

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Subjek Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kober Azkiya dengan alamat Komplek Kota Baru Jalan Wijayakusuma B 71 Desa Cangkuang Kulon Kecamatan Dayeuh Kolot Kaupaten Bandung 40239

##### **2. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berada di kelompok usia 4-5 tahun Kober Azkiya Tahun Ajaran 2013-2014 sebanyak 11 anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Pemilihan lokasi penelitian di Kober Azkiya berdasarkan pertimbangan-pertimbangan, antara lain adanya masalah pembelajaran mengenal huruf, sebagai guru memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan kualitas dan mengadakan inovasi pembelajaran.

#### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan atas dasar permasalahan yang muncul di lapangan yaitu kurang optimalnya kemampuan mengenal huruf pada anak. Pada saat dilakukan kegiatan mengenal huruf, guru kurang memahami karakteristik pembelajaran yang tepat untuk anak. Penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki proses pelaksanaan kegiatan mengenal huruf di Kober Azkiya yang telah dilaksanakan oleh guru melalui kegiatan permainan Peti Harta Karun Huruf.

Dalam penelitian ini digunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*), John Elliot menyatakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK ialah kajian situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan didalamnya (Muslihuddin, 2011:6). Senada dengan pendapat Kemmis dalam Hopkins (Taniredja, 2012:16) dikatakan bahwa yang dimaksud dengan istilah

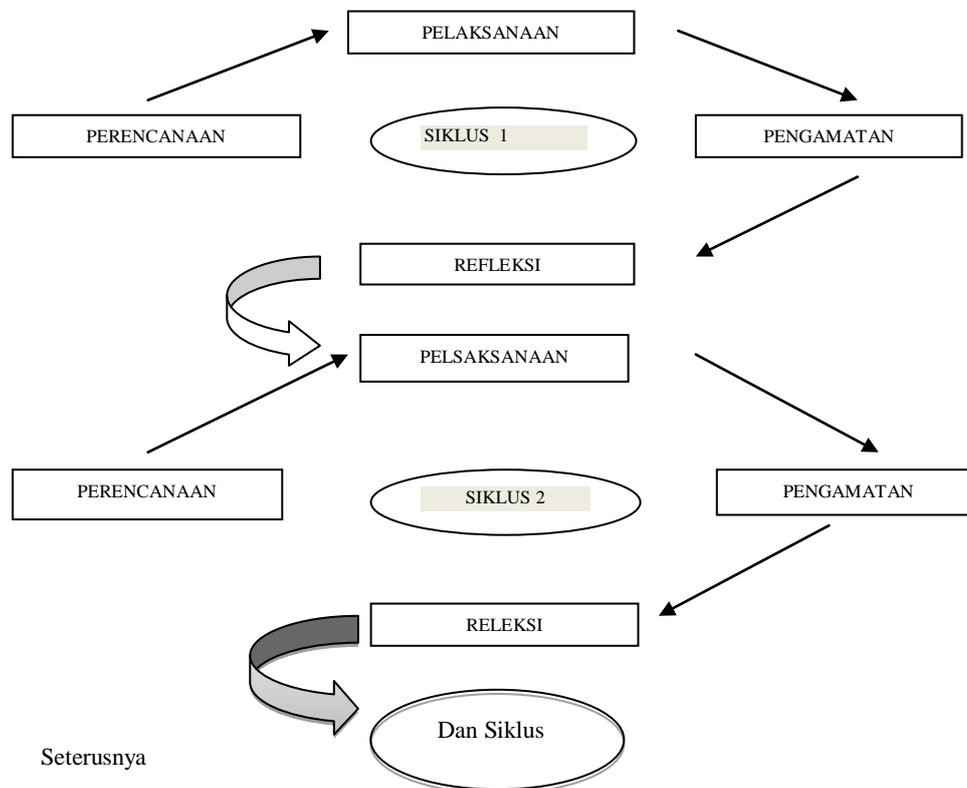
PTK adalah suatu bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan yang didalamnya guru, siswa, kepala sekolah dalam situasi-situasi sosial termasuk pendidikan. Pengertian PTK menurut Arikunto (Arikunto, 2006:2-3) yaitu :

- 1) Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal menarik minat dan penting bagi peneliti.
- 2) Tindakan menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- 3) Kelas Dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Menurut Mulyasa (Mulyasa, 2012:89-90) penelitian tindakan kelas bertujuan untuk :

- 1) Memperbaiki dan meningkatkan kondisi-kondisi belajar serta kualitas pembelajaran.
- 2) Meningkatkan layanan professional dalam konteks pembelajaran, khususnya layanan kepada peserta didik sehingga tercipta layanan prima.
- 3) Memberikan kesempatan kepada guru berimprovisasi dalam melakukan tindakan pembelajaran yang direncanakan secara tepat waktu dan sasarnya.
- 4) Memberikan kesempatan kepada guru mengadakan pengkajian secara bertahap terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukannya sehingga tercipta perbaikan yang berkesinambungan.
- 5) Membiasakan guru mengembangkan sikap ilmiah, terbuka, dan jujur dalam pembelajaran.

Penelitian ini mengacu pada penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yang terdiri dari beberapa siklus. Penelitian ini adalah model dari John Elliot. Penelitian tindakan kelas John Elliot dikatakan detail dan rinci karena di dalam setiap siklus di mungkinkan terdiri dari beberapa aksi yaitu antara 3-5 aksi (tindakan), dan setiap aksi terdiri dari beberapa langkah yang terealisasi dalam bentuk kegiatan belajar mengajar, terincinya setiap aksi atau tindakan sehingga menjadi beberapa langkah oleh karena suatu pelajaran terdiri dari beberapa subpokok bahasan atau materi pelajaran (Muslihuddin, 2011:71).



Riset Aksi Model John Elliot (Muslihuddin, 2011:72)

Manfaat penelitian tindakan kelas terkait dengan komponen pembelajaran menurut Sukidin (Sukidin, 2002:40) antara lain :

1. Inovasi Pembelajaran.
2. Pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan pada tingkat kelas.

### 3. Peningkatan profesionalisme guru

Ciri umum dalam Penelitian tindakan kelas adalah nampak dalam alur pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Penelitian tindakan secara berurutan dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kemudian dilanjutkan pada tahap ke dua yang diawali dengan revisi, rencana, tindakan, observasi, refleksi. Tahapan terus berulang sampai intervensi yang dilakukan dianggap berhasil atau menunjukkan terjadi perubahan perilaku.

Berdasarkan paparan diatas PTK (penelitian tindakan kelas) dapat disimpulkan adalah sebuah penelitian yang dilakukan ke arah perubahan, perbaiki dan peningkatan mutu pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Mushlihuiddin (2011:79-80) perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan dimaksudkan untuk menyusun rancangan dari siklus persiklus, diantaranya terkait dengan pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, teknik atau strategi pembelajaran, media dan materi pembelajaran, jelasnya menyiapkan suatu kegiatan belajar mengajar.
2. Tindakan pada prinsipnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Strategi apa yang diajarkan atau dibahas.
3. Pengamatan adalah memonitoring semua peristiwa atau hal yang terjadi dikelas, dari mulai kinerja guru, situasi kelas, perilaku dan sikap siswa, penyajian materi, penyerapan siswa terhadap materi yang diajarkan dan sebagainya.
4. Refleksi ialah upaya evaluasi atau diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi dikelas penelitian. Dengan demikian refleksi dapat ditentukan sesudah adanya implementasi tindakan dan hasil observasi. Berdasarkan refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan (*replanning*) selanjutnya.

### C. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model John Elliot yang terdiri dari beberapa tindakan dalam setiap siklusnya. Adapun kriteria dalam penelitian ini apabila anak mencapai kategori baik minimal 70%.

Kegiatan dalam penelitian meningkatkan kemampuan mengenal huruf ini, peneliti melakukan kegiatannya melalui permainan, yaitu Peti Harta Karun Berisi Huruf. Langkah-langkah permainan ini secara garis besarnya adalah anak mencari huruf-huruf yang diperintahkan guru didalam peti yang tersembunyi. Adapun desain dalam penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus, apabila peningkatan tidak tercapai dalam dua siklus, maka peneliti akan melanjutkan pada siklus ketiga. Adapun Langkah- langkah masing- masing kegiatan sebagai berikut :

#### 1. Siklus 1

##### a. Tahap Perencanaan

- 1) Peneliti dan guru bekerjasama menetapkan materi dan sumber cangkupannya
- 2) Membuat dan melengkapi alat peraga
- 3) Menetapkan dalam kegiatan ini melalui permainan Peti Harta Karun Huruf.
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.
- 5) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

##### b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti dan guru melaksanakan kegiatan sesuai yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan dengan metode yang telah ditetapkan bersama peneliti.

Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 tindakan selengkapnya sebagai berikut :

#### 1. Skenario Pembelajaran pertemuan ke-1

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang darat, air, udara

Kelompok : Usia 4-5 tahun

Semester : 2

Waktu : 120 menit

#### I. Kompetensi Dasar

- a. Mengenal simbol-simbol
- b. Meniru huruf

#### II. Indikator Hasil Belajar

Menyebutkan dan menunjukkan simbol huruf vocal

### III. Kegiatan pembelajaran

- 1). Kegiatan awal (30 menit)
  - a. Bermain bebas dan Senam gerak binatang
  - b. Doa dan salam
  - c. Menyanyikan lagu absen (menyebut nama teman satu-persatu).
  - d. Tanya jawab tentang binatang yang hidup di darat, air dan udara.
  - e. Menyebutkan macam-macam nama binatang yang hidup di darat, air dan udara.
  - f. Menyanyikan beberapa lagu tentang binatang.
  - g. Guru menjelaskan rencana kegiatan hari ini tentang permainan mencari huruf, langkah-langkah permainannya dan aturan permainannya.
- 2). Kegiatan Inti (60 menit)
  - a. Guru mengenalkan huruf vocal “a”, “i”, “u”, “e”, “o” melalui kartu huruf.
  - b. Anak menyebutkan huruf vocal huruf “a”, “i”, “u”, “e”, “o”
  - c. Guru mengajak anak mencari huruf (a, i, u, e, o) satu persatu secara bersama-sama dengan memberikan petunjuk misalnya petunjuk yang diberikan hanya bahwa 2 peti huruf yang dicari sekitar ruangan bermain atau ruangan guru.
  - d. Setelah anak mendapatkan satu persatu huruf yang dicarinya didalam peti, guru meminta anak untuk mencocokkan dengan kartu huruf, kemudian guru menyebutkan huruf tersebut dan meminta anak untuk mengulang menyebutkan huruf tersebut.
  - e. Guru mengenalkan tulisan pada gambar binatang yang mempunyai huruf awal, misalnya “a” pada tulisan “ayam”, “i” pada tulisan “ikan” , dan guru meminta anak menunjuk huruf yang ditunjukkan guru secara bergantian.
- 3). Makan bersama (15 menit)
- 4). Kegiatan Penutup (15 menit)
  - a. Menyanyikan lagu “alphabet”

- b. Guru mereview kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.
- c. Merencanakan dan diskusi kegiatan untuk besok.

#### IV. Evaluasi

Evaluasi proses : Aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf di kelas.

Evaluasi hasil

#### 2. Skenario Pembelajaran pertemuan ke-2

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang darat, air, udara

Kelompok : Usia 4-5 tahun

Semester : 2

Waktu : 120 menit

#### I. Kompetensi Dasar

- a. Mengenal simbol-simbol
- b. Meniru huruf

#### II. Indikator Hasil Belajar

Menyebutkan dan menunjukkan simbol huruf Konsonan

#### III. Kegiatan pembelajaran

##### 1). Kegiatan awal (30 menit)

- a. Bermain bebas
- b. Doa dan salam.
- c. Menyanyikan lagu absen (menyebutkan nama teman satu persatu)
- d. Tanya jawab tentang binatang apa saja yang kemarin diceritakan dari huruf awal yang didapat.
- e. Menyanyikan beberapa lagu tentang binatang dan lagu “alphabet”
- f. Permainan srigala mencari ayam
- g. Guru menjelaskan kegiatan hari ini tentang permainan mencari huruf (konsonan) melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf, guru menjelaskan aturan dan langkah-langkahnya.

##### 2). Kegiatan inti (60 menit)

- a. Guru meriview kegiatan kemarin dan tanya jawab huruf apa saja yang kemarin dicari, kembali guru menunjukkan huruf vocal (a, i, u, e, o) dan meminta anak untuk menyebutkan.
  - b. Secara bergantian meminta anak untuk menunjukkan huruf vocal yang disebutkan guru (a, i, u, e, o) melalui kartu huruf.
  - c. Guru mengenalkan huruf konsonan “b”, “d”, “l”, “m”, “k”, “p”, “t”, “s” melalui kartu huruf.
  - d. Guru mengajak anak mencari huruf konsonan (b, d, l, m, k, p, t, s) di dalam peti, dan anak diberi petunjuk disekitar mana dua peti itu berada misalnya petunjuknya peti ada disekitar tempat ruangan kelas dan area bermain. Kegiatan mencari huruf dilakukan satu persatu huruf secara bersama-sama.
  - e. Setelah anak mendapatkan huruf yang dicarinya didalam peti, guru meminta anak untuk menyebutkan satu persatu huruf yang didapatnya.
  - f. Guru mengenalkan gambar binatang yang mempunyai huruf awal, misalnya “b” pada tulisan “buaya”, “d” pada tulisan “domba”. Dan meminta anak menunjukkan huruf yang disebutkan guru.
- 3). Makan bersama (15 menit)
  - 4). Kegiatan Penutup (15 menit)
    - a. Menyanyikan lagu “alphabet”
    - b. Guru mereview kembali tentang kegiatan yang dilaksanakan
    - c. Diskusi dan merencanakan kegiatan untuk besok.

#### IV. Evaluasi

Evaluasi proses : Aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf di kelas.

Evaluasi hasil

#### c. Observasi

- 1) Mengamati antusias siswa dalam kegiatan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi huruf, dari awal sampai akhir proses kegiatan pembelajaran.

- 2) Mengamati keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan.
- 3) Menganalisis Apakah kegiatan pembelajaran mengenal huruf melalui permainan Peti Harta karun Berisi Huruf sudah sesuai harapan.

#### d. Refleksi

- 1) Mengkaji hasil observasi tentang apa yang telah dan belum terjadi dari kegiatan pembelajaran di siklus 1.
- 2) Mengkaji tentang mengapa hal tersebut terjadi dari kegiatan pembelajaran di siklus 1.
- 3) Mengambil hasil kesimpulan, apabila hasil masih banyak kekurangan dan tujuan tidak tercapai, maka peneliti menetapkan langkah atau strategi apa yang perlu dilakukan dalam upaya menghasilkan perbaikan di siklus ke 2

### 2. Siklus 2

#### a. Tahap Perencanaan

- 1) Diskusi peneliti dan guru membahas hasil refleksi siklus 1
- 2) Mempersiapkan perangkat pembelajaran
- 3) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajar
- 4) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

#### b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti dan guru melaksanakan kegiatan sesuai yang telah direncanakan untuk memperbaiki kegiatan di siklus 1.

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 tindakan selengkapnya sebagai berikut:

#### 1. Skenario Pembelajaran pertemuan ke-1

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang di kebun binatang

Kelompok : Usia 4-5 tahun

Semester : 2

Waktu : 120 menit

## I. Kompetensi Dasar

- a. Mengenal simbol-simbol
- b. Meniru huruf

## II. Indikator Hasil Belajar

Menyebutkan dan menunjukkan simbol huruf vocal

## III. Kegiatan pembelajaran

### 1). Kegiatan awal (30 menit)

- a. Bermain bebas
- b. Doa dan salam
- c. Menyanyikan lagu absen (menyebut nama teman satu-persatu)
- d. Tanya jawab dan menyebutkan binatang-binatang yang ada di kebun binatang
- e. Meniru gerakan binatang
- f. Memberi makan ikan.
- g. Menyanyikan beberapa lagu tentang binatang.
- h. Guru menjelaskan rencana kegiatan hari ini tentang permainan mencari huruf, langkah-langkah permainannya dan aturan permainannya.

### 2). Kegiatan Inti (60 menit)

- a. Guru review huruf vocal “a”, “i”, “u”, “e”, “o”
- b. Anak menyebutkan dan menunjuk huruf vocal huruf “a”, “i”, “u”, “e”, “o” yang terdapat pada huruf awal pada gambar binatang
- c. Guru membagi anak mejadi 2 kelompok untuk mencari peti berisi huruf, kelompok 1 mencari huruf vocal “a” dan “i”, kelompok 2 mencari huruf vocal “u” dan “e”, dan huruf “o” dicari bersama-sama
- b. Setelah setiap kelompok mendapatkan huruf yang dicarinya didalam peti, guru meminta setiap anak secara bergilir dalam kelompok tersebut untuk mencocokkan pada huruf awal gambar binatang dan menyebutkan dan menunjukkan huruf yang di dapatkannya.

- b. Setiap kelompok diajak mengamati hasil huruf yang dicari kelompok lain.
  - c. Guru mereview gambar binatang yang mempunyai huruf awal, misalnya “a” pada tulisan “angsa dan “angsa” “i” pada tulisan “ikan”, “u” pada tulisan “ular dan unta”, “e” pada tulisan “elang”, dan “o” pada tulisan “orang utan”
- 3). Makan bersama (15 menit)
- 4). Kegiatan Penutup (15 menit)
- a. Menyanyikan lagu “alphabet”
  - b. Guru mereview kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.

#### IV. Evaluasi

Evaluasi proses : Aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf di kelas.

Evaluasi hasil

#### 2). Skenario Pembelajaran pertemuan ke-2

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang di kebun binatang

Kelompok : Usia 4-5 tahun

Semester : 2

Waktu : 120 menit

#### I. Kompetensi Dasar

Mengenal simbol-simbol

Meniru huruf

#### II. Indikator Hasil Belajar

Menyebutkan dan menunjukkan simbol huruf Konsonan

#### III. Kegiatan pembelajaran

- 1). Kegiatan awal (30 menit)
  - a. Bermain bebas
  - b. Doa dan salam.
  - c. Menyanyikan lagu absen

- d. Tanya jawab tentang binatang apa saja yang diceritakan pertemuan sebelumnya..
- e. Menyanyikan beberapa lagu tentang binatang.
- f. Meniru suara-suara binatang
- g. Guru meriew kegiatan kemarin, dan melakukan Tanya jawab huruf apa saja yang didapat tiap kelompok, juga huruf apa yang dicari bersama
- h. Guru menjelaskan kegiatan hari ini yaitu mencari semut disekitar kebun dekat sekolah dan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf.

2). Kegiatan Inti (60 menit)

- a. Anak diajak ke kebun sekitar lingkungan sekolah untuk mencari semut.
- b. Mencari dan mengamati semut
- c. Anak di bagi menjadi 3 kelompok untuk mencari huruf yang terdapat , kelompok 1 mencari huruf “b” dan “d”, kelompok 2 mencari huruf “l” dan “m”, kelompok 3 mencari huruf “k” dan “p”, sedangkan huruf “t” dan “s” dicari bersama-sama. Kegiatan perkelompok dilakukan secara bergantian,
- d. Guru meminta setiap anak yang mendapatkan huruf untuk dicocokkan pada huruf awal gambar binatang dan menyebutkan juga menunjukk huruf tersebut, dan setiap kelompok diajak untuk mengamati hasil kelompok lain.
- e. Guru meriview gambar binatang yang mempunyai huruf awalnya adalah huruf-huruf yang dicari anak, misalnya huruf “b” pada tulisan gambar “badak”, “d” pada tulisan gambar “domba”, “l” pada tulisan gambar “lebah”, “m” pada tulisan gambar “monyet”, k pada tulisan “kupu-kupu”, “p” pada tulisan gambar “paus”, “t” pada tulisan gambar “tupai, dan “s” pada tulisan gambar “semut”.

4). Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Menyanyikan lagu “alphabet”
- b. Guru mereview kembali tentang kegiatan yang dilaksanakan

#### IV. Evaluasi

Evaluasi proses : Aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf di kelas

Evaluasi hasil

#### c. Observasi

- 1) Mengamati antusias siswa dalam kegiatan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Huruf
- 2) Mengamati apakah ada kemajuan siswa dalam keberanian dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan
- 3) Menganalisis apakah pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini dalam mengenalkan huruf melalui kegiatan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf sudah sesuai harapan

#### d. Refleksi

- 1) Mengkaji dan menarik kesimpulan apakah pada kegiatan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf pada siklus ke 2 menunjukkan peningkatan yang baik.
- 2) Apabila hasil observasi yang didapat menunjukkan peningkatan yang baik, maka penelitian cukup sampai di siklus 2, dan apabila peningkatan yang diharapkan masih tidak optimal, maka peneliti akan melakukan siklus ketiga.

### 3. Siklus 3

#### a. Tahap Perencanaan

- 1) Diskusi peneliti dan guru membahas hasil refleksi siklus 1
- 2) Mempersiapkan perangkat pembelajaran
- 3) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajar
- 4) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

#### b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti dan guru melaksanakan kegiatan sesuai yang telah direncanakan untuk memperbaiki kegiatan di siklus 2.

Pelaksanaan pembelajaran siklus 3 tindakan selengkapya sebagai berikut:

#### 1.Skenario Pembelajaran

Tema : Aku

Sub Tema : Benda-benda disekitar dalam rumahku

Kelompok : Usia 4-5 tahun

Semester : 2

Waktu : 120 menit

#### I. Kompetensi Dasar

- a. Mengenal simbol-simbol
- b. Meniru huruf

#### II. Indikator Hasil Belajar

Menyebutkan dan menunjukkan huruf vocal dan konsonan

#### III. Kegiatan pembelajaran

##### 1). Kegiatan awal (30 menit)

- a. Bermain bebas
- b. Doa dan salam
- c. Menyanyikan lagu absen (menyebut nama teman satu-persatu)
- d. Tanya jawab dan menyebutkan benda-benda yang ada disekitar dalam rumah
- e. Guru menjelaskan rencana kegiatan hari ini tentang permainan mencari huruf, langkah-langkah permainannya dan aturan permainannya.

##### 2). Kegiatan Inti (60 menit)

- a. Guru review huruf "a", "i", "u", "e", "o" dan "b", "d", "k", "l", "m", "p", "s" dan "t"
- b. Anak menyebutkan dan menunjuk huruf "a", "i", "u", "e", "o" dan "b", "d", "k", "l", "m", "p", "s" dan "t"
- c. Anak-anak diminta mencari tiga huruf yang berbeda secara bersama-sama untuk dicocokkan dengan huruf awal nama sebuah benda pada sebuah gambar

- d. Setiap kelompok huruf-huruf vokal dan konsonan di pimpin oleh satu orang guru, guru akan meminta pada anak untuk menyebutkan huruf yang di dapat dan meminta mencocokkan huruf tersebut pada gambar yang mempunyai huruf awal sama.
  - e. Anak diminta menyebutkan dan menunjukkan huruf satu persatu.
- 3). Makan bersama (15 menit)
- 4). Kegiatan Penutup (15 menit)
- a. Menyanyikan lagu “alphabet”
  - b. Guru mereview kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.

#### IV. Evaluasi

Evaluasi proses : Aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf di kelas.

Evaluasi hasil

- 1). Mengamati antusias siswa dalam kegiatan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Huruf
  - 2). Mengamati apakah ada kemajuan siswa dalam keberanian dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan
  - 3). Menganalisis apakah pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini dalam mengenalkan huruf melalui kegiatan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf sudah sesuai harapan
- c. Observasi
- 1). Mengamati antusias siswa dalam kegiatan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Huruf
  - 2). Mengamati apakah ada kemajuan siswa dalam keberanian dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan
  - 3). Menganalisis apakah pelaksanaan tindakan pada siklus 3 ini dalam mengenalkan huruf melalui kegiatan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf sudah sesuai harapan.

#### d. Refleksi

- 1). Mengkaji dan menarik kesimpulan apakah pada kegiatan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf pada siklus ke 3 menunjukkan peningkatan yang baik.
- 2). Apabila hasil observasi yang didapat menunjukkan peningkatan yang baik, maka penelitian cukup sampai di siklus 3.

#### **D. Penjelasan Istilah**

Melalui penelitian mengenai meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Berisi Karun Huruf di Kober Azkiya Kabupaten Bandung maka yang menjadi penjelasan istilah adalah sebagai berikut:

1. kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan dalam mengenal huruf dimana anak bisa membedakan dalam menyebutkan dan menunjukkan huruf (Dhieni dkk, 2006; Mutiah, 2010).
2. Permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf adalah sebuah permainan yang membantu anak mempelajari huruf-huruf dalam situasi yang menyenangkan, dimana dalam permainan ini anak akan mencari huruf dalam sebuah peti huruf yang disembunyikan untuk dihubungkan dengan huruf dengan gambar atau benda yang dimulai dari huruf yang sama. (Charner, 1993: 7). Adapun langkah-langkah permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf adalah sebagai berikut: 1). Guru menyembunyikan peti harta karun yang berisi huruf-huruf, 2). Guru menunjukkan dan menyebutkan huruf yang akan dicari anak, 3). Anak mencari huruf yang ditunjukkan dan disebutkan guru 4). Anak mencocokkan huruf dengan gambar atau benda yang dimulai dari bunyi huruf yang sama. Gantilah huruf di peti harta karun bila anda mengajarkan huruf baru dan berilah semangat pada anak selama kegiatan mencari huruf.

Media huruf dalam permainan ini adalah : (1) Balok warna ukuran 5 cm x5cm yang salah satu sisinya diberi tulisan huruf , (2) Peti yang digunakan dalam permainan ini adalah box plastik bening berukuran panjang 30cm, lebar 40cm, tinggi 20cm yang dirubah menjadi peti huruf yang ditutupi karton hitamnya di

sekelilingnya, dan peti tersebut diberi hiasan huruf-huruf berwarna dengan ditempel, (3) kartu huruf berukuran 8 cm x6 cm (4) Gambar binatang berbentuk persegi berukuran 30cm x15cm dan (5) Gambar benda-benda yang ada disekitar dalam rumah berukuran 15cmx20cm.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti berupa indikator, dan indikator tersebut diturunkan dari konsep kemampuan anak dalam mengenal huruf. Instrumen yang digunakan peneliti diadopsi dari beberapa sumber tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf seperti yang diuraikan dalam bab 2. Menurut Arikunto (2006:160) adalah :

alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3.1

**Kisi-Kisi Instrumen Meningkatkan Kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf  
Kelompok Usia 4-5 Tahun Kober Azkiya**

Variable	Dimensi	Indikator	Item	Hasil Pengamatan		
				B	C	K
Kemampuan Mengenal Huruf	Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan	Menyebutkan Huruf Vokal	Anak menyebutkan huruf vocal "a"			
			Anak menyebutkan huruf vocal "i"			
			Anak menyebutkan huruf vocal "u"			
			Anak menyebutkan huruf vocal "e"			
			Anak menyebutkan huruf vocal "o"			

		Menunjukkan Huruf Vokal	Anak menunjukkan huruf vokal “a”			
			Anak menunjukkan huruf vokal “i”			
			Anak menunjukkan huruf vokal “u”			
			Anak menunjukkan huruf vokal “e”			
			Anak menunjukkan huruf vokal “o”			
		Menyebutkan Huruf Konsonan	Anak menyebutkan huruf konsonan “b”			
			Anak menyebutkan huruf konsonan “d”			
			Anak menyebutkan huruf konsonan “k”			
			Anak menyebutkan huruf konsonan “l”			

			Anak menyebutkan huruf konsonan “m”			
			Anak menyebutkan huruf konsonan “p”			
			Anak menyebutkan huruf konsonan “s”			
			Anak menyebutkan huruf konsonan “t”			
		Menunjukkan Huruf Konsonan	Anak menunjukkan huruf konsonan “b”			
			Anak menunjukkan huruf konsonan “d”			
			Anak menunjukkan huruf konsonan “k”			
			Anak menunjukkan huruf konsonan “l”			
			Anak menunjukkan huruf konsonan “m”			
			Anak menunjukkan huruf			

			konsonan “p”			
			Anak menunjukkan huruf konsonan “s”			
			Anak menunjukkan huruf konsonan “t”			

Sumber : Anderson dkk (Dhieni, 2006:5.5), Depdikbud 1986 (Sumarningih, 2012:5., Sessiani, 2007:29), Standar Paud Formal dan Non Formal (Permen No 58, 2009:13) dan Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini (PAUDNI, 2012:13)

**Keterangan :**

**B** : Baik (nilai 3)

**C** : Cukup (nilai 2)

**K** : Kurang (nilai 1)





**Tabel 3.3**  
**Pedoman Wawancara Guru Tentang Kondisi Awal Sebelum Tindakan**

No	Variabel	Pertanyaan
1	Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Huruf	1. Menurut ibu apa yang dimaksud kemampuan mengenal huruf?
		2. Apakah ada indikator yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dalam kurikulum yang digunakan?
		3. Menurut ibu bagaimana cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf?
		4. Menurut ibu apakah anak senang dengan strategi yang digunakan selama ini?
		5. Tercapainya tujuan ibu dengan menggunakan strategi yang ibu gunakan selama ini?
		6. Menurut ibu apakah dengan teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf?
		7. Menurut ibu apakah permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf?

**Tabel 3.4**  
**Pedoman Wawancara Guru Tentang Kondisi Setelah Tindakan**

No	Variabel	Pertanyaan
1	Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Huruf	1. Pernahkah ibu memberikan pembelajaran mengenal huruf dengan menerapkan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf sebelumnya?
		2. Bagaimana tanggapan ibu terhadap pembelajaran dengan menerapkan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf?
		3. Menurut ibu adakah kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menerapkan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf yang telah dilakukan?
		4. Menurut ibu adakah keunggulan dan kelemahan dari pembelajran dengan menerapkan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf?
		5. Bagaimana saran ibu terhadap meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf?

Tabel 3.5

## Pedoman Observasi Guru

**Pada kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun berisi huruf.**

**Nama Guru** :

**Kelompok Usia** :

**Nama Kober** :

**Hari/Tanggal** :

**Petunjuk berilah tanda ceklis (√) pada proses kegiatan belajar yang diamati!**

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Mengkondisikan anak			
2.	Melakukan apersepsi melalui Tanya jawab			
3.	Mengenalkan huruf vocal dan konsonan			
4.	Mengarahkan anak untuk menyebutkan dan menunjukkan huruf vocal dan konsonan			
5.	Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan sendiri kegiatan yang telah dilakukan			
6.	Menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan anak dalam penggunaannya			
7.	Memberikan penguatan pada anak			
8.	Menilai anak dalam menyebutkan dan menunjukkan huruf			
9.	Menilai hasil kerja anak			
10.	Melakukan pencatatan kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilaksanakan			

### F. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melakukan teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

### 1. Observasi

Secara umum observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Observasi secara sederhana diartikan sebagai pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan dan tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian yang digunakan untuk mengukur aktivitas siswa dan kinerja guru selama pembelajaran berlangsung (Sudjana, 2006:84).

Observasi pengumpulan data dalam kegiatan ini dikumpulkan dan disimpan dalam lembar observasi. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Observasi ini dilakukan setiap proses pelaksanaan kegiatan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf untuk melihat perkembangan kemampuan mengenal huruf disetiap siklus.

Format pedoman observasi kemampuan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf dikembangkan sendiri oleh peneliti.

### 2. Wawancara

Menurut Hopkins (Wiriaatmadja, 2005: 117) wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah alat pengumpul data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung dari pewawancara kepada subjek penelitian untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas.

Pada penelitian ini yang dijadikan subjek wawancara adalah guru untuk mengetahui kondisi guru, kemampuan siswa dalam mengenal huruf, kegiatan yang digunakan untuk merangsang kemampuan mengenal huruf, kendala dan upaya yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini yaitu berupa foto yang diambil pada saat kegiatan mengenal huruf dengan melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf berlangsung, dan laporan-laporan berupa RKH.

### G. Analisis Data

Analisis data menurut Patton (Moleong, 2005:280) adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan data.

Data yang diperoleh dalam penelitian secara umum dianalisis melalui deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilakukan pada tiap data yang dikumpulkan, baik data kuantitatif maupun data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan cara kuantitatif sederhana yakni dengan presentase (%), dan data kualitatif dianalisis dengan membuat penilaian (kategori).

Data yang dikumpulkan akan dibedakan berdasarkan jenisnya dan dianalisa dengan rumus sebagai berikut :

#### Keterangan :

$$P = \frac{f}{J} \times 100\%$$

P = Persentase

$$f = \text{Jumlah Nilai Kemurulan}$$

$$N = \text{Jumlah anak yang di amati (Sudjana, 2008 : 43)}$$

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu reduksi data, display data, serta verifikasi dan kesimpulan (Sugiyono, 2008:91)

1. Reduksi data

Mereduksi data dimulai dengan membuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dan membuang yang tidak perlu.

## 2. Display data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk deskripsi dengan teks yang bersifat naratif, juga dapat berupa table, bagan maupun grafik. Hal ini untuk memudahkan peneliti membaca data yang diperoleh.

## 3. Verifikasi dan kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.