UPP) IKIP Yogyakarta.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publising.
- Thoiruf, 2008. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang : Rasail.
- Trisnawati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok BI Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*.
- Werner, E, E & Smith R. S (2015) *Vulnerable but invincible : A study of resilient children*. New york, NY McGraw hill.
- Yasmin . 2013. *Language and mind menurut vygotsky, aplikasi terhadap pendidikan anak dan kritiknya*. Jurnal Pendidikan Edukasia.