

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN
HURUF MELALUI MEDIA PUZZLE HURUF DI RA AR-
RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam Pada
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)*

OLEH:

ANISAHWATI MUNTE
NPM: 1601240087P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

ABSTRAK

ANISAHWATI MUNTE NPM. 1601240087P. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN HURUF MELALUI MEDIA PUZZLE HURUF DI RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan. Penelitian ini dilakukan di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan observasi, unjuk kerja serta dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif interpretatif. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa melalui media puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan kemampuan mengenal huruf anak yaitu pada pra siklus 20 %, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya 48,75%, siklus 2 rata-ratanya 80% dan pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 91,25%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan

Kata Kunci : Pengenalan huruf, Media puzzle huruf

ABSTRACT

ANISAHWATI MUNTE NPM. 1601240087P. EFFORTS TO INCREASE ABOUT CAPITAL RECOGNITION THROUGH THE PUZZLE MEDIA LETTER IN RA AR-RAHMAH RAHUNING DISTRICT ASAHAN

This study aims to improve the ability of letter recognition through letter puzzle media in RA Ar-Rahmah Rahuning Asahan District. This research was conducted at RA Ar-Rahmah Rahuning of Asahan Regency. Subjects in this study were children of RA Ar-Rahmah Rahuning District Asahan which amounted to 20 children consisting of 7 boys and 13 girls. The type of this research is classroom action research consisting of three cycles with stages of planning, implementation, observation and reflection. Data collection technique in this research is done by using observation, work method and documentation. Data analysis technique done by using interpretatif descriptive method. Based on the results of research known that through the media puzzle letters can improve the ability of recognition of letters in children RA Ar-Rahmah Rahuning District Asahan. The increase can be seen from the average increase in percentage of the pre-cycle stage and after class action. Based on the minimum requirement of children is BSH hence can be averaged increase of ability to recognize the letters of children that is at cycle 20%, then cycle 1 average 48,75%, cycle 2 average 80% and in cycle 3 mean obtained children is 91.25%. Based on the results of this study can be concluded that through the media puzzle letters can improve the ability of recognition of letters in RA Ar-Rahmah Rahuning District Asahan

Keywords: Letter recognition, Media puzzle letters

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil ‘alamin. Segenap puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahamat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan huruf Melalui Media puzzle huruf Pada Anak RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan”**. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Allah yang agung Nabi Muhammad SAW, Keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Oleh sebab itu, ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda **Alm. Lindungan Munte** dan Ibunda tercinta **Anni Naibaho** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai guru. Semoga Allah SWT senantiasa memberi ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta **Abd. Hafiz, SP** yang telah banyak membantu baik moril maupun materiil sehingga skripsi ini dapat peneliti susun.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati :

1. Bapak Dr. Agussani, MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
3. Bapak Zailani, S.Pd.I, MA, selaku Wakil Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
4. Ibu Widya Masitah, S.Psi, M.Psi, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
5. Ibu Nurzannah, M.Ag, selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada penulis untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
6. Staf Biro Bapak Ibrahim Saufi dan Ibu Fatimah Sari, S.Pd.I yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak Akrim, S.Pd, M.Pd, Shobru S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, Erwinsyah Putra, S.Pd, M.Pd, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA. Selanjutnya Ibu Dra. Hj. Indra Mulya, Widya Masitah, S.Psi, M.Psi, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Riska Harfiani, S.Pd.I, M.Ps.I, Juli Maini Sitepu, S.Psi, M.A, dan Dra. Hj. Halimatussa'diyah yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
8. Ketua Yayasan dan Kepala RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan, beserta Staff yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan
10. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah SWT. Peneliti juga menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna tentunya hal ini tidak terlepas dari keterbatasan ilmu pengetahuan, pengalaman dan referensi. Akhir kata peneliti mengharapkan semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.

Medan, 2018
Peneliti

ANISAHWATI MUNTE

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Cara Pemecahan Masalah	4
E. Hipotesis Tindakan.....	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	8
A. Kemampuan Mengenal Huruf.....	8
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf	9
2. Pentingnya Pengenalan Huruf.....	10
3. Tahapan Anak Membaca Anak Usia Dini	11
4. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	12
B. Hakikat Media Puzzle Huruf.....	14
1. Pengertian Media Puzzle.....	14
2. Manfaat Media Puzzle	14
3. Langkah-langkah Permainan Puzzle Huruf	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle	16

C. Penelitian Yang Relevan	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Setting Penelitian	19
1. Tempat Penelitian	19
2. Waktu Penelitian	19
3. Siklus PTK.....	19
B. Persiapan PTK.....	21
C. Subjek Penelitian	21
D. Sumber Data	21
1. Anak.....	21
2. Guru	22
3. Teman Sejawat.....	22
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.	23
1. Teknik Pengumpulan Data.....	23
2. Alat Pengumpulan Data	24
F. Indikator Kinerja.....	25
G. Teknik Analisis Data.....	27
H. Prosedur Penelitian	27
1. Pra Siklus	27
a. Tahap Perencanaan.....	27
b. Tahap Pelaksanaan	28
c. Tahap Pengamatan	28
d. Tahap Refleksi	28
2. Siklus 1	29
a. Tahap Perencanaan.....	29
b. Tahap Pelaksanaan	29
c. Tahap Pengamatan	29
d. Refleksi	30
3 Siklus 2	30
a. Tahap Perencanaan.....	30

b. Tahap Pelaksanaan	30
c. Tahap Pengamatan	30
d. Tahap Refleksi	31
3 Siklus 3	31
a. Tahap Perencanaan.....	31
b. Tahap Pelaksanaan	31
c. Tahap Pengamatan	32
d. Tahap Refleksi	32
I. Personalia Penelitian	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus	34
B. Deskripsi Penelitian Siklus 1	40
C. Deskripsi Penelitian Siklus 2	50
D. Deskripsi Penelitian Siklus 3	61
E. Pembahasan Penelitian	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 . Jadwal Penelitian	19
Tabel 2. Nama Anak RA Ar-Rahmah Tahun Ajaran 2017/2018	21
Tabel 3. Data Guru RA Ar-Rahmah Tahun Ajaran 2017/2018	22
Tabel 4. Data Teman Sejawat (Kolaborator) Tahun Ajaran 2017/2018	23
Tabel 5. Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas	24
Tabel 6. Observasi Guru Pada Tahun Pelajaran 2017-2018	26
Tabel 7. Personalia Peneliti.....	32
Tabel 8. Hasil Observasi Pra Siklus	35
Tabel 9. Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan	36
Tabel 10. Hasil Observasi Pra Siklus	38
Tabel 11. Hasil Observasi Siklus 1	45
Tabel 12. Siklus 1	46
Tabel 13. Hasil Observasi Siklus 1	48
Tabel 14. Hasil Observasi Siklus 2	55
Tabel 15. Siklus 2	56
Tabel 16. Hasil Observasi Siklus 2	58
Tabel 17. Hasil Observasi Siklus 3	66
Tabel 18. Siklus 3	67
Tabel 19. Hasil Observasi Siklus 3	69

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Pra Siklus	37
Grafik 2 Hasil Observasi Siklus 1	47
Grafik 3 Hasil Observasi Siklus 2	57
Grafik 4 Hasil Observasi Siklus 3	68
Grafik 5. Rata-Rata Hasil Observasi	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Siklus 1
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Siklus 1
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus 1
4. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 1 Penelitian Siklus 1
5. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 2, Penelitian Siklus 1
6. Lembar Refleksi Penelitian Siklus 1
7. Foto Dokumentasi Penelitian Siklus 1
8. Lampiran Siklus 2
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Siklus 2
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus 2
11. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 1 Penelitian Siklus 2
12. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 2, Penelitian Siklus 2
13. Lembar Refleksi Penelitian Siklus 2
14. Foto Dokumentasi Penelitian Siklus 2
15. Lampiran Siklus 3
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Siklus 3
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus 3
18. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 1 Penelitian Siklus 3
19. Alat Penilaian Kemampuan Guru Siklus 2, Penelitian Siklus 3
20. Lembar Refleksi Penelitian Siklus 3
21. Foto Dokumentasi Penelitian Siklus 3

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

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

Pembelajaran mengenalkan huruf ditingkat usia dini, guru tidak hanyasekedar melaksanakan apa yang ada dalam kurikulum, melainkan harus dapat menginterpretasi dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik apabila guru memiliki kreativitas dengan memasukkan permainan ke dalam aktivitas anak. Penggunaan kreativitas permainan kedalam belajar anak akan memberi iklim yang berbeda bagi anak, akan menyenangkan dalam proses belajar. Anak belajar seolah-olah tanpa adanya keterpaksaan, tapi justru belajar dengan keharmonisan, selain itu dengan bermain anak dapat belajar dengan santai. Dengan cara tersebut, sel-sel otak anak dapat

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

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

³*Ibid*, h. 23

berkembang sehingga anak dapat menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran.⁴

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

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

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

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangatlah penting, sebab bahasa merupakan alat komunikasi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya.

⁴Bambang Sujiono, h. 138

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

⁶*Ibid*, h. 10

Semakin bagus bahasa anak maka semakin mudah pula anak diterima dilingkungannya.⁷

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

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di kelompok B RA Ar-Rahmah Rahuning Kab.Asahan, di ketahui bahwa masih banyak anak yang belum mampu mengenal huruf dengan baik. Dari 20 orang anak hanya ada 4 orang anak yang mampu mengenal dan mampu menuliskan huruf dengan benar, 10 orang anak baru mengenal huruf A sampai E dan belum mampu menuliskan huruf tersebut jika tidak mendapat bantuan dari guru sedangkan 6 orang anak baru mengenal huruf A sampai C dan belum mampu menuliskan huruf tersebut sama sekali. Selain itu penggunaan media pizzle huruf belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di RA Ar-Rahmah Rahuning karena penggunaan media puzzle huruf belum dibudayakan penggunaannya di sekolah.

Kurangnya Kreativitas Guru dalam mengenalkan huruf pada anak menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak mengenal huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kab. Asahan ini dapat dilihat dari beberapa hal seperti kemampuan anak mengenal huruf yang masih berbeda-beda, ada anak yang sudah mampu mengenal huruf dengan baik tetapi ada juga yang belum mengenal huruf sama sekali.

Kurang maksimalnya Guru RA Ar-Rahmah Rahuning Kab. Asahan dalam pembelajaran mengenalkan huruf kepada anak yang selalu terpusat kepada guru, sehingga proses pembelajaran berjalan monoton dan membosankan bagi anak. Anak menjadi mudah jenuh dan kelihatan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran.

⁷Y.M. Saputra& Rudyanto,*Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*(Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 21

⁸Sudjana, Nana dkk. *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), h. 56

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

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul sebagai berikut, “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Media Puzzle Huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak RA Ar-Rahmah Rahuning dalam mengenal huruf masih sangat rendah.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam mengajarkan pengenalan huruf kepada anak
3. Penggunaan media puzzle huruf dalam proses pembelajaran belum pernah diterapkan
4. Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan kurang maksimal.

C. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak melalui media Puzzle huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan ? “

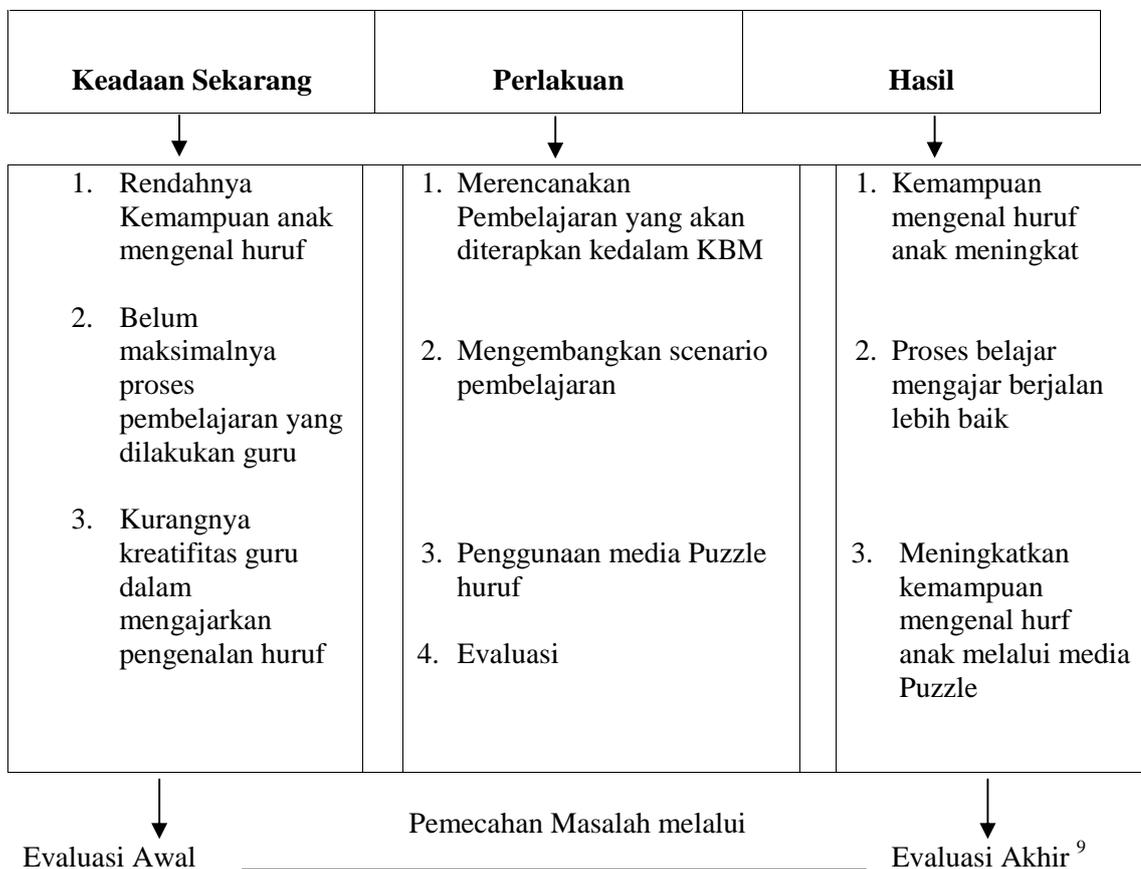
D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan.

E. Cara Pemecahan Masalah

Kurang efektifnya pembelajaran pengenalan huruf pada anak yang dilakukan guru RAAr-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan terlihat dalam proses pembelajaran yang kurang menarik minat anak, anak mudah bosan dan kurangnya motivasi guru sehingga anak kurang memperhatikan guru, oleh karena itu melalui media Puzzle hurufpeneliti mencoba meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Adapun kerangka pemecahan masalah adalah sebagai berikut :

Diagram I .Kerangka Pemecahan Masalah



F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan pernyataan dugaan tentang hubungan antar dua variabel atau lebih, sebagai jawaban sementara atas masalah. Hipotesis selalu dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan secara umum

⁹Kunandar, *.Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*(Jakarta : Rajawali Press, 2011), h. 276

maupun khusus variabel yang satu dengan yang lainnya. Karena sifatnya dugaan, maka hipotesis hendaknya mengandung implikasi yang lebih jelas terhadap pengujian hubungan yang dinyatakan. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “Melalui Media Puzzle huruf dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal huruf Anak di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan“.

G. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoretis

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

2. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian pada anak RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan diharapkan secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media Puzzle huruf.
- b. Bagi guru RA/TK dapat memberikan keterampilan dalam proses pembelajaran dengan penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dapat memperbaiki mutu pembelajaran dimana guru mendapat kesempatan untuk merefleksi kinerjanya sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuannya, serta meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

- c. Bagi sekolah memberi bahan masukan kepada badan penyelenggaraan program PAUD, RA/TK pada umumnya, khusus bagi RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media pazzle huruf.
- d. Secara Akademis dapat disumbangkan kepada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PIAUD untuk dapat dijadikan referensi di perpustakaan Fakultas Agama Islam.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan Mengenal Huruf

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

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

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

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

Jadi dari pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu simbol huruf, dan kemampuan anak dalam memahami huruf

¹⁰Bambang Sujiono, h. 300

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

¹²Permendiknas, Tahun 2009, h. 9

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

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

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

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

Burnett dalam buku Harun Rasyid dkk. menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.¹⁵

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

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

¹³*Ibid* h. 73

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

¹⁵*Ibid*

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

2. Pentingnya Pengenalan Huruf

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

Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses recoding, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses decoding, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan knowledge of the world dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.¹⁸

Menurut Glenn Doman dalam Maimuna Hasan bahwa anak balita perlu diajari membaca karena :

- a. anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak,
- b. Anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa,
- c. Semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat
- d. Anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa
- e. Anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan. Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.¹⁹

Berdasarkan dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak TK dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan

¹⁷Bambang Sujiono, h. 139

¹⁸*Ibid*, 139

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

memerlukan energy sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan.

3. Tahapan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Prasetyonotahapan membaca pada anak usiadini dibagi dalam 3 tahap yaitu:

a. Tahap I : Membaca Gambar

Anak diberikan gambar, yang dalam satu halaman hanya memuat satu jenis gambar, misalnya gambar ayam, maka gambar tidak boleh dihias dengan jenis gambar lain. Jika buku, maka buku tersebut hanya berisi gambar, belum tulisan.

b. Tahap II : Membaca Gambar + Huruf

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

c. Tahap III : Membaca Gambar + Kata

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

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

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

a. Tahap Magic

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

b. Tahap Konsep Diri

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

c. Tahap Membaca

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

d. Tahap Lepas Landas

Anak mulai menggunakan tiga sistem tanda/ciri yaitu grafonic, semantik, dan sintaksis. Anak mulai bergairah membaca, mengenali huruf

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

dari konteks, memperhatikan lingkungan dan membaca apapun di sekitarnya seperti pada kemasan dan papan penunjuk.

e. Tahap Independen

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

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

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

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

4. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

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

- a. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi

²¹*Ibid*, h 23

²²Bambang Sujiono, h. 140

- b. Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya, dan kata sambung.
- c. Menunjukkan pengertian, dan pemahaman tentang sesuatu.
- d. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
- e. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.²³

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

Menurut Permediknas dalam mengungkapkan bahasa anak diharap dapat:

- 1) Mengulang kalimat sederhana,
- 2) Menjawab pertanyaan sederhana,
- 3) Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat,
- 4) Menyebutkan kata-kata yang dikenal,
- 5) Mengutarakan pendapat kepada orang lain,
- 6) Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan,
- 7) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.

Keaksaraan anak diharap dapat:

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

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

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

²³*Ibid*, h. 140

²⁴ Permendiknas, Tahun 2010, h 10

²⁵ Permendiknas, Tahun 2010, h 11.

²⁶*Ibidh*. 54

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

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

B. Hakikat Media Puzzle Huruf

1. Pengertian Media Puzzle

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

Puzzle dapat membantu anak dalam mengingat karena terdiri dari bermacam warna dan bentuk pola dapat menarik perhatian anak. Puzzle dapat membantu anak untuk memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat.²⁹ Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan permainan yang dapat dibongkar pasang yang membuat anak didik termotivasi untuk menyelesaikan suatu masalah.³⁰

2. Manfaat Media Puzzle

Adapun manfaat puzzle menurut Suyadi sebagai berikut:

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

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

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

³⁰ *Ibid*

- a. Keterampilan fisik. Melalui permainan puzzle anak dapat mengembangkan koordinasi mata-tangan.
- b. Keterampilan kognitif. Pengalaman memecahkan teka-teki membantu anak-anak belajar konsep-konsep matematika seperti mengelompokkan, membandingkan, ukuran dan hubungan spasial.
- c. Keterampilan sosial. Ketika memecahkan teka-teki dengan teman-teman, anak-anak belajar bagaimana bernegosiasi dengan orang lain, mengendalikan tindakan mereka sendiri, dan belajar berbagai teknik *problem solving*.
- d. Keterampilan emosional. Melalui permainan puzzle atau teka-teki anak merasa senang dengan diri mereka sendiri. Mereka mendapatkan percaya diri dalam kemampuan mereka sebagai pemecah masalah dan merasa bersedia untuk mencoba teka-teki baru atau kegiatan menantang lainnya.³¹

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

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

3. Langkah-Langkah Permainan Puzzle Huruf

Adapun langkah-langkah permainan puzzle kata sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan beberapa puzzle huruf.
- b. Guru membagikan beberapa puzzle huruf kepada anak.
- c. Guru memberikan arahan kepada anak tentang penggunaan puzzle.
- d. Guru memberikan suatu kalimat yang ada di puzzle kata.
- e. Anak diajak untuk mengulang kalimat yang disebutkan oleh guru.

³¹*Ibid* h. 24

³²*Ibid*

- f. Anak menyusun puzzle huruf tersebut menjadi sebuah kalimat.
- g. Guru memberikan anak kesempatan untuk bertanya apabila mengalami kesulitan.
- h. Guru memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan
- i. Guru mengamati kegiatan seluruh anak
- j. Guru dan anak melakukan refleksi.
- k. Guru memberikan nilai kepada hasil pekerjaan anak.
- l. Anak merapikan dan mengembalikan alat permainan puzzle kata.³³

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

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Menurut dalam pembelajaran yang menggunakan permainan puzzle tentu mempunyai kelemahan dan kelebihan. Kelebihan strategi pembelajaran permainan puzzle. Melalui strategi permainan puzzle siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya tinggi pada setiap siswa. Keunggulan permainan puzzle ini yaitu simple untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejadian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Sehingga sangat cocok untuk diterapkan dengan model pembelajaran langsung. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkannya hasil belajar. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan permainan puzzle dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.³⁴

Sedangkan kelemahan dari strategi pembelajaran permainan puzzle. Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan atau kelemahan dari metode pembelajaran permainan puzzle adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang kesinambungan. Jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa

³³Nana Sudjanadkk, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008) h. 45

³⁴Raisatun Nisak, *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 53

menjawab. Selain itu metode ini hanya bisa diberikan pada akhir pembelajaran siswa setelah melakukan pembelajaran. Setiap media atau metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan baik dari segi manfaat atau teknisnya. Seperti halnya permainan puzzle kata juga memiliki kelebihan dan kelemahan.³⁵

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan permainan puzzle adalah dapat melatih ketelitian atau kejelian anak dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Sehingga sangat cocok untuk diterapkan dengan model pembelajaran langsung. Sedangkan kelemahan permainan puzzle adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang kesinambungan. Jadi anak merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban anak yang hurufnya berkaitan dengan soal yang anak tidak bisa menjawab.

C. Penelitian Yang Relevan

Lestari Raga dengan penelitiannya yang berjudul Penerapan metode bermain berbantuan media puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak kelompok B1 semester II di TK Kemala Bayangkari 5 Klungkung Tahun Pelajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan dengan penerapan metode bermain pada siklus I sebesar 70,5% yang berada pada kategori sedang ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,16% yang tergolong pada kategori tinggi. Jadi terdapat peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak setelah diterapkan metode bermain berbantuan media puzzle angka sebesar 16,66%.³⁶

Pentasari dengan penelitian yang berjudul Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak kelompok A TK Kartika I jukan bahwa penerapan permainan puzzle ini sudah baik, namun masih ada anak yang tidak tuntas untuk melakukan permainan karena umur anak yang masih kurang, hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan kognitif anak meningkat, dibuktikan

³⁵*Ibid*,h. 53

³⁶Lestari Raga. *Penerapan metode bermain berbantuan media puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak kelompok B1 semester II di TK Kemala Bayangkari 5 Klungkung Tahun Pelajaran 2013/2014*Semarang : Unes

dari kemampuan kognitif setelah siklus I kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 65,2% dan pada akhir siklus II kemampuan kognitif anak menjadi 87%. Akhirnya dapat dikatakan permainan puzzle berhasil, dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Kartika IV Malang. Pada penelitian terdahulu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Sedangkan pada penelitian ini upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menghafal kosakata.³⁷

Nita Sri Haryanti mengadakan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Puzzle di TK ABA III Sumberlawang Sragen”. Berdasarkan penelitian Nita Sri Haryanti bahwa dari hasil penelitiannya mengalami peningkatan mulai dari prasiklus 44% menjadi 60% pada siklus I, dari siklus I ke siklus II menjadi 77%, pada siklus 3 menjadi 85%.³⁸

Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berjudul :Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui media Puzzle Huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan. Perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah terletak pada keunggulan media puzzle huruf yang peneliti gunakan dimana puzzle huruf berbentuk lebih sederhana yang hanya terfokus pada pengenalan huruf, sehingga tidak menyulitkan untuk anak dalam belajar mengenal huruf terutama anak usia dini. subjek yang diteliti pada penelitian ini berkaitan dengan kemampuan pengenalan huruf pada anak sedangkan objek yang diteliti yaitu anak-anak RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan keunggulan penggunaan media puzzle huruf dibandingkan dengan media pada penelitian terdahulu adalah media puzzle huruf dikhususkan untuk membantu anak-anak dalam mengenal huruf. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan media puzzle dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu kemampuan anak mengenal huruf dan media puzzle huruf yang digunakan dalam penelitian.

³⁷Pentasari. *Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak kelompok A TK Kartika I jukan 2010/2011* Semarang : Unes

³⁸Nita Sri Haryanti. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Puzzle di TK ABA III Sumberlawang Sragen* Yogyakarta : UNY

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan.

2. Waktu Penelitian

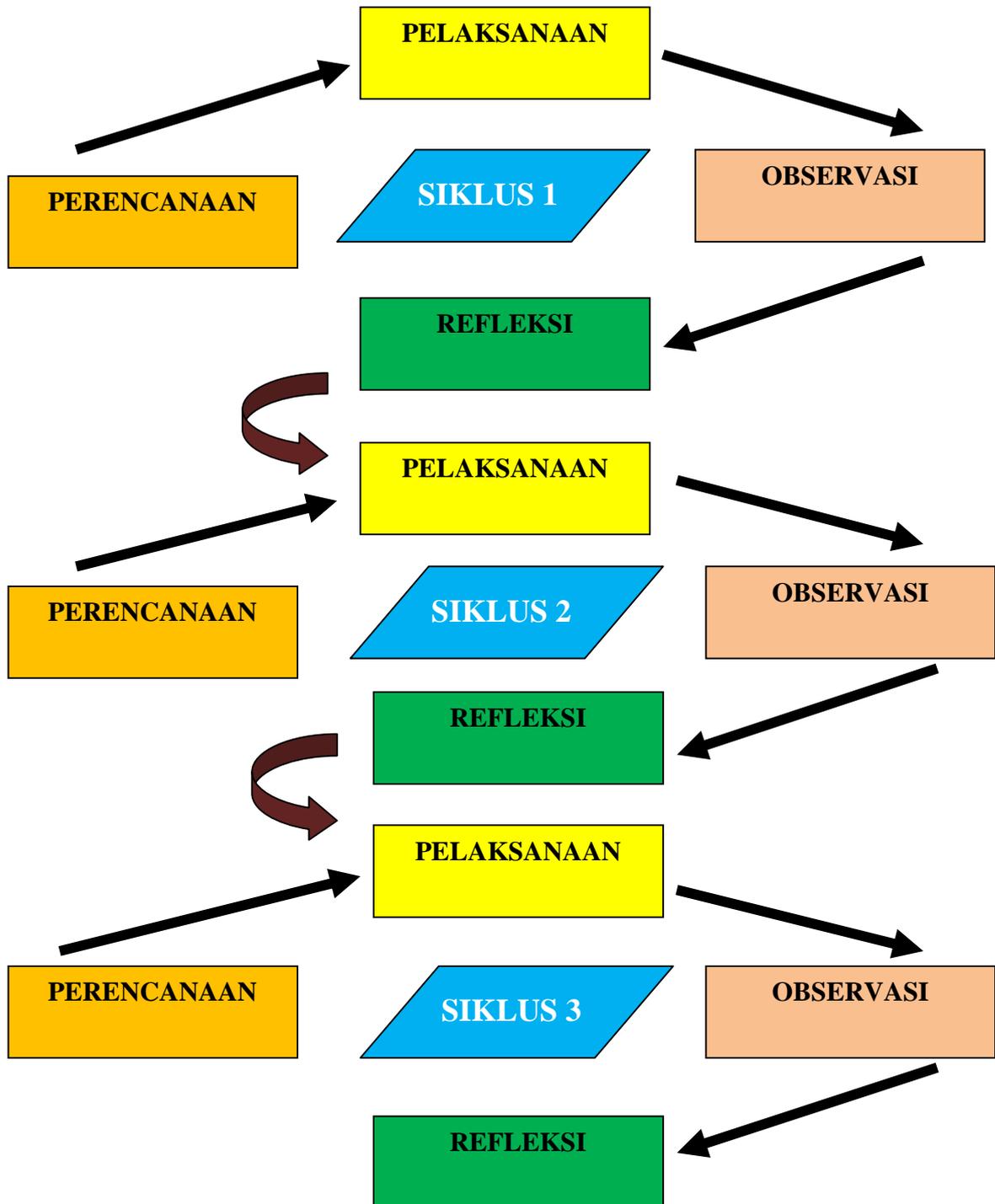
Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun ajaran 2017/2018 yang dimulai pada Bulan Februari 2018 sampai dengan Bulan Maret 2018, yang diawali survei awal, penyusunan instrumen, kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan proses pelaporan.

Tabel 2. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Februari 2018				Maret 2018			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan								
2	Pra Siklus								
3	Siklus I								
4	Siklus II								
5	Pengumpulan Data								
6	Analisis Data								
7	Pelaporan								
8	Persetujuan								

3. Siklus PTK

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus hal ini dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal huruf anak melalui media puzzle huruf. Adapun kerangka siklus PTK adalah sebagai berikut :

Diagram 2 : Kerangka Siklus PTK³⁹

³⁹Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian* (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), h. 16

B. Persiapan PTK

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

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahanyang terdiri dari 20 anak dengan komposisi 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan.

D. Sumber Data

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

1. Anak

Anak didik atau peserta didik sebagai objek penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran. Adapun data anak adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Nama Anak RA Ar-Rahmah Rahuning T.P. 2017/2018

No	Nama	Jenis Kelamin
(1)	(2)	(3)
1	Ahmad Fadli	Laki-laki
2	Alandra Dianti	Perempuan
3	Anjani Wima	Perempuan
4	Cindy Putri	Perempuan
5	Bagus Novan	Laki-laki
6	Danniyah Damar	Laki-laki
7	Karimah Nasar	Laki-laki
8	Ghea Nadira	Perempuan

(1)	(2)	(3)
9	Karina Gisela	Perempuan
10	Muhammad Fikri	Laki-laki
11	Nadira Rachmianti	Perempuan
12	Rani Oktavia	Perempuan
13	Sarah Aprilia	Perempuan
14	Sarah Naura	Perempuan
15	Shalsa Nabila	Perempuan
16	Silliana Surya	Perempuan
17	Patria Putra	Laki-laki
18	Tera Dyah Ayu	Perempuan
19	Thalia Mufida	Perempuan
20	Radityo Ali	Laki-laki

2. Guru

Untuk melihat tingkat kemampuan mengenal huruf anak melalui media Puzzle huruf. Adapun table data guru adalah sebagai berikut :

Tabel 4.Data Guru RA Ar-Rahmah Rahuning T.P. 2017/2018

No	Nama	Jabatan
1.	Suhanna Siregar, S.Pd.I	Guru Kelas
2	Anisahwati Munthe	Kepala Sekolah
3	Nurul Hidayah	Guru Kelas

3. Teman Sejawat / Kolaborator

Teman sejawat atau kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk implementasi PTK secara komprehensif, baik dari anak maupun dari guru. Adapun data Kolaborator adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Data Teman Sejawat (Kolaborator) Tahun ajaran 2017/2018

No	Nama	Tugas
1	Nurul Hidayah	Kolaborator 1
2	Suhanna Siregar, S.Pd.I	Kolaborator 2

E. Teknik dan Alat pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

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

- 1) Sebelum ada tindakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak.
- 2) Pada saat proses pembelajaran setelah ada tindakan yang bertujuan untuk mengetahui perubahan-perubahan kemampuan anak.
- 3) Pada saat terakhir proses pembelajaran dalam penelitian untuk mengetahui kemampuan akhir setelah beberapa proses tindakan pembelajaran.⁴⁰

b. Unjuk Kerja

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

⁴⁰Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung : Remaja Rosadakarya 2006) h. 107

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9	Karina Gisela																
10	Muhammad Fikri																
11	Nadira Rachmianti																
12	Rani Oktavia																
13	Sarah Aprilia																
14	Sarah Naura																
15	Shalsa Nabila																
16	Silliana Surya																
17	Patria Putra																
18	Tera Dyah Ayu																
19	Thalia Mufida																
20	Radityo Ali																

Keterangan : BM = Belum Muncul
MM = Mulai Muncul
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat

F. Indikator Kinerja

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

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

1. Guru

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

Tabel 7 : Observasi Guru Pada Tahun Pelajaran 2017-2018

No	Kegiatan yang diamati	Indikator	K	B	SB
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun rencana kegiatan • Membuat media/alat peraga yang akan digunakan • Mengadakan kegiatan awal, inti dan penutup • Pengaturan waktu • Pengaturan Kelas • Menyiapkan alat penilaian • Melakukan kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media puzzle huruf 			
2	Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian rencana dengan tindakan • Penampilan Guru • Cara guru memotivasi anak • Minat anak untuk melakukan kegiatan • Hasil karya anak • Penilaian yang dilakukan guru 			
3	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil pembelajaran apakah sudah baik atau belum • Bernyanyi lagu anak, • Membaca doa • Salam pulang 			

G. Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Data yang akan dianalisis berupa data lembar observasi aktivitas siswa saat kegiatan pengolahan barang bekas. Untuk mengetahui ketuntasan belajar data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana menurut Suharsimi Arikunto dengan rumus sebagai berikut:⁴¹

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal⁴²

H. Prosedur Penelitian

1. Pra Siklus

Sesuai dengan penjelasan diatas yaitu penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), oleh sebab itu penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang merupakan siklus. Dua siklus yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus. Dalam setiap siklus memiliki beberapa tahap, yaitu :

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Hal-hal yang harus diperhatikan ditahap ini adalah :

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran
- 5) Mempersiapkan lembar kerja anak

⁴¹*Ibid* h. 208

⁴²*Ibid*

- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Dalam Konteks Tindakan Kelas, aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan tindakan perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan:

- 1) Menjelaskan kepada anak didik tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Memberikan motivasi kepada anak didik.
- 3) Melakukan pengamatan dan penilaian.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Observasi dilakukan di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan pada saat kegiatan berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan adalah:

- 1) Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses kegiatan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- 2) Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung
- 3) Kemampuan anak bekerja sama dalam kelompok, saling membantu dalam memecahkan masalah.
- 4) Kemampuan anak berinteraksi, saling memberi dukungan, memotivasi dalam belajar.
- 5) Memberikan hadiah atau reward kepada anak didik.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melakukan analisis, maka terakhir yang harus dilakukan adalah refleksi terhadap hasil pengamatan dan observasi dari pelaksanaan kegiatan. Refleksi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui media dan metode yang digunakan sudah tepat atau harus ada perbaikan. Selain itu juga agar dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang peneliti hadapi serta kelebihan-kelebihan yang menjadi kekuatan peneliti pada saat melaksanakan penelitian tersebut.

2. Siklus 1

Seperti halnya kegiatan pra siklus, siklus pertama pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, observasi dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada pra siklus. Kegiatan yang dilakukan adalah :

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak, berdasarkan rencana kegiatan hasil refleksi pada siklus pertama sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan hasil refleksi pra siklus untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki.
- 2) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini
- 3) Guru menjelaskan tentang kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media puzzle huruf.
- 4) Guru mengalokasikan waktu yang tepat dalam menyelesaikan kegiatan.
- 5) Anak mendengarkan penjelasan dari guru
- 6) Guru memberikan penghargaan atau hadiah pada kelompok/anak yang mampu menyelesaikan dengan baik.
- 7) Guru memberikan motivasi agar anak mampu melakukan kegiatan.
- 8) Guru melakukan pengamatan dan penilaian.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Peneliti dan teman sejawat (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap kemampuan mengenal huruf anak melalui media puzzle huruf

d. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melaksanakan kegiatan siklus 1 peneliti melakukan refleksi bahwa masih perlu adanya perbaikan maka guru memutuskan untuk melakukan siklus 2. Pelaksanaan siklus 2 ini dilakukan setelah melihat instrument penilaian terhadap anak.

3. Siklus 2

Siklus kedua merupakan putaran ketiga dari kegiatan dengan tahapan yang sama seperti pada pra siklus dan siklus pertama. Tahap siklus 2 sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana kegiatan berdasarkan pada refleksi pada siklus kedua.

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Guru mempersiapkan kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media puzzle huruf dan hal-hal lain yang berhubungan dengan kemampuan mengenal huruf anak.

- 1) Mengajak anak untuk belajar meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media puzzle huruf
- 2) Anak berkumpul kembali dengan kelompoknya
- 3) Guru memberikan tugas kepada anak

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Peneliti bersama dengan teman sejawat (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan aktivitas kegiatan media dan hal-hal lain yang berhubungan dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media puzzle huruf.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap siklus kedua dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media puzzle huruf di RAAr-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan. Setelah melaksanakan siklus kedua ini peneliti membuat kesimpulan dan memutuskan apakah akan melakukan penelitian selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari instrument penilaian terhadap anak.

4. Siklus 3

Siklus ketiga merupakan putaran keempat dari kegiatan dengan tahapan yang sama seperti pada pra siklus dan siklus pertama dan siklus 2. Tahap siklus 2 sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana kegiatan berdasarkan pada refleksi pada siklus kedua.

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 4) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Guru mempersiapkan kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media puzzle huruf dan hal-hal lain yang berhubungan dengan kemampuan mengenal huruf anak.

- 4) Mengajak anak untuk belajar meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media puzzle huruf
- 5) Anak berkumpul kembali dengan kelompoknya
- 6) Guru memberikan tugas kepada anak

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Peneliti bersama dengan teman sejawat (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan aktivitas kegiatan media dan hal-hal lain yang berhubungan dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media puzzle huruf.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap siklus ketiga dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media puzzle huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan. Setelah melaksanakan siklus ketiga ini peneliti membuat kesimpulan dan memutuskan apakah akan melakukan penelitian selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari instrument penilaian terhadap anak.

1. Personalia Penelitian

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

Tabel 8 : Personalia Peneliti

No	Nama	Tugas	Waktu
1	Guru Peneliti (Pelaksana) Anisahwati Munthe (Guru Peneliti)	1.Pelaksanaan PTK 2.Pengumpul Data 3. Analisis Data 4.Pengambil Kesimpulan (hasil PTK)	24 Jam
2	(Kepala Sekolah) Suhanna Siregar, S.Pd.I	Penilai 2	24 Jam
3	(Guru Kelas) Nurul Hidayah	Penilai 1	24 Jam

J. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan dalam penulisan skripsi, maka peneliti membagi skripsi menjadi beberapa bagian, dari bab dan dibagi lagi atas beberapa sub-sub bagian. Pada Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, cara pemecahan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Bab II Kerangka teoretis terdiri atas hakikat kemampuan mengenal huruf, pengertian kemampuan mengenal huruf, tahapan membaca anak usia dini, hakikat media puzzle, manfaat media puzzle, langkah-langkah permainan puzzle huruf, kelebihan media puzzle serta penelitian yang relevan.

Bab III Model Penelitian terdiri atas setting penelitian, waktu penelitian, siklus PTK, persiapan PTK, subjek penelitian, sumber data, teknik dan alat pengumpulan data, indikator kinerja, teknik analisis data, prosedur penelitian, personalia penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan terdiri atas deskripsi pra siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, deskripsi penelitian siklus I yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, Deskripsi penelitian siklus 2 yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran terdiri atas kesimpulan hasil penelitian, saran terdiri dari saran untuk guru, saran untuk anak, saran untuk lembaga pendidikan, serta saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru dikelompok B RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan pada pra siklus diketahui bahwa kemampuan anak mengenal huruf masih rendah, hal ini dapat dilihat dari anak belum mampu menunjukkan huruf A sampai dengan huruf J dengan benar, begitupun pada saat anak diminta untuk menuliskan huruf tersebut dari dua puluh orang anak hanya ada empat orang anak yang mampu menuliskan dengan benar, dua anak di antaranya masih harus mendapatkan bantuan guru, hal inilah yang mengantarkan peneliti sebagai guru di kelompok B RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan melakukan penelitian guna memperbaiki kemampuan anak mengenal huruf di RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan.

Dalam proses pembelajaran pada pra siklus anak masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran hal ini dikarenakan media yang digunakan guru kurang menarik perhatian anak, dimana guru hanya menggunakan buku tulis dan media gambar-gambar huruf sehingga anak kurang termotivasi dan kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran, suasana pembelajaran menjadi monoton dan guru lebih menguasai kelas sehingga pembelajaran berjalan satu arah dan terpusat pada guru (*Central Teaching*).

Anak masih sangat memerlukan adanya bimbingan dan stimulus agar anak memiliki kemampuan mengenal huruf yang baik utamanya huruf alfabet. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Februari 2018 dapat dilihat bahwa hasil dari kemampuan awal dengan menggunakan instrumen observasi diperoleh data sebagai berikut: Berdasarkan hasil observasi peneliti pada pra siklus dapat peneliti paparkan pada tabel berikut ini.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
17	Patria Putra																
18	Tera Dyah Ayu																
19	Thalia Mufida																
20	Radityo Ali																
Jumlah		8	8	1	3	8	8	2	2	9	7	2	2	8	8	1	3

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 9
Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	f3 + f4 (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	2	3	4	5	6	7
1.	Mengucapkan huruf dan menuliskan a-j	8	8	1	3	4
		40 %	40 %	5 %	15 %	20 %
2.	Mengucapkan huruf dan menuliskan k-o	8	8	2	2	4
		40 %	40 %	10 %	10 %	20 %
3	Mengucapkan huruf dan menuliskan p-u	9	7	2	2	4
		45%	35 %	10 %	10 %	20 %

1	2	3	4	5	6	7
4	Mengucapkan huruf dan menuliskan v-z	8	8	1	3	4
		40 %	40 %	5 %	15 %	20 %
Jumlah		165%	145%	40%	50%	80%
Rata-Rata						20%

Rumus Data Kuantitatif

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

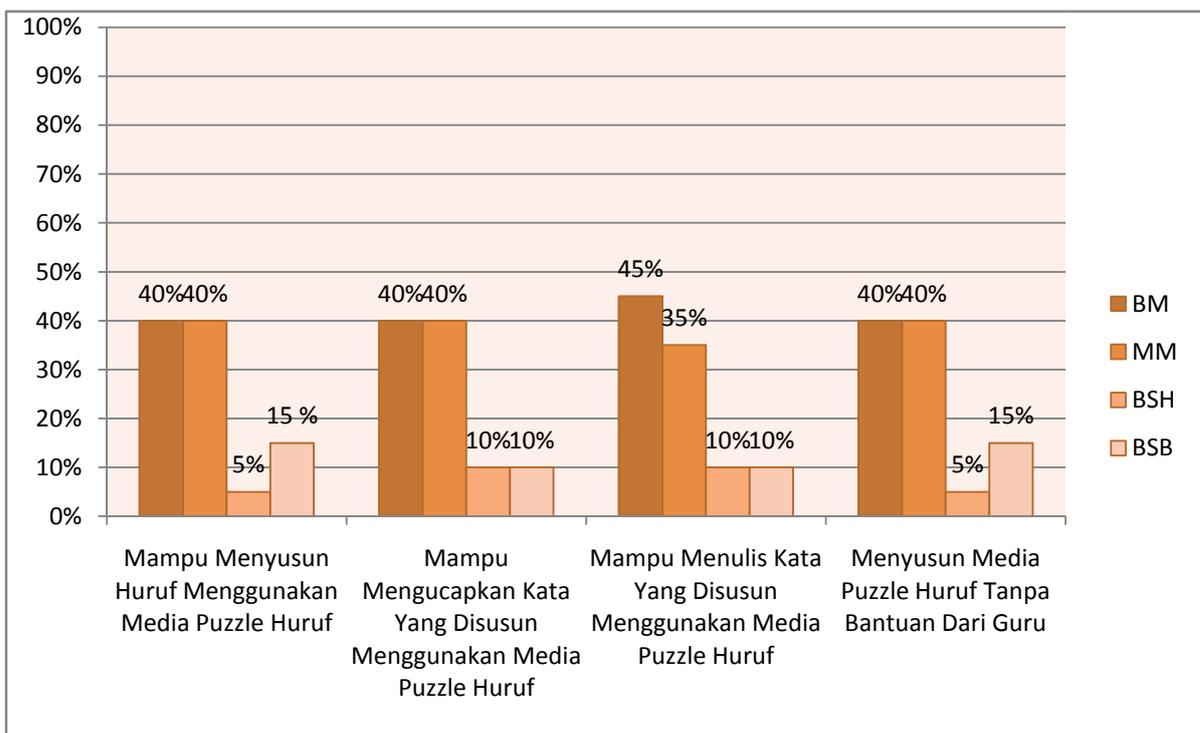
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 1. Observasi Pra Siklus



Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan anak mengenal huruf di RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan tersebut, bahwa:

1. Mampu menyusun huruf menggunakan media puzzle huruf, ada 8 anak belum berkembang atau 40%, 8 anak mulai berkembang atau 40%, hanya 1 orang anak yang berkembang sesuai harapan atau 5 %, dan 3 anak berkembang sangat baik atau 15%
2. Mampu mengucapkan kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf, yang belum berkembang ada 8 anak atau 40%, mulai berkembang ada 8 anak atau 40%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 10%, berkembang sangat baik ada 2 anak atau 10%
3. Mampu menulis kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf, yang belum berkembang sebanyak 9 anak atau 45%, mulai berkembang 7 anak atau 35%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 10 %, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 10 %.
4. Menyusun media puzzle huruf tanpa bantuan dari guru, yang belum berkembang sebanyak 8 anak atau 40%, mulai berkembang 6 anak atau 30%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau 5 % dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 15%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan mengenal huruf anak di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 10. Hasil Observasi Pra Siklus

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	2	3	4	5
1.	Mengucapkan huruf dan menuliskan a-j	1 5 %	3 15 %	$P = \frac{4}{2} \times 100 = 20 \%$

1	2	3	4	5
2.	Mengucapkan huruf dan menuliskan k-o	2	2	$P = \frac{4}{2} \times 100 = 20 \%$
		10 %	10 %	
3.	Mengucapkan huruf dan menuliskan p-u	2	2	$P = \frac{4}{2} \times 100 = 20 \%$
		10 %	10 %	
4.	Mengucapkan huruf dan menuliskan v-z	1	3	$P = \frac{4}{2} \times 100 = 20 \%$
		5 %	15 %	
Jumlah				80 %
Rata-Rata Nilai				20 %

Berdasarkan analisis data pra siklus tentang kondisi kemampuan mengenal huruf anak di RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Mampu menyusun huruf menggunakan media puzzle huruf, ada 1 anak masih berkembang sesuai harapan atau 5 %, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 15%
2. Mampu mengucapkan kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 10%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 10%
3. Mampu menulis kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 10%, dan berkembang sangat baik ada 2 atau 10%.

4. Menyusun media puzzle huruf tanpa bantuan dari guru, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau 5%, dan berkembang sangat baik ada 3 atau 15%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan anak mengenal huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 20 %. Hal ini menunjukkan kemampuan mengenal huruf anak masih rendah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal. Hal inilah yang menghantarkan peneliti sebagai guru di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan

A. Deskripsi Penelitian Siklus 1

Proses penelitian ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Peneliti siklus 1 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 12-16 Februari 2018. Adapun tema pembelajaran pada siklus 1 ini adalah pekerjaan dengan sub tema pekerjaan bidang pendidikan dan bidang kesehatan, sedangkan tema spesifiknya adalah guru, tukang kebun sekolah, dokter serta bidan/perawat. Langkah-langkah yang dilakukan adalah :

1. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.

- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan kemampuan mengenal huruf anak

2. Pelaksanaan

a. RPPH Hari Ke 1 / Senin 12 Februari 2018

Tema: pekerjaan dan subtema bidang pendidikan, dan tema spesifikasinya guru.

Kegiatan perbaikan : Menyusun puzzle huruf A-E.

Langkah - Langkah Kegiatan :

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- 4) Berdiskusi tentang tenaga pendidik (guru)
- 5) Menyanyikan lagu "guruku tersayang"
- 6) Bermain peran sebagai guru
- 7) Mengelompokkan alat untuk bekerja guru
- 8) Mencari jejak tempat bekerja guru
- 9) Menyusun puzzle huruf A-E.
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 14) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 15) Penutup
- 16) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk besok

18) Berdoa untuk pulang

b. RPPH Hari Ke 2 / Selasa 13 Februari 2018

Tema : Pekerjaan dan subtema bidang pendidikan, dan tema spesifiknya guru.

Kegiatan Perbaikan : Menyusun puzzle huruf seperti yang dicontohkan guru

Langkah - Langkah Kegiatan :

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan Berdo'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- 4) Berdiskusi tentang mengapa harus ada guru
- 5) Senam irama
- 6) Menghitung jumlah guru disekolahnya
- 7) Menyebutkan nama-nama gurunya
- 8) Mencocok gambar tas untuk guru
- 9) Menyusun puzzle huruf seperti yang dicontohkan guru
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang digunakan
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Menceritakan tentang hasil dari percobaan sains yang telah dilakukan
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. RPPH Hari Ke 3 / Rabu 14 Februari 2018

Tema : Pekerjaan dan subtema bidang pendidikan, dan tema spesifiknya tukang kebun sekolah

Kegiatan Perbaikan : Menyusun puzzle huruf F sampai K dengan benar

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdoa bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- 4) Menirukan gerakan membersihkan kaca jendela
- 5) Menirukan 3-4 urutan kata
- 6) Mencari peralatan TU/Tukang kebun sekolah
- 7) Permainan warna dengan cat dan kuas
- 8) Menyusun puzzle huruf F sampai K dengan benar
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Menceritakan dan menunjukkan hasil percobaan anak
- 12) Penutup
- 13) Menanyakan perasaan anak selama mengikuti pelajaran hari ini
- 14) Menginformasikan kegiatan besok
- 15) Berdoa untuk pulang yang dipimpin salah satu anak

d. RPPH Hari Ke 4 / Kamis 15 Februari 2018

Tema : Pekerjaan dan subtema Bidang Pendidikan, dan tema spesifikasinya dokter

Kegiatan Perbaikan : Menunjukkan dan menyebutkan huruf A-K dengan benar

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdoa bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- 4) Berdiskusi tentang tugas dokter
- 5) Menyanyikan lagu Pak dokter
- 6) Bermain peran sebagai dokter
- 7) Melipat/memakai baju dokter
- 8) Menciptakan alat-alat dokter dengan plastisin
- 9) Menunjukkan dan menyebutkan huruf A-K dengan benar

- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 17) Berdoa untuk pulang

e. RPPH Hari Ke 5 / Jumat 16 Februari 2018

Tema : Pekerjaan dan subtema bidang pendidikan, dan tema spesifiknya bidan/perawat

Kegiatan Perbaikan : Menyusun puzzle huruf dengan benar

Langkah - Langkah Kegiatan

- 1) Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu diawali dengan berdoa'a bersama yang dipimpin salah satu anak
- 2) Setelah itu guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran anak
- 3) Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- 4) Berdiskusi tentang tugas dokter
- 5) Pantomim pergi ke dokter
- 6) Mencocok gambar termometer
- 7) Mengucap sajak tentang dokter
- 8) Menceritakan cara berobat ke dokter
- 9) Menyusun puzzle huruf dengan benar
- 10) Istirahat
- 11) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk besok

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
14	Sarah Naura																
15	Shalsa Nabila																
16	Silliana Surya																
17	Patria Putra																
18	Tera Dyah Ayu																
19	Thalia Mufida																
20	Radityo Ali																
Jumlah		6	4	6	4	5	6	5	4	5	5	5	5	6	4	5	5

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 12 Hasil Observasi Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	2	3	4	5	6	7
1.	Mampu Menyusun Huruf Menggunakan Media Puzzle Huruf	6	4	6	4	10
		30 %	20 %	30 %	20 %	50 %
2.	Mampu Mengucapkan Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	5	6	5	4	9
		25 %	30 %	25 %	20 %	45 %
3	Mampu Menulis Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	5	5	5	5	10
		25%	25 %	25 %	25 %	50 %

1	2	3	4	5	6	7
4	Menyusun Media Puzzle Huruf Tanpa Bantuan Dari Guru	6	4	5	5	10
		30 %	20 %	25 %	25 %	50 %
Jumlah		110 %	95%	105%	90%	195%
Rata-Rata						48,75

Rumus Data Kuantitatif

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

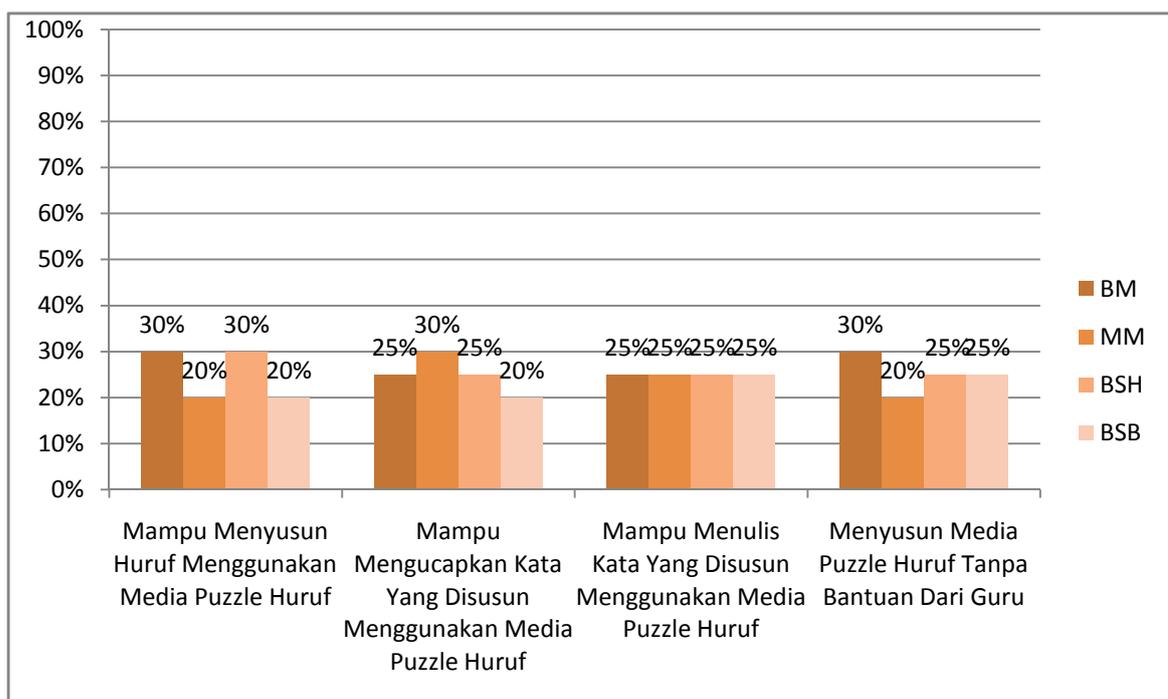
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 2. Observasi Siklus 1



Berdasarkan deskripsi data siklus 1 tentang kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan tersebut bahwa :

1. Mampu menyusun huruf menggunakan media puzzle huruf, ada 6anak belum berkembang atau 30%, 4 anak mulai berkembang atau 20 %, 6 anak yang berkembang sesuai harapan atau 30%, dan 4 anak berkembang sangat baik atau 20%
2. Mampu mengucapkan kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf, yang belum berkembang ada 5 anak atau 25%, mulai berkembang ada 6 anak atau 30%,berkembang suesuai harapan ada 5 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 4 anak atau 20%
3. Mampu menulis kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf, yang belum berkembang ada 5 anak atau 25%, mulai berkembang ada 5 anak atau 25%,berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 25%
4. Menyusun media puzzle huruf tanpa bantuan dari guru, yang belum berkembang ada 6 anak atau 30 %, mulai berkembang ada 4 anak atau 20%,berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25 %, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 25 %

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 13. Hasil Observasi Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	2	3	4	5
1.	Mampu Menyusun Huruf Menggunakan Media Puzzle Huruf	6 30 %	4 20 %	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 50 \%$

1	2	3	4	5
2.	Mampu Mengucapkan Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	5	4	$P = \frac{9}{2} \times 100 = 45 \%$
		25 %	20 %	
3	Mampu Menulis Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	5	5	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 50 \%$
		25 %	25 %	
4	Menyusun Media Puzzle Huruf Tanpa Bantuan Dari Guru	5	5	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 50 \%$
		25 %	25 %	
Jumlah				195 %
Rata-Rata Nilai				48,75 %

Berdasarkan analisis data siklus 1 tentang kondisi kemampuan anak mengenal huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Mampu menyusun huruf menggunakan media puzzle huruf, ada 6 anak masih berkembang sesuai harapan atau 30%, dan berkembang sangat baik ada 4 anak atau 20%
2. Mampu mengucapkan kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 4 anak atau 20%
3. Mampu menulis kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 25%
4. Menyusun media puzzle huruf tanpa bantuan dari guru, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 25%

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 48,75 %. Hal ini menunjukkan kemampuan anak mengenal huruf masih rendah. Oleh sebab itu perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal

4. Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 1 ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- 2) Bermain melalui media puzzle huruf yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan mengaksikan, sehingga anak tidak mudah bosan

b. Kelemahan

- 1) Sepuluh dari dua puluh anak belum mampu menyusun huruf menggunakan media puzzle huruf
- 2) Sebelas anak belum mampu mengucapkan kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf
- 3) Sepuluh anak belum mampu menulis kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf
- 4) Sepuluh anak belum menyusun media puzzle huruf tanpa bantuan dari guru

c. Tindakan perbaikan

- 1) Tindakan dilakukan pada siklus 2 untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
- 2) Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA

C. Deskripsi Penelitian Siklus 2

Proses penelitian pada siklus 2 ini sama dengan siklus 1 terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Peneliti siklus 2 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 19 Februari hingga tanggal 23 Februari 2018. Adapun tema pembelajaran pada siklus 2 ini adalah pekerjaan dengan sub tema pekerjaan bidang keamanan dan bidang pemerintahan sedangkan tema spesifiknya adalah polisi, tentara, satpam/hansip, kepala desa, serta bupati dan walikota. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus Kedua ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan kemampuan anak mengenal huruf

2. Pelaksanaan

a. RPPH Hari Ke 1 / Senin 19 Februari 2018

Tema: Pekerjaan dan subtema bidang keamanan, dan tema spesifiknya polisi

Kegiatan Perbaikan : Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “polisi”

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- 3) Berdiskusi tentang tugas polisi
- 4) Senam fantasi (polisi)
- 5) Menyanyikan lagu "pak polisi"
- 6) Mencari peralatan polisi
- 7) Membuat pistol dari pelepah pisang
- 8) Menyusun puzzle huruf dengan tulisan "polisi"
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan besok
- 17) Berdoa untuk pulang

b. RPPH Hari Ke 2 / Selasa 20 Februari 2018

Tema: Pekerjaan dan subtema bidang keamanan, dan tema spesifiknya tentara

Kegiatan Perbaikan : Menyusun puzzle huruf dengan tulisan "tentara"

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- 3) Berdiskusi tentang tugas tentara
- 4) Menari (tari perang-perangan)
- 5) Mengulang kalimat sederhana
- 6) Membuat topi tentara dari koran bekas
- 7) Membedakan polisi dengan tentara

- 8) Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “tentara”
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. RPPH Hari Ke 3/ Rabu 21 Februari 2018

Tema : Pekerjaan dan sub tema bidang keamanan dan tema spesifiknya Satpam/hansip

Kegiatan Perbaikan : Menunjukkan huruf L-P dengan benar

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- 3) Berdiskusi tentang tugas tentara
- 4) Lari estafet membawa tongkat
- 5) Menyebutkan perbedaan satpam dan hansip
- 6) Membuat sabuk hansip dari karton bekas
- 7) Membuat pos ronda dari kardus bekas
- 8) Menunjukkan huruf L-P dengan benar
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup

15) Menanyakan perasaannya selama hari ini

16) Menginformasikan kegiatan besok

17) Berdoa untuk pulang

d. RPPH Hari Ke 4 / Kamis 22 Februari 2018

Tema : Pekerjaan dan subtema bidang pemerintahan, dan tema spesifiknya Kepala Desa

Kegiatan Perbaikan : Menirukan guru menyusun puzzle dengan tulisan “Pak polisi mengatur lalu lintas”

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Berdiskusi tentang tugas kepala desa
- 3) Berdiskusi tentang tempat bekerja kepala desa
- 4) Menirukan gerakan-gerakan sederhana
- 5) Berkunjung ke kantor desa
- 6) Membuat kantor desa dengan balok-balok
- 7) Melengkapi kata di bawah gambar kantor desa
- 8) Menirukan guru menyusun puzzle dengan tulisan “Pak polisi mengatur lalu lintas”
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan besok
- 17) Berdoa untuk pulang

e. RPPH Hari Ke 5 / Jumat 23 Februari 2018

Tema : Pekerjaan dan subtema bidang pemerintahan, dan tema spesifiknya bupati, walikota

Kegiatan Perbaikan : Menyusun puzzle huruf sesuai dicontohkan guru

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Berdiskusi tentang tugas bupati
- 3) Berdiskusi tentang tempat bekerja bupati
- 4) Memanjat, bergantung dan berayun
- 5) Membuat gapura dengan kubus
- 6) Menggunting dan menempel foto bupati/walikota
- 7) Menceritakan perbedaan bupati dan kepala desa
- 8) Menyusun puzzle huruf sesuai dicontohkan guru
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan besok
- 17) Berdoa untuk pulang

3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran mengenal huruf melalui media puzzle huruf berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus 2 adalah :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	Thalia Mufida																
20	Radityo Ali																
Jumlah		2	2	9	7	1	2	9	8	3	2	8	7	2	2	8	8

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 15. Hasil Observasi Siklus 2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	2	3	4	5	6	7
1.	Mampu Menyusun Huruf Menggunakan Media Puzzle Huruf	2	2	9	7	16
		10 %	10 %	45 %	35 %	80%
2.	Mampu Mengucapkan Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	1	2	9	8	17
		5 %	10 %	45 %	40 %	85 %
3	Mampu Menulis Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	3	2	8	7	15
		15%	10 %	40 %	35 %	75%
4	Menyusun Media Puzzle Huruf Tanpa Bantuan Dari Guru	2	2	8	8	16
		10 %	10 %	40 %	40 %	80 %

1	2	3	4	5	6	7
Jumlah		40%	40%	170%	150%	320%
Rata-rata						80%

Rumus Data Kuantitatif

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

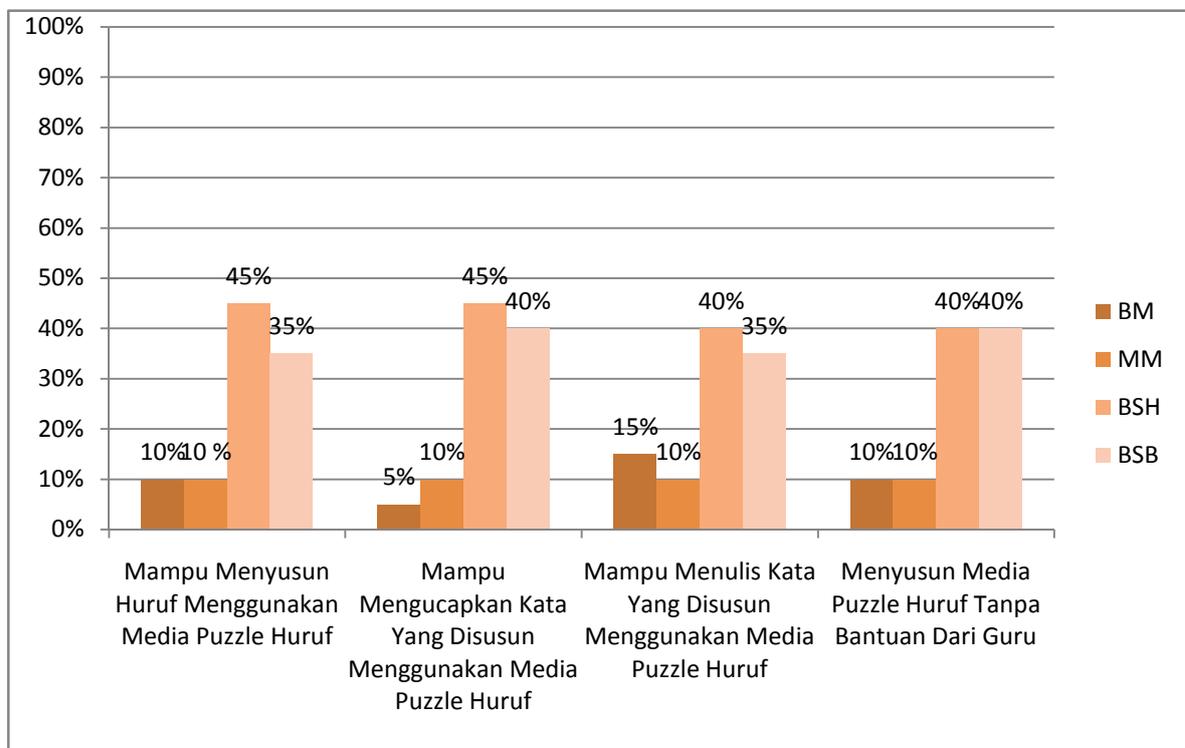
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 3. Hasil Observasi Siklus 2



Berdasarkan deskripsi data siklus 2 tentang kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan tersebut bahwa:

1. Mampu Menyusun Huruf Menggunakan Media Puzzle Huruf, ada 2 anak belum berkembang atau 10%, 2 anak mulai berkembang atau 10 %, 9 anak yang berkembang sesuai harapan atau 45%, dan 7 anak berkembang sangat baik atau 35%
2. Mampu Mengucapkan Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf, yang belum berkembang ada 1 anak atau 5%, mulai berkembang ada 2 anak atau 10%,berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%, berkembang sangat baik ada 8 anak atau 40%
3. Mampu Menulis Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf, yang belum berkembang ada 3 anak atau 15%, mulai berkembang ada 2 anak atau 10%,berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 7 anak atau 35%
4. Menyusun Media Puzzle Huruf Tanpa Bantuan Dari Guru, yang belum berkembang ada 2 anak atau 10%, mulai berkembang ada 2 anak atau 10%,berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 8 anak atau 40%.

Berdasarkan observasi siklus 2, kemampuan pengenalan huruf pada anak RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 16. Hasil Observasi Siklus 2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Mampu Menyusun Huruf Menggunakan Media Puzzle Huruf	9	7	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 80\%$
		45 %	35 %	
2.	Mampu Mengucapkan Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	9	8	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 85\%$
		45 %	40 %	
3	Mampu Menulis Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	8	7	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 75\%$
		40 %	35 %	
4	Menyusun Media Puzzle Huruf Tanpa Bantuan Dari Guru	8	8	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 80\%$
		40 %	40 %	
Jumlah				320 %
Rata-Rata Nilai				80 %

Berdasarkan analisis data siklus 2 tentang kondisi kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Mampu Menyusun Huruf Menggunakan Media Puzzle Huruf, ada 9 anak masih berkembang sesuai harapan atau 45%, dan berkembang sangat baik ada 7 anak atau 35%
2. Mampu Mengucapkan Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 40%
3. Mampu Menulis Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf, yang berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 7 anak atau 35%
4. Menyusun Media Puzzle Huruf Tanpa Bantuan Dari Guru, yang berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 40%

Berdasarkan observasi siklus 2, kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 80%. Hal ini menunjukkan kemampuan anak mengenal huruf lebih baik dari sebelumnya, akan tetapi ada 1 indikator yang belum mencapai standart keberhasilan minimal 80%. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat melakukan penelitian untuk siklus 3 agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal

4. Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 1 ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- 2) Bermain melalui media puzzle huruf yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan mengaksikan, sehingga anak tidak mudah bosan

b. Kelemahan

- 1) Empat dari dua puluh anak belum mampu menyusun huruf menggunakan media puzzle huruf
- 2) Tiga anak belum mampu mengucapkan kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf
- 3) Lima anak belum mampu menulis kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf
- 4) Empat anak belum menyusun media puzzle huruf tanpa bantuan dari guru

c. Tindakan perbaikan

- 1) Tindakan dilakukan pada siklus 3 untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
- 2) Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA

D. Deskripsi Penelitian Siklus 3

Proses penelitian pada siklus 3 ini sama dengan siklus 1 dan 2 terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian siklus 3 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 26 Februari 2018 sampai tanggal 02 Maret 2018. Adapun tema pembelajaran pada siklus 3 ini adalah pekerjaan dengan pekerjaan bidang pertanian, pertukangan, pelayaran, tata boga serta ekspedisi sedangkan tema spesifiknya adalah petani, tukang kayu, nelayan, koki, serta tukang pos. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 3
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran

- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan kemampuan anak mengenal huruf

2. Pelaksanaan

a. RPPH Hari Ke 1/ Senin 26 Februari 2018

Tema: Pekerjaan dan subtema bidang pertanian, dan tema spesifiknya petani

Kegiatan perbaikan: Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “petani”

Langkah- Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo’a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Berdiskusi tentang tugas petani
- 3) Berdiskusi tentang peralatan petani
- 4) Senam fantasi (pantomim) menanam jagung
- 5) Mengelompokkan alat-alat pertanian
- 6) Membuat cangkul/sabit dari karton bekas
- 7) Menghitung hasil petani (penjumlahan dan pengurangan)
- 8) Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “petani”
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup

- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan besok
- 17) Berdoa untuk pulang

b. RPPH Hari Ke 2 / Selasa 27 Februari 2018

Tema: Pekerjaan dan subtema bidang pertukangan, dan tema spesifiknya tukang kayu

Kegiatan perbaikan: Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “kayu”

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Berdiskusi tentang tukang kayu
- 3) Berdiskusi tentang peralatan tukang kayu
- 4) Melompat dari kursi
- 5) Mengukur panjang meja dengan meteran
- 6) Mengelompokkan alat pertukangan
- 7) Membuat urutan bilangan pada gambar alat pertukangan
- 8) Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “kayu”
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan besok
- 17) Berdoa untuk pulang

c. RPPH Hari Ke 3 / Rabu 28 Februari 2018

Tema : Pekerjaan dan sub tema bidang pelayaran dan tema spesifik nelayan

Kegiatan perbaikan: Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “nelayan”

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Berdiskusi tentang nelayan
- 3) Berdiskusi tentang peralatan nelayan
- 4) Permainan fisik ular naga
- 5) Membuat bentuk jala
- 6) Menghitung ikan
- 7) Menyanyikan lagu “nenek moyangku pelaut”
- 8) Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “nelayan”
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan besok
- 17) Berdoa untuk pulang

d. RPPH Hari Ke 4 / Kamis 01 Februari 2018

Tema : Pekerjaan dan subtema Bidang tata boga, dan tema spesifiknya koki

Kegiatan perbaikan: Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “Koki sedang memasak”

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Berdiskusi tentang pekerjaan koki
- 3) Berdiskusi tentang peralatan yang akan dipakai koki
- 4) Bergerak bebas sesuai irama musik
- 5) Membaca buku cerita bergambar

- 6) Meniru angka pada gambar kue
- 7) Bermain dengan pasir (cetakan kue)
- 8) Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “Kokisedang memasak”
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 13) Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- 14) Penutup
- 15) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 16) Menginformasikan kegiatan besok
- 17) Berdoa untuk pulang

e. RPPH Hari Ke 5/ Jumat 02 Februari 2018

Tema : Pekerjaan dan subtema bidang ekspedisi, dan tema spesifiknya tukang pos
 Kegiatan perbaikan: Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “tukang pos mengantar surat”

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Berdiskusi tentang tukang pos
- 3) Berdiskusi tentang benda-benda pos
- 4) Pantomim mengantar surat
- 5) Melipat kertas menjadi amplop surat
- 6) Mengelompokkan benda-benda pos
- 7) Membuat bentuk bis surat dengan balok-balok
- 8) Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “tukang pos mengantar surat”
- 9) Istirahat
- 10) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 11) Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 12) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
10	Juliansyah Rizki																
11	Karunia Nurensa																
12	Maulida Fitri																
13	Dwi Lestari																
14	Intan Dinny																
15	Indira Saraswati																
16	Indriani Yunitasari																
17	Muhamad Luthfi																
18	Nur 'Inayati																
19	Ratih Wulansari																
20	Raihan Faisya																
Jumlah		0	0	10	10	1	1	9	9	1	1	9	9	1	2	8	9

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 18. Hasil Observasi Siklus 3

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	2	3	4	5	6	7
1.	Mampu Menyusun Huruf Menggunakan Media Puzzle Huruf	0	0	10	10	20
		0 %	0 %	50 %	50 %	85 %

1	2	3	4	5	6	7
2.	Mampu Mengucapkan Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	1	1	9	9	18
		5 %	5 %	45 %	45 %	90 %
3	Mampu Menulis Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	1	1	9	9	18
		5%	5 %	45 %	45 %	90 %
4	Menyusun Media Puzzle Huruf Tanpa Bantuan Dari Guru	1	2	8	9	17
		5 %	10 %	40 %	45 %	85 %
Jumlah		15%	20%	180%	185%	365%
Rata-rata						91,25%

Rumus Data Kuantitatif

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

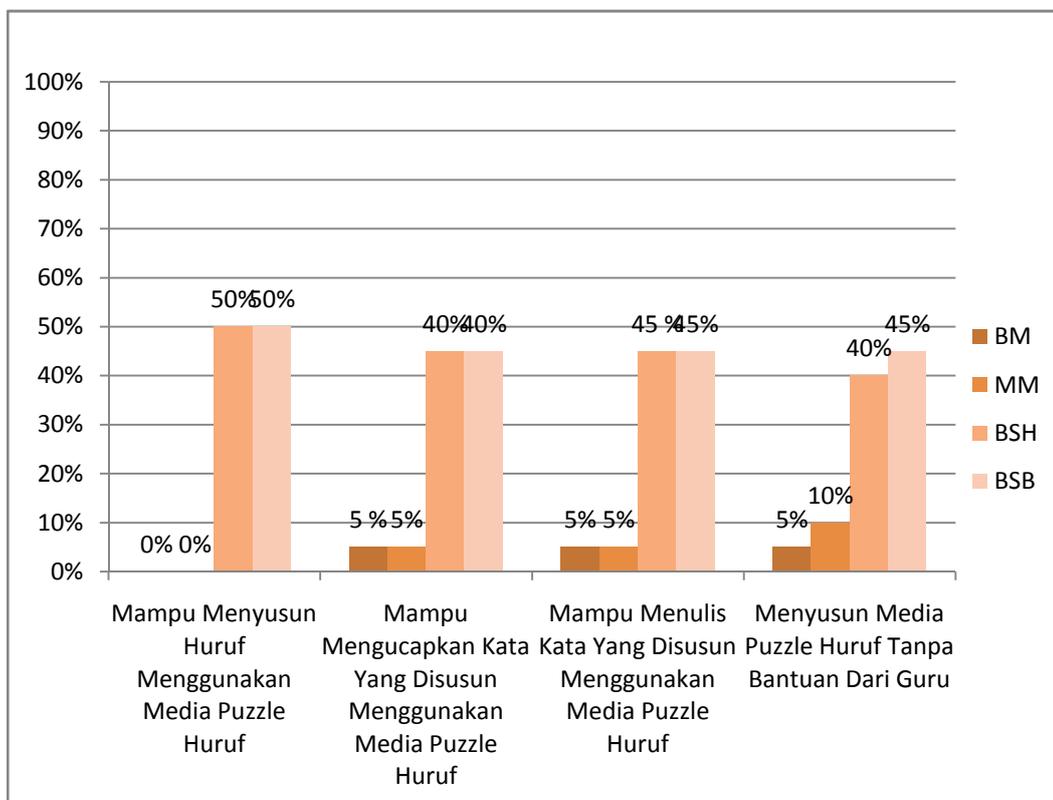
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 4. Hasil Observasi Siklus 3



Berdasarkan deskripsi data siklus 2 tentang kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan tersebut bahwa:

1. Mampu menyusun huruf menggunakan media puzzle huruf, ada 0 anak belum berkembang atau 0%, 0 anak mulai berkembang atau 0 %, 10 anak yang berkembang sesuai harapan atau 50%, dan 10 anak berkembang sangat baik atau 50%
2. Mampu mengucapkan kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf, yang belum berkembang ada 1 anak atau 5%, mulai berkembang ada 1 anak atau 5%,berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45,%, berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%
3. Mampu menulis kata yang disusun menggunakan media puzzle huruf, yang belum berkembang ada 1 anak atau 5%, mulai berkembang ada 1

anak atau 5%,berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%,
berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%

4. Menyusun media puzzle huruf tanpa bantuan dari guru, yang belum berkembang ada 1 anak atau 5 %, mulai berkembang ada 2 anak atau 10 %,berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%

Berdasarkan observasi siklus 3, kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 19. Hasil Observasi Siklus 3

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	f3 + f4 (%)
		f3 (%)	f4 (%)	
1	2	3	4	5
1.	Mampu Menyusun Huruf Menggunakan Media Puzzle Huruf	10	10	$P = \frac{2}{2} \times 100 = 100\%$
		50 %	50 %	
2.	Mampu Mengucapkan Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	9	9	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 90\%$
		45 %	45 %	
3	Mampu Menulis Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf	9	9	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 90\%$
		45 %	45 %	
4	Menyusun Media Puzzle Huruf Tanpa Bantuan Dari Guru	8	9	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 85\%$
		40 %	45 %	

1	2	3	4	5
Jumlah				365 %
Rata-Rata Nilai				91,25 %

Berdasarkan analisis data siklus 3 tentang kondisi kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Mampu Menyusun Huruf Menggunakan Media Puzzle Huruf, ada 10 anak masih berkembang sesuai harapan atau 50%, dan berkembang sangat baik ada 10 anak atau 50%
2. Mampu Mengucapkan Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%
3. Mampu Menulis Kata Yang Disusun Menggunakan Media Puzzle Huruf, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%
4. Menyusun Media Puzzle Huruf Tanpa Bantuan Dari Guru, yang berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40 %, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%

Berdasarkan observasi siklus 3, kemampuan pengenalan huruf pada anak RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 91,25%. Hal ini menunjukkan pengenalan huruf lebih baik dari sebelumnya, dan telah mencapai standart keberhasilan minimal 80 %. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat bahwa penelitian telah berhasil dilaksanakan, sehingga tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

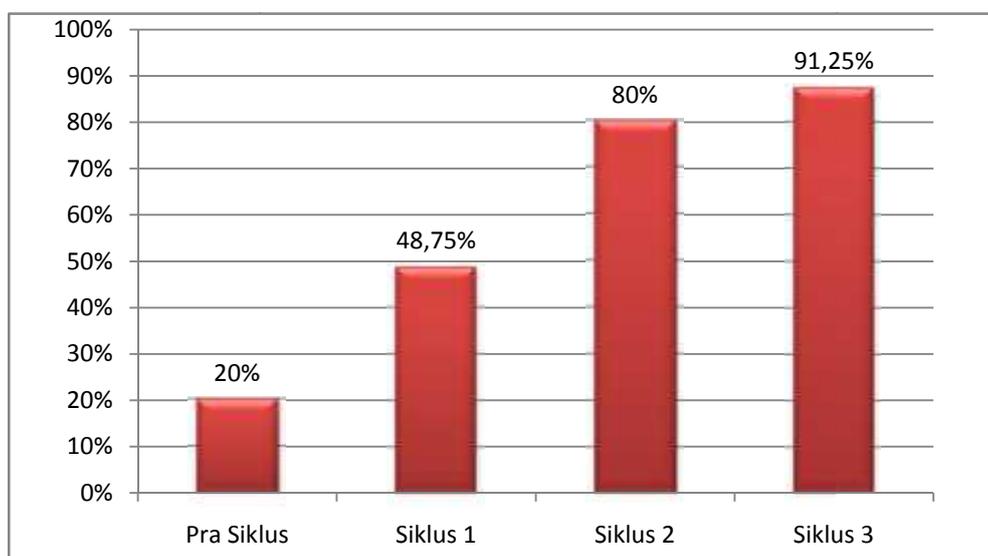
Keberhasilan yang terjadi pada siklus 3 ini terdapat sisi kekuatan dari penelitian ini adalah:

- a. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- b. Bermain melalui media puzzle huruf yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- c. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan mengaksikan, sehingga anak tidak mudah bosan

E. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal huruf melalui media puzzle huruf di RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus sebesar 20 %, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 48,75 %, pada siklus kedua terjadi peningkatan dengan rata-rata 80 %, selanjutnya pada siklus tidak rata-rata yang diperoleh anak adalah 91,25 % Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah :

Grafik 5. Hasil Observasi Rata-rata Keseluruhan



Dari grafik diatas diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak mengenal huruf pada setiap siklusnya, oleh sebab itu penelitian ini dinyatakan berhasil dilakukan dan telah mencapai indikator keberhasilan maksimal yaitu 80% anak berhasil mengenal huruf, hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana bahwa penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anak sehingga anak tertarik dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pelajaran.⁴³ Selain itu penelitian dari Elisabeth Christiana yang berjudul pengaruh penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak menyimpulkan bahwa penggunaan media puzzle memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak TK Putra Harapan Surabaya.⁴⁴

⁴³ Nana Sudjana dkk. h.67

⁴⁴ Elisabeth Christiana. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak TK Putra Harapan Surabaya*. Digilib.Unesa diakses di <http://digilib-unesa.ac.id/>. h. 34

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui media puzzle huruf pada anak RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan dapat ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 20% selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 48,75%, pada siklus 2 terjadi peningkatan dengan rata-rata 80%, selanjutnya pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 91,25%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui media puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

- a. Perlu penerapan metode atau penggunaan media lainnya yang dapat diterapkan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak.
- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA Ar- Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan

2. Bagi Lembaga

- a. Perlunya lembaga menyiapkan sarana pembelajaran yang menarik bagi anak
- b. Peningkatan kualitas pembelajaran lebih utama dari pada pembanguna fisik atau gedung

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah

- b. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta. 2006

Harun, Rasyid dkk. *Penilaian Hasil Belajar*, Bandung : CV Wacana. 2009

Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Rajawali Press. 2011

Maimunah, Hasan. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Divas Press 2011

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

Prasetyono. *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*, Yogyakarta: Think. 2011

- Saputra, Y.M. & Rudyanto. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Jakarta: Depdiknas. 2009
- Setyosari, Punaji. *Pemanfaatan Media*, Malang: Universitas Negeri Malang. 2010
- Sudjana, Nana dkk. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2005
- Sujiono, Bambang. *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta :PT Index. 2009
- Suyadi. *Permainan edukatif yang mencerdaskan*, Jogjakarta: Power Books. 2011
- Suyanto, Slamet. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Hikayat : Publishing. 2009
- Undang-undang Sisdiknas No. 14 Tahun 2003. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Depdiknas
- Wiriatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Remaja Rosdakarya. 2006
- Zubaidah, Enny. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Yogyakarta : FIP UNY. 2003

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS 1

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Media Puzzle Huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan

Siklus : 1

Hari, Tanggal : Senin-Jumat 12 Februari – 16 Februari 2018

A. Hal Yang Diperbaiki

- Kegiatan Pengembangan Anak :
 - ✓ Anak dapat Mengenal Huruf A - E
 - ✓ Anak dapat menyusun puzzle huruf A - E
 - ✓ Anak dapat Menuliskan huruf seperti yang dicontohkan guru

B. Langkah-Langkah Persiapan Kegiatan

- Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran

- Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan kemampuan anak menghafal Asmaul Husna

C. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibentuk kedalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang anak, setiap kelompok anak bertugas menyusun puzzle huruf. Pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap ke guru dan memperhatikan penjelasan guru, guru kemudian menjelaskan tentang hal-hal yang ingin dicapai dari pembelajaran mengenal huruf, serta memberitahu bagaimana menyusun huruf menggunakan puzzle huruf. Setelah anak mengerti tentang tata cara menggunakan media puzzle huruf serta kata yang mau disusun, guru kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk berdiskusi dan menyusun puzzle huruf sesuai dengan instruksi guru.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS 2

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Media Puzzle Huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan

Siklus : 1

Hari, Tanggal : Senin-Jumat 19 Februari – 23 Februari 2018

A. Hal Yang Diperbaiki

- Kegiatan Pengembangan Anak :
 - ✓ Anak dapat Mengenal Huruf F - P
 - ✓ Anak dapat menyusun puzzle huruf F - P
 - ✓ Anak dapat Menuliskan huruf seperti yang dicontohkan guru

B. Langkah-Langkah Persiapan Kegiatan

- Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan kemampuan anak menghafal Asmaul Husna

C. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibentuk kedalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang anak, setiap kelompok anak bertugas menyusun puzzle huruf. Pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap ke guru dan memperhatikan penjelasan guru, guru kemudian menjelaskan tentang hal-hal yang ingin dicapai dari pembelajaran mengenal huruf, serta memberitahu bagaimana menyusun huruf menggunakan puzzle huruf. Setelah anak mengerti tentang tata cara menggunakan media puzzle huruf serta kata yang mau disusun, guru kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk berdiskusi dan menyusun puzzle huruf sesuai dengan instruksi guru.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS 3

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Media Puzzle Huruf di RA Ar-Rahmah Rahuning Kabupaten Asahan

Siklus : 1

Hari, Tanggal : Senin-Jumat 26 Februari – 02 Maret 2018

A. Hal Yang Diperbaiki

- Kegiatan Pengembangan Anak :
 - ✓ Anak dapat Mengenal Huruf Q - Z
 - ✓ Anak dapat menyusun puzzle huruf Q - Z
 - ✓ Anak dapat Menulisakan huruf seperti yang dicontohkan guru

B. Langkah-Langkah Persiapan Kegiatan

- Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan kemampuan anak menghafal Asmaul Husna

C. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibentuk kedalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang anak, setiap kelompok anak bertugas menyusun puzzle huruf. Pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap ke guru dan memperhatikan penjelasan guru, guru kemudian menjelaskan tentang hal-hal yang ingin dicapai dari pembelajaran mengenal huruf, serta memberitahu bagaimana menyusun huruf menggunakan puzzle huruf. Setelah anak mengerti tentang tata cara menggunakan media puzzle huruf serta kata yang mau disusun, guru kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk berdiskusi dan menyusun puzzle huruf sesuai dengan instruksi guru.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN**

HARI/TANGGAL : 05 FEBRUARI 2018

TEMA : PEKERJAAN

KELOMPOK : B

SEMESTER / MINGGU : 2 / 6

KD:1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.7, 2.9, 2.13, 2.14, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3,3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.14, 4.14..3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	BIDANG PENDIDIKAN	1.1.6.Memanfaatkan ciptaan Tuhan	1.Berdiskusi tentang pekerjaan di bidang pendidikan, kesehatan
	- Guru	1.2.7.Menghargai hasil karya orang lain	2.Bertepuk tangan membentuk irama
	- TU / Pesuruh	2.1.1.Berolah raga	3.Mengelompokkan peralatan yang dipakai bekerja guru,dokter
2	BIDANG KESEHATAN	2.2.2.Mengetahui sebab akibat	4.Bermain peran sebagai guru,dokter,bidan dll

- Dokter	2.6.5. Mentaati tata tertib dalam bekerja	5. Menyusun puzzle huruf A-E
- Bidan	2.7.4. Saling menghargai sesama teman	6.Menggambar bebas peralatan guru,dokter
- Perawat	2.9.2. Tenggang rasa	7.Menyanyi lagu “Guruku”
	2.13.2.Mengakui kesalahannya	8.Mencocok gambar termometer
	2.14.2.Memperhatikan orang tua bicara	9.Melipat baju dokter
	3.1.7.dan 4.1.7.Tenaga pendidik dan tenaga medis	10. Menyusun puzzle huruf seperti yang dicontohkan guru
	3.2.6.dan 4.2.6.Simpati terhadap orang sakit	11.Mencipta bentuk alat-alat dokter dengan plastisin
	3.3.6.dan 4.3.6.Koordinasi motorik halus	12.Membuat urutan bilangan gambar alat-alat untuk bekerja
	3.6.7.dan 4.6.7.Konsep bilangan	13.Menyebutkan konsep waktu
	3.7.5.dan 4.7.5.Budaya sekitar lingkungan anak	14.Mencari jejak tempat bekerja guru
	3.9.2.dan 4.9.2.Alat-alat untuk bekerja	15.Menghitung jumlah guru di sekolahnya
	3.11.2.dan 4.11.2.Pantomim	16.Menyebutkan nama – nama guru
	3.13.5.dan 3.13.5.Dapat bekerja kelompok	17. Menyusun puzzle huruf F sampai K dengan benar
	3.14.4.dan 4.14.4.Memilih 1 dari pilihan yg tersedia	18.Memberi tanda pada gambar anak yang sopan
	3.15.4.dan 4.15.4.Tertarik aktifitas seni	19.Menirukan 3 – 4 urutan kata
	.	20.Permainan warna dengan cat & kuas
		21.Menyebutkan perbedaan guru & TU / pesuruh
		22. Menunjukkan dan menyebutkan huruf A-K dengan benar
		23.Mengurutkan peralatan dokter dari kecil – besar
		24.Menghitung jarum suntik mainan
		25. Menyusun puzzle huruf dengan benar
		26.Membuat bentuk jarum suntik
		27.Menimbang berat badannya sendiri & teman

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN**

HARI/TANGGAL : 12 FEBRUARI 2018
TEMA : PEKERJAAN
KELOMPOK : B
SEMESTER / MINGGU : 2 / 7
KD:1.2, 2.2, 2.6, 2.7, 2.9, 2.13, 2.14, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	BIDANG KEAMANAN	1.2.7.Menghargai hasil karya orang lain	1.Mengulang kalimat sederhana
2	BIDANG PEMERINTAHAN	2.2.2.Mengetahui sebab akibat	2.Diskusi tentang polisi tentara, satpam, hansip, kepala desa, bupati
	(POLISI,TENTARA,	2.6.5. Mentaati tata tertib dalam bekerja	3.Membuat pos ronda dengan balok-balok
	HANSIP,SATPAM,BUPATI	2.7.4. Saling menghargai sesama teman	4.Menyanyi lagu Polisi
	KEPALA DESA)	2.9.2. Tenggang rasa	5 Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “polisi”
		2.13.2.Mengakui kesalahannya	6.Membuat bentuk trafe ligt dari kepingan geometri
		2.14.2.Memperhatikan orang tua bicara	7.Mencari peralatan polisi
		3.1.7.dan 4.1.7.Tenagapemerintahan dan tenaga	8.Membuat bentuk pistol dari bombig
		keamanan	9. Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “tentara”
		3.2.6.dan 4.2.6.Peduli	10.Menggambar

		terhadap keamanan	rambu – rambu lalu lintas
		3.3.6.dan 4.3.6.Koordinasi motorik halus	11.Mengurutkan bilangan
		3.6.7.dan 4.6.7.Konsep bilangan	12.Melengkapi kalimat
		3.7.5.dan 4.7.5.Budaya sekitar lingkungan anak	13.Menari (Tari Perang)
		3.9.2.dan 4.9.2.Alat-alat untuk bekerja	14.Membuat baju untuk tentara
		3.11.2.dan 4.11.2.Pantomim	15.Membuat topi tentara
		3.13.5.dan 4.13.5.Dapat bekerja kelompok	16.Membedakan polisi dengan tentara
		3.14.4.dan 4.14.4.Memilih 1 dari pilihan yg tersedia	17. Menunjukkan huruf L-P dengan benar
		3.15.4.dan 4.15.4.Tertarik aktifitas seni	18.Mengulang kalimat sederhana
			19. Menirukan guru menyusun puzzle dengan tulisan “Pak polisi mengatur lalu lintas”
		.	20.Membuat sabuk hansip dari karton bekas
			21. Menyusun puzzle huruf sesuai dicontohkan guru

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN

HARI/TANGGAL : 19 FEBRUARI 2018
 TEMA : PEKERJAAN
 KELOMPOK : B
 SEMESTER / MINGGU : 2 / 8
 KD:1.1, 1.2, 2.2, 2.6, 2.7, 2.9, 2.13, 2.14, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	BIDANG SWASTA	1.1.6.Memanfaatkan cipataan Tuhan	1.Diskusi tentang petani, nelayan, koki, penjahit
	(PETANI,KOKI,	1.2.7.Menghargai hasil karya orang lain	2.Diskus tentang peralatan untuk bekerja
	TUKANG KAYU,	2.2.2.Mengethui sebab akibat	3.Pantomim sebagai petani
	NELAYAN)	2.6.5. Mentaati tata tertib dalam bekerja	4.Mengelompokkan alat pertanian, tukang kayu, koki, penjahit dll
		2.7.4. Saling menghargai sesama teman	5. Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “petani”
		2.9.2. Tenggang rasa	6.Membaca buku cerita bergambar
		2.13.2.Mengakui kesalahannya	7.Mewarnai gambar petani
		2.14.2.Memperhatikan orang tua bicara	8.Mengisi pola gambar palu dengan serbuk gergaji
		3.1.7.dan 4.1.7.Seniman,wira usahawan,wartawan	9.Menghitung hasil petani (penjumlahan)
		3.2.6.dan 4.2.6.Simpaty terhadap berita dimedia	10.Membuat cangkul dari karton bekas
		3.3.6.dan 4.3.6.Koordinasi motorik halus	11. Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “kayu”
		3.6.7.dan 4.6.7.Konsep bilangan	12.Senam fantasi meniru petani
		3.7.5.dan 4.7.5.Budaya sekitar lingkungan anak	13.Menghitung hasil petani
		3.9.2.dan 4.9.2.Alat-alat untuk bekerja	14.Mencari jejak hasil pertanian
		3.11.2.dan 4.11.2.Pantomim	15.Mengurutkan caramenanam padi
		3.13.5.dan 4.13.5.Dapat bekerja kelompok	16. Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “nelayan”
		3.14.4.dan 4.14.4.Memilih 1 dari pilihan yg tersedia	17.Menganyam bentuk caping petani
		3.15.4.dan 4.15.4.Tertarik aktifitas seni	18.Mengukur panjang meja dengan meteran
			19. Menyusun puzzle huruf

			dengan tulisan “Koki sedang memasak”
		.	20. Bermain dengan pasir (mencetak kue 0
			21. Menggunting pola baju
			22. Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “tukang pos mengantar surat”

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 12 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Pekerjaan/Bidang Pendidikan / Guru
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 2.6 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.3 – 4.3 – 3.9 – 4.9 – 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan :

- Memanfaatkan ciptaan Tuhan
- Menaati tata tertib dalam bekerja
- Memperhatikan orang tua bicara
- Tenaga pendidik
- Koordinasi motorik halus
- Alat-alat untuk bekerja
- Tertarik aktifitas seni

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Tas sekolah, pensil, APE

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
3. Berdiskusi tentang tenaga pendidik (guru)
4. Menyanyi lagu “guruku tersayang”
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain peran sebagai guru
2. Mengelompokkan alat untuk bekerja guru
3. Mencari jejak tempat bekerja guru
4. **Menyusun puzzle huruf A-E**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai dan menghormati orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam pekerjaan
 - b. Dapat menyebutkan tugas guru
 - c. Dapat bermain peran sebagai guru
 - d. Dapat mengelompokkan alat-alat bekerja guru
 - e. Dapat mencari jejak tempat bekerja guru
 - f. Dapat menyebutkan waktu bekerja guru

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 2
Hari, tanggal	: Selasa, 13 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Pekerjaan /Bidang Pendidikan / Guru
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 – 2.1 – 2.2 – 2.7– 3.6 – 4.6 – 3.9 – 4 .9 – 3.13 – 4 .13 – 3 .15 – 4.15
Materi Kegiatan :	<ul style="list-style-type: none"> - Menghargai hasil karya orang lain - Berolah raga - Mengetahui sebab akibat - Saling menghargai sesama teman - Konsep bilangan - Alat–alat untuk bekerja - Dapat bekerja kelompok - Tertarik aktifitas seni
Materi Pembiasaan :	<ul style="list-style-type: none"> - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan :	Gambar tas guru, alat cocok, pensil, APE

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam pekerjaan
3. Berdiskusi tentang mengapa harus ada guru
4. Senam irama
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung jumlah guru di sekolahnya
2. Menyebutkan nama–nama gurunya
3. Mencocok gambar tas untuk guru
4. **Menyusun puzzle huruf seperti yang dicontohkan guru**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai dan menghormati orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam pekerjaan
 - b. Dapat menyebutkan tugas guru
 - c. Dapat menghitung jumlah gurunya
 - d. Dapat menyebutkan nama-nama guru yang ada di sekolahnya
 - e. Dapat membedakan anak yang sopan pada guru dan tidak
 - f. Dapat mencocok gambar baju seragam guru

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 3
Hari, tanggal	: Rabu, 14 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Pekerjaan /Bidang Pendidikan / Tukang Kebun Sekolah
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 – 2.9 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9 – 3.13 – 4.13 – 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan :	<ul style="list-style-type: none"> - Menghargai hasil karya orang lain - Tenggang rasa - Memperhatikan orang tua bicara - Tenaga pendidik - Budaya sekitar lingkungan anak - Alat–alat untuk bekerja - Dapat bekerja kelompok - Tertarik aktifitas seni
Materi Pembiasaan:	<ul style="list-style-type: none"> - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan :	Pewarna makanan, kuas, APE

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam pekerjaan
3. Berdiskusi tentang tugas TU /dan tukang kebon
4. Menirukan gerakan membersihkan kaca jendela
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menirukan 3–4 urutan kata
2. Mencari peralatan TU / tukang kebon
3. Permainan warna dengan cat dan kuas
4. **Menyusun puzzle huruf F sampai K dengan benar**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam pekerjaan
 - b. Dapat menirukan gerakan membersihkan kaca jendela
 - c. Dapat menirukan 3–4 urutan kata
 - d. Dapat mencari peralatan TU / tukang kebon
 - e. Dapat membuat permainan warna dengan cat dan kuas
 - f. Dapat menyebutkan perbedaan guru dan TU / tukang kebon

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 4
Hari, tanggal	: Kamis, 15 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Pekerjaan /Bidang Kesehatan / Dokter
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.6 – 2.13 –3.1 – 4.1 – 3.9 – 4.9 – 3.14 – 4.14 – 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan :

- Memanfaatkan ciptaan Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Mengetahui sebab akibat
- Mentaati tata tertib dalam bekerja
- Mengakui kesalahannya
- Tenaga medis
- Alat-alat untuk bekerja
- Memilih 1 dari pilhan yang tersedia
- Tertarik aktifitas seni

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Baju dokter, plastisin

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
3. Berdiskusi tentang tugas dokter
4. Menyanyi lagu pak dokter
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain peran sebagai dokter
2. Melipat / memakai baju dokter
3. Mencipta alat-alat dokter dengan plastisin
4. **Menunjukkan dan menyebutkan huruf A-K dengan benar**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan tugas dokter
 - b. Dapat menceritakan bila tidak ada dokter
 - c. Dapat menyanyi lagu pak dokter
 - d. Dapat bermain peran sebagai dokter
 - e. Dapat memakai / melipat baju dokter
 - f. Dapat mengelompokkan alat-alat dokter

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 5
Hari, tanggal	: Jumat, 16 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Pekerjaan /Bidang Kesehatan / Dokter
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.6 – 2.13 – 3.1 – 4.1 – 3.9 – 4.9 – 3.14 – 4.14 – 3.15 – 4.15

- Materi Kegiatan :
- Memanfaatkan ciptaan Tuhan
 - Menghargai hasil karya orang lain
 - Mengetahui sebab akibat
 - Mengakui kesalahannya
 - Tenaga medis
 - Simpati terhadap orang sakit
 - Alat-alat untuk bekerja
 - Dapat bekerja kelompok
 - Tertarik aktifitas seni
- Materi Pembiasaan :
- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar termometer, alat cocok, APE

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
3. Berdiskusi tentang tugas dokter
4. Pantomim pergi ke dokter
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mencocok gambar termometer
2. Mengucap sajak tentang dokter
3. Menceritakan cara berobat ke dokter
4. **Menyusun puzzle huruf dengan benar**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan tugas dokter
 - b. Dapat menceritakan bila tidak ada dokter
 - c. Dapat mengikuti gerak pantomim pergi ke dokter
 - d. Dapat menceritakan cara berobat ke dokter
 - e. Dapat mengurutkan peralatan dokter dari ukuran kecil–besar
 - f. Dapat membuat sajak tentang dokter

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 19 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Pekerjaan /Bidang Keamanan / Polisi
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 – 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.13 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.9 – 4.9 – 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan :

- Menghargai hasil karya orang lain
- Mengetahui sebab akibat
- Menaati tata tertib dalam bekerja
- Saling menghargai sesama teman
- Mengakui kesalahannya
- Tenaga keamanan
- Peduli terhadap keamanan
- Alat-alat untuk bekerja
- Tertarik aktifitas seni

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Pelepah pisang, tusuk sate, bentuk geometri, APE

A. KEGIATAN PEMBUKA

6. Penerapan SOP pembukaan
7. Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
8. Berdiskusi tentang tugas polisi
9. Senam fantasi (polisi)
10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

5. Menyanyi lagu “pak polisi”
6. Mencari peralatan polisi
7. Membuat pistol dari pelepah pisang
- 8. Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “polisi”**

C. RECALLING

6. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
7. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
8. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
9. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
10. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - c. Menghargai hasil karya orang lain
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - g. Dapat menyebutkan tugas polisi
 - h. Dapat senam fantasi (polisi)
 - i. Dapat mencari peralatan polisi
 - j. Dapat membuat pistol dari pelepah pisang
 - k. Dapat menempel bentuk geometri menjadi *traffic light*
 - l. Dapat menyanyi lagu polisi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 2
Hari, tanggal	: Selasa, 20 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Pekerjaan /Bidan Keamanan / Tentara
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 – 2.2 – 2.6 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.3 – 4.3 – 3.9 – 4.9 – 3.11 – 4.11
Materi Kegiatan :	- Menghargai hasil karya orang lain - Menghargai hasil karya orang lain - Mengetahui sebab akibat - Menaati tata tertib dalam bekerja - Tenaga keamanan - Peduli terhadap keamanan - Koordinasi motorik halus - Alat–alat untuk bekerja - Pantomim
Materi Pembiasaan :	- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan :	Gambar ransel tentara, koran bekas, alat cocok, APE

A. KEGIATAN PEMBUKA

6. Penerapan SOP pembukaan
7. Berdiskusi tentang macam–macam pekerjaan
8. Berdiskusi tentang tugas tentara
9. Menari (tari perang–perangan)
10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

5. Mengulang kalimat sederhana
6. Membuat topi tentara dari koran bekas
7. Membedakan polisi dengan tentara
8. **Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “tentara”**

C. RECALLING

6. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
7. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
8. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
9. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
10. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini

7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - c. Menghargai hasil karya orang lain
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - g. Dapat menyebutkan tugas tentara
 - h. Dapat menari
 - i. Dapat menyebutkan alat-alat tentara
 - j. Dapat membuat topi dari koran bekas
 - k. Dapat menyebutkan perbedaan polisi dan tentara
 - l. Dapat mencocok gambar ransel tentara

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke	: 2 / 3
Hari, tanggal	: Rabu, 21 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Pekerjaan/Bidang Keamanan / Satpam, Hansip
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 – 2.2 – 2.6 – 2.9 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9 – 3.13 – 4.13

Materi Kegiatan :

- Menghargai hasil karya orang lain
- Mengetahui sebab akibat
- Menaati tata tertib dalam bekerja
- Tenggang rasa
- Tenaga keamanan
- Peduli terhadap keamanan
- Budaya sekitar lingkungan anak
- Alat-alat untuk bekerja
- Dapat bekerja kelompok

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar pos ronda, karton, kardus, krayon, APE

A. KEGIATAN PEMBUKA

6. Penerapan SOP pembukaan
7. Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
8. Berdiskusi tentang tugas satpam / hansip
9. Lari estafet membawa tongkat
10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

5. Menyebutkan perbedaan satpam dan hansip
6. Membuat sabuk hansip dari karton bekas
7. Membuat pos ronda dari kardus bekas
8. **Menunjukkan huruf L-P dengan benar**

C. RECALLING

6. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
7. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
8. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
9. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
10. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini

7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - c. Menghargai hasil karya orang lain
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - g. Dapat menyebutkan tugas satpam / hansip
 - h. Dapat menyebutkan perbedaan satpam dan hansip
 - i. Dapat membuat sabuk dengan karton bekas
 - j. Dapat membuat pos ronda dari kardus bekas
 - k. Dapat mengukur panjang dengan penggaris
 - l. Dapat melakukan lari estafet membawa tongkat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 4
Hari, tanggal	: Kamis, 22 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Pekerjaan /Bidang Pemerintahan / Kepala Desa
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 – 2.2 – 2.6 – 2.9 – 3.1 – 4.1 – 3.3 – 4.3 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9 – 3.14 – 4.14

Materi Kegiatan :

- Menghargai hasil karya orang lain
- Mengetahui sebab akibat
- Menaati tata tertib dalam bekerja
- Tenaga pemerintahan
- Koordinasi motorik halus
- Budaya sekitar lingkungan anak
- Alat-alat untuk bekerja
- Memilih 1 dari pilihan yang tersedia

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : APE balok, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

6. Penerapan SOP pembukaan
7. Berdiskusi tentang tugas kepala desa
8. Berdiskusi tentang tempat bekerja kepala desa
9. Menirukan gerakan-gerakan sederhana
10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

5. Berkunjung ke kantor desa
6. Membuat bentuk kantor desa dengan balok-balok
7. Melengkapi kata di bawah gambar kantor desa
- 8. Menirukan guru menyusun puzzle dengan tulisan “Pak polisi mengatur lalu lintas”**

C. RECALLING

6. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
7. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
8. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
9. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
10. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini

7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - c. Menghargai hasil karya orang lain
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - g. Dapat menyebutkan tugas kepala desa
 - h. Dapat menyebutkan tempat bekerja kepala desa
 - i. Dapat membuat bentuk kantor desa dengan balok-balok
 - j. Dapat menceritakan siapa saja yang ada di balai desa (perangkat desa)
 - k. Dapat melengkapi kata di bawah gambar kantor desa
 - l. Dapat mencocokkan bilangan sesuai benda

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018

Semester/Hari ke : 2 / 5
 Hari, tanggal : Jumat 23 Februari 2018
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema / sub subtema : Pekerjaan /Bidang Pemerintahan / Bupati, Walikota
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 – 2.6 – 2.9 – 3.1 – 4.1 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9 – 3.13
 – 4.13 – 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan : - Menghargai hasil karya orang lain
 - Menaati tata tertib dalam bekerja
 - Tenggang rasa
 - Tenaga pemerintahan
 - Budaya sekitar lingkungan anak
 - Alat-alat untuk bekerja
 - Dapat bekerja kelompok
 - Tertarik aktifitas seni

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : APE balok, foto bupati / walikota

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tugas bupati
3. Berdiskusi tentang tempat bekerja bupati
4. Memanjat, bergantung dan berayun
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membuat gapura dengan kubus
2. Menggantung dan menempel foto bupati / walikota
3. Menceritakan perbedaan bupati dan kepala desa
4. **Menyusun puzzle huruf sesuai dicontohkan guru**

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan tugas bupati / walikota
 - b. Dapat menyebutkan tempat bekerja bupati / walikota
 - c. Dapat membuat bentuk gapura dari kubus
 - d. Dapat menyebutkan nama bupati
 - e. Dapat menceritakan perbedaan kepala desa dan bupati / walikota
 - f. Dapat melakukan gerakan memanjat, bergantung dan berayun

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 26 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Pekerjaan /Bidang Pertanian / Petani
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2– 2.2 – 2.9 – 3.1 – 4.1 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.9 – 3.9 – 4.9 – 3.11 – 4.11
Materi Kegiatan :	- Memanfaatkan ciptaan Tuhan - Menghargai hasil karya orang lain - Mengetahui sebab akibat - Tenggang rasa - Petani

- Koordinasi motorik halus
- Konsep bilangan
- Alat-alat untuk bekerja
- Pantomim

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kardus, gambar alat pertanian dll, gambar petani mencangkul

A. KEGIATAN PEMBUKA

11. Penerapan SOP pembukaan
12. Berdiskusi tentang tugas petani
13. Berdiskusi tentang peralatan petani
14. Senam fantasi (pantomim) menanam jagung
15. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

9. Mengelompokkan alat-alat pertanian
10. Membuat cangkul / sabit dari karton bekas
11. Menghitung hasil petani (penjumlahan dan pengurangan)
- 12. Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “petani”**

C. RECALLING

11. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
12. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
13. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
14. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
15. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

11. Menanyakan perasaannya selama hari ini
12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk besok
15. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

5. Sikap
 - e. Menghargai hasil karya orang lain
 - f. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
6. Pengetahuan dan ketrampilan
 - m. Dapat menyebutkan pekerjaan petani
 - n. Dapat menyebutkan tempat bekerja petani
 - o. Dapat membuat bentuk cangkul dari karton bekas
 - p. Dapat menyebutkan hasil pertanian
 - q. Dapat menyebutkan alat-alat pertanian
 - r. Dapat menghitung hasil petani

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 3
Hari, tanggal	: Selasa, 27 Februari 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Pekerjaan /Bidang Pertukangan / Tukang Kayu
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2– 2.2 – 2.6 – 3.1 – 4.1 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9 – 3.13 – 4.13

Materi Kegiatan :

- Memanfaatkan ciptaan Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Mengetahui sebab akibat
- Menaati tata tertib dalam bekerja
- Tukang kayu
- Budaya sekitar lingkungan anak
- Alat–alat untuk bekerja
- Dapat bekerja kelompok

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Meteran, set gambar alat pertukangan, serbuk gergaji, gambar kayu

A. KEGIATAN PEMBUKA

11. Penerapan SOP pembukaan
12. Berdiskusi tentang tukang kayu
13. Berdiskusi tentang peralatan tukang kayu
14. Melompat dari kursi
15. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

9. Mengukur panjang meja dengan meteran
10. Mengelompokkan alat pertukangan
11. Membuat urutan bilangan pada gambar alat petukangan
12. Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “kayu”

C. RECALLING

11. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
12. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
13. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
14. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
15. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

11. Menanyakan perasaannya selama hari ini
12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk besok
15. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

5. Sikap
 - e. Menghargai hasil karya orang lain
 - f. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
6. Pengetahuan dan ketrampilan
 - m. Dapat menyebutkan pekerjaan tukang kayu
 - n. Dapat menyebutkan peralatan tukang kayu
 - o. Dapat mengukur panjang meja dengan meteran
 - p. Dapat membuat urutan bilangan pada gambar palu
 - q. Dapat melompat dari kursi
 - r. Dapat mengisi pola gambar palu dengan serbuk gergaji

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke : 2 / 4
 Hari, tanggal : Rabu, 28 Februari 2018
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / subtema / sub subtema : Pekerjaan/Bidang Pelayaran / Nelayan
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 3.1 – 4.1 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.7 –
 4.7 – 3.9 – 4.9

Materi Kegiatan : - Memanfaatkan ciptaan Tuhan
 - Menghargai hasil karya orang lain
 - Mengetahui sebab akibat
 - Nelayan
 - Koordinasi motorik halus
 - Konsep bilangan
 - Budaya sekitar lingkungan anak
 - Alat-alat untuk bekerja

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar aneka jenis ikan, gambar jala, buku gambar, pensil, mainan ular tangga

A. KEGIATAN PEMBUKA

11. Penerapan SOP pembukaan
12. Berdiskusi tentang nelayan
13. Berdiskusi tentang peralatan nelayan
14. Permainan fisik ular naga
15. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

9. Membuat bentuk jala
10. Menghitung ikan
11. Menyanyi lagu “nenek moyangku pelaut”
- 12. Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “nelayan”**

C. RECALLING

11. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
12. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
13. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
14. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
15. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

11. Menanyakan perasaannya selama hari ini

12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk besok
15. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

5. Sikap
 - e. Menghargai hasil karya orang lain
 - f. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
6. Pengetahuan dan ketrampilan
 - m. Dapat menceritakan tentang nelayan
 - n. Dapat menyebutkan peralatan nelayan
 - o. Dapat membuat bentuk jala
 - p. Dapat menghitung jumlah ikan
 - q. Dapat mengulang kalimat sederhana
 - r. Dapat melakukan permainan fisik ular naga

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN ASAHANTAHUN
AJARAN 2017/2018**

Semester/Hari ke	: 2 / 5
Hari, tanggal	: Kamis, 01 Maret 2018
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Pekerjaan/BidangTata Boga / Koki
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2– 2.7 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.9 – 4.9 – 3.14 – 4.14

- Materi Kegiatan :
- Memanfaatkan ciptaan Tuhan
 - Menghargai hasil karya orang lain
 - Saling menghargai sesama teman
 - Memperhatikan orang tua bicara
 - Koki
 - Koordinasi motorik halus
 - Konsep bilangan
 - Alat–alat untuk bekerja
 - Memilih satu dari pilihan yang tersedia
- Materi Pembiasaan :
- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Cetakan kue, bak pasir, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

11. Penerapan SOP pembukaan
12. Berdiskusi tentang pekerjaan koki
13. Berdiskusi tentang peralatan yang dipakai koki
14. Bergerak bebas sesuai irama musik
15. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

9. Membaca buku cerita bergambar
10. Meniru angka pada gambar kue
11. Bermain dengan pasir (mencetak kue)
- 12. Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “Koki sedang memasak”**

C. RECALLING

11. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
12. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
13. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
14. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
15. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

11. Menanyakan perasaannya selama hari ini

12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk besok
15. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

5. Sikap
 - e. Menghargai hasil karya orang lain
 - f. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
6. Pengetahuan dan ketrampilan
 - m. Dapat menceritakan tentang pekerjaan koki
 - n. Dapat menyebutkan peralatan koki
 - o. Dapat mencetak bentuk kue dengan pasir
 - p. Dapat meniru angka pada pada gambar kue
 - q. Dapat membaca buku cerita begambar
 - r. Dapat menjiplak bentuk topi koki

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH) KURIKULUM 2013
RA AR-RAHMAH RAHUNING KABUPATEN
ASAHANTAHUN AJARAN 2017/2018**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / 6
Hari, tanggal : Jumat, 02 Maret 2018
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Pekerjaan /Bidang Ekspedisi / Tukang Pos
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2– 2.9 – 2.13 – 3.1– 4.1 – 3.3– 4.3–
3.9 – 4.9 –

3.11 – 4.11 – 3.14 – 4.14

Materi Kegiatan :
- Memanfaatkan ciptaan Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Tenggang rasa
- Mengakui kesalahannya
- Penjahit
- Koordinasi motorik halus
- Pantomim
- Alat-alat untuk bekerja
- Memilih satu dari pilihan yang tersedia

Materi Pembiasaan :
- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : APE balok, benda-benda pos, kertas, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

6. Penerapan SOP pembukaan
7. Berdiskusi tentang tukang pos
8. Berdiskusi tentang benda–benda pos
9. Pantomim mengantar surat
10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

5. Melipat kertas menjadi amplop surat
6. Mengelompokkan benda–benda pos
7. Membuat bentuk bis surat dengan balok-balok
8. **Menyusun puzzle huruf dengan tulisan “tukang pos mengantar surat”**

C. RECALLING

6. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
7. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
8. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
9. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
10. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

3. Sikap
 - c. Menghargai hasil karya orang lain
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
 - g. Dapat menceritakan tentang tukang pos
 - h. Dapat menyebutkan benda-benda pos
 - i. Dapat melipat bentuk amplop surat
 - j. Dapat membuat surat untuk ibu / teman
 - k. Dapat membuat bentuk bis surat dengan balok-balok
 - l. Dapat menirukan gerak pantomim mengantar surat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Suhanna Siregar S.Pd.I

Anisahwati Munte

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS 1

Nama : Anisahwati Munte
 NPM : 1601240087P
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Nama Sekolah : RA Ar-Rahmah Rahuning
 Jam : 08.00 – 11.000 Wib

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Tema / Sub-sub Tema
1	Senin/12 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Pendidikan/Guru
2	Selasa/13 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Pendidikan/Guru
3	Rabu/14 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Pendidikan/Tukang Kebun Sekolah
4	Kamis/15 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Kesehatan/Dokter
5	Jumat/16 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Kesehatan/Dokter

Mengetahui,
Kepala RA Ar-Rahmah Rahuning

Peneliti

Suhanna Siregar, S.Pd.I

Anisawati Munte

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS 2

Nama : Anisahwati Munte
 NPM : 1601240087P
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Nama Sekolah : RA Ar-Rahmah Rahuning
 Jam : 08.00 – 11.000 Wib

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Tema / Sub-sub Tema
1	Senin/19 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Keamanan/Polisi
2	Selasa/20 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Keamanan/Tentara
3	Rabu/21 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Keamanan/Satpam, Hansip
4	Kamis/22 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Pemerintahan/Kepala Desa
5	Jumat/23 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Pemerintahan/Bupati, Wali Kota

Mengetahui,
Kepala RA Ar-Rahmah Rahuning

Peneliti

Suhanna Siregar, S.Pd.I

Anisawati Munte

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS 3

Nama : Anisahwati Munte
 NPM : 1601240087P
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Nama Sekolah : RA Ar-Rahmah Rahuning
 Jam : 08.00 – 11.000 Wib

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Tema / Sub-sub Tema
1	Senin/26 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Pertanian/Petani
2	Selasa/27 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Perkayuaan/Tukang Kayu
3	Rabu/28 Februari 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Pelayaran/Nelayan
4	Kamis/01 Maret 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Tata Boga/Koki
5	Jumat/02 Maret 2018	08.00-11.00 Wib	B	Pekerjaan/Bidang Ekpedisi/Tukang Pos

Mengetahui,
Kepala RA Ar-Rahmah Rahuning

Peneliti

Suhanna Siregar, S.Pd.I

Anisawati Munte

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 1
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 1**

Nama Mahasiswa	Anisahwati Munte
NPM	1601240087P
Tema	Pekerjaan
Hari/Tanggal	Senin, 12 Februari 2018
Nama RA	Ar-Rahmah Rahuning Kab. Asahan
Kelompok Belajar	B

Petunjuk

Bacalah dengan cermat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) yang akan digunakan oleh mahasiswa ketika mengajar, kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian tersebut :

Indikator	Nilai				
A. Menentukan tema, indikator hasil belajar serta mengorganisasi materi, alat dan sumber belajar	1	2	3	4	5
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum RA/TK					
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak					
3. Memilih kegiatan pembelajaran					
4. Menentukan alat dan sumber belajar					
Rata-rata butir A = 5					
B. Pengorganisasian kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan					
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan					
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia					
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran					
Rata-rata butir B = 5					
C. Merencanakan	1	2	3	4	5
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian					
Rata-rata butir C = 5					
D. Tampil RPPH	1	2	3	4	5
1. Kebersihan dan keterampilan					
2. Penggunaan bahasa tulis					
Rata-rata butir D = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D}{4} = \frac{5+5+5+5}{4} = \frac{20}{4} = 5$$

Asahan,

2018

Penilai 1

Penilai 2

Suhanna Siregar, S.Pd.I
Kolaborator 1

Nurul Hidayah
Kolaborator 2

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 2
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 1

Nama Mahasiswa	Anisahwati Munte
NPM	1601240087P
Tema	Pekerjaan
Hari/Tanggal	Senin, 12 Februari 2018
Nama Sekolah	Ar-Rahmah Rahuning Kab. Asahan
Kelompok Belajar	B

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan pembelajaran					
1. Melaksanakan tugas rutin					
2. Melakukan kegiatan pembelajaran					
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi dan lingkungan					
4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis dan sistematis					
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individu, kelompok dan atau klasikal					
6. Menggunakan sumber belajar					
7. Menggunakan media pembelajaran					
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien					
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran					
Rata-rata butir A = 5					
B. Mengelola Interaksi Edukatif	1	2	3	4	5
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak					
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak					
3. Melakukan komunikasi secara efektif					
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi					
5. Menghargai keragaman anak serta membatunya menyadari kelebihan dan kekurangannya					
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak					
Rata-rata butir B = 5					
C. Mendemonstrasika kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Menggunakan pendekatan					
2. Berorientasi pada kebutuhan anak					
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain					

4. Menciptakan suasana kreatif dan inovatif					
5. Mengembangkan kecakapan hidup					
Rata-rata butir C = 5					
D. Melaksanakan penilaian	1	2	3	4	5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selam proses pembelajaran					
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran					
Rata-rata butir D = 5					
E. Kesan Umum Kegiatan	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi					
2. Peka terhadap kesalahan bahasa					
3. Penampilan guru dalam pembelajaran					
4. Keaktifan pembelajaran					
Rata-rata butir E = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D+E}{5} = \frac{5+5+5+5+5}{5} = \frac{25}{5} = 5$$

Asahan,

2018

Penilai 1**Penilai 2**

Suhanna Siregar, S.Pd.I
Kolaborator 1

Nurul Hidayah
Kolaborator 2

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 1
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 2**

Nama Mahasiswa	Anisahwati Munte
NPM	1601240087P
Tema	Pekerjaan
Hari/Tanggal	Senin, 19 Februari 2018
Nama RA	Ar-Rahmah Rahuning Kab. Asahan
Kelompok Belajar	B

Petunjuk

Bacalah dengan cermat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) yang akan digunakan oleh mahasiswa ketika mengajar, kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian tersebut :

Indikator	Nilai				
A. Menentukan tema, indikator hasil belajar serta mengorganisasi materi, alat dan sumber belajar	1	2	3	4	5
1. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum RA/TK					
2. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak					
3. Memilih kegiatan pembelajaran					
4. Menentukan alat dan sumber belajar					
Rata-rata butir A = 5					
B. Pengorganisasian kegiatan	1	2	3	4	5
1. Menentukan ragam kegiatan					
2. Menyusun langkah-langkah kegiatan					
3. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia					
4. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran					
Rata-rata butir B = 5					
C. Merencanakan	1	2	3	4	5
1. Menentukan prosedur dan jenis penilaian					
Rata-rata butir C = 5					
D. Tampil RPPH	1	2	3	4	5
1. Kebersihan dan keterampilan					
2. Penggunaan bahasa tulis					
Rata-rata butir D = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D}{4} = \frac{5+5+5+5}{4} = \frac{20}{4} = 5$$

Asahan,

2018

Penilai 1

Penilai 2

Suhanna Siregar, S.Pd.I
Kolaborator 1

Nurul Hidayah
Kolaborator 2

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 2
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 2

Nama Mahasiswa	Anisahwati Munte
NPM	1601240087P
Tema	Pekerjaan
Hari/Tanggal	Senin, 19 Februari 2018
Nama Sekolah	Ar-Rahmah Rahuning Kab. Asahan
Kelompok Belajar	B

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan pembelajaran					
1. Melaksanakan tugas rutin					
2. Melakukan kegiatan pembelajaran					
3. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi dan lingkungan					
4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis dan sistematis					
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individu, kelompok dan atau klasikal					
6. Menggunakan sumber belajar					
7. Menggunakan media pembelajaran					
8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien					
9. Mengakhiri kegiatan pembelajaran					
	Rata-rata butir A = 5				
B. Mengelola Interaksi Edukatif	1	2	3	4	5
1. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak					
2. Memicu dan memelihara keterlibatan anak					
3. Melakukan komunikasi secara efektif					
4. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi					
5. Menghargai keragaman anak serta membatunya menyadari kelebihan dan kekurangannya					
6. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak					
	Rata-rata butir B = 5				
C. Mendemonstrasika kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
1. Menggunakan pendekatan					
2. Berorientasi pada kebutuhan anak					
3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain					

4. Menciptakan suasana kreatif dan inovatif					
5. Mengembangkan kecakapan hidup					
Rata-rata butir C = 5					
D. Melaksanakan penilaian	1	2	3	4	5
1. Melaksanakan penilaian pada awal dan selam proses pembelajaran					
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran					
Rata-rata butir D = 5					
E. Kesan Umum Kegiatan	1	2	3	4	5
1. Penguasaan substansi					
2. Peka terhadap kesalahan bahasa					
3. Penampilan guru dalam pembelajaran					
4. Keaktifan pembelajaran					
Rata-rata butir E = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D+E}{5} = \frac{5+5+5+5+5}{5} = \frac{25}{5} = 5$$

Asahan,

2018

Penilai 1**Penilai 2**

Suhanna Siregar, S.Pd.I
Kolaborator 1

Nurul Hidayah
Kolaborator 2

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 1
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 3**

Nama Mahasiswa	Anisahwati Munte
NPM	1601240087P
Tema	Pekerjaan
Hari/Tanggal	Senin, 26 Februari 2018
Nama RA	Ar-Rahmah Rahuning Kab. Asahan
Kelompok Belajar	B

Petunjuk

Bacalah dengan cermat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) yang akan digunakan oleh mahasiswa ketika mengajar, kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian tersebut :

Indikator	Nilai				
E. Menentukan tema, indikator hasil belajar serta mengorganisasi materi, alat dan sumber belajar	1	2	3	4	5
5. Menggunakan tema yang sesuai dengan kurikulum RA/TK					
6. Menentukan indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai anak					
7. Memilih kegiatan pembelajaran					
8. Menentukan alat dan sumber belajar					
Rata-rata butir A = 5					
F. Pengorganisasian kegiatan	1	2	3	4	5
5. Menentukan ragam kegiatan					
6. Menyusun langkah-langkah kegiatan					
7. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia					
8. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran					
Rata-rata butir B = 5					
G. Merencanakan	1	2	3	4	5
2. Menentukan prosedur dan jenis penilaian					
Rata-rata butir C = 5					
H. Tampil RPPH	1	2	3	4	5
3. Kebersihan dan keterampilan					
4. Penggunaan bahasa tulis					
Rata-rata butir D = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D}{4} = \frac{5+5+5+5}{4} = \frac{20}{4} = 5$$

Asahan,

2018

Penilai 1

Penilai 2

Suhanna Siregar, S.Pd.I
Kolaborator 1

Nurul Hidayah
Kolaborator 2

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 2
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PEMBELAJARAN
PENELITIAN SIKLUS 3**

Nama Mahasiswa	Anisahwati Munte
NPM	1601240087P
Tema	Pekerjaan
Hari/Tanggal	Senin, 26 Februari 2018
Nama Sekolah	Ar-Rahmah Rahuning Kab. Asahan
Kelompok Belajar	B

Indikator	Nilai				
	1	2	3	4	5
A. Melakukan kegiatan pembelajaran					
10. Melaksanakan tugas rutin					
11. Melakukan kegiatan pembelajaran					
12. Menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak, tujuan, situasi dan lingkungan					
13. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis dan sistematis					
14. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individu, kelompok dan atau klasikal					
15. Menggunakan sumber belajar					
16. Menggunakan media pembelajaran					
17. Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien					
18. Mengakhiri kegiatan pembelajaran					
	Rata-rata butir A = 5				
B. Mengelola Interaksi Edukatif	1	2	3	4	5
7. Menunjukkan perhatian serta suka bersahabat, terbuka, dan penuh pengertian kepada anak					
8. Memicu dan memelihara keterlibatan anak					
9. Melakukan komunikasi secara efektif					
10. Mengembangkan hubungan antara pribadi anak yang sehat dan serasi					
11. Menghargai keragaman anak serta membatunya menyadari kelebihan dan kekurangannya					
12. Membantu menumbuhkan kepercayaan diri anak					
	Rata-rata butir B = 5				
C. Mendemonstrasika kemampuan khusus dalam kegiatan pembelajaran	1	2	3	4	5
6. Menggunakan pendekatan					
7. Berorientasi pada kebutuhan anak					
8. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain					

9. Menciptakan suasana kreatif dan inovatif					
10. Mengembangkan kecakapan hidup					
Rata-rata butir C = 5					
D. Melaksanakan penilaian	1	2	3	4	5
3. Melaksanakan penilaian pada awal dan selam proses pembelajaran					
4. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran					
Rata-rata butir D = 5					
E. Kesan Umum Kegiatan	1	2	3	4	5
5. Penguasaan substansi					
6. Peka terhadap kesalahan bahasa					
7. Penampilan guru dalam pembelajaran					
8. Keaktifan pembelajaran					
Rata-rata butir E = 5					

$$\text{Nilai R F} = \frac{A+B+C+D+E}{5} = \frac{5+5+5+5+5}{5} = \frac{25}{5} = 5$$

Asahan,

2018

Penilai 1**Penilai 2**

Suhanna Siregar, S.Pd.I
Kolaborator 1

Nurul Hidayah
Kolaborator 2

**LEMBARAN REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 1**

NAMA MAHASISWA : Anisahwati Munte
NPM : 1601240087P
Tempat / Mengajar : RA Ar-Rahmah Rahuning
Kelompok : B

A. Refleksi kegiatan pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan
 - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
Hal ini terjadi karena:
RPPH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:
Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
 - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
Hal ini terjadi karena:
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
 - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
5. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RPPH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci .

2. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

- Saya dengan muda tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat diperangiawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, apa alasan?

- Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?

- Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat?

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan

12. Bagaimana Reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

13. Apakah penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

- Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?

- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik

Hal ini terjadi karena:

- Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang

16. Apakah kegiatan penutup yang dilakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

- Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

**LEMBARAN REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 2**

NAMA MAHASISWA : Anisahwati Munte
NPM : 1601240087P
Tempat / Mengajar : RA Ar-Rahmah Rahuning
Kelompok : B

A. Refleksi kegiatan pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan
 - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
Hal ini terjadi karena:
RPPH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:
Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
 - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
Hal ini terjadi karena:
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
 - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
5. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RPPH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci .

2. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

- Saya dengan muda tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat diperangiawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, apa alasan?

- Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?

- Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat?

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan

12. Bagaimana Reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

13. Apakah penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

- Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?

- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik

Hal ini terjadi karena:

- Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang

16. Apakah kegiatan penutup yang dilakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

- Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

**LEMBARAN REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 3**

NAMA MAHASISWA : Anisahwati Munte
NPM : 1601240087P
Tempat / Mengajar : RA Ar-Rahmah Rahuning
Kelompok : B

A. Refleksi kegiatan pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan
 - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
Hal ini terjadi karena:
RPPH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:
Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
 - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
Hal ini terjadi karena:
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
 - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
5. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RPPH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci .

2. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

- Saya dengan muda tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat diperangiawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, apa alasan?

- Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dikakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?

- Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat?

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan

12. Bagaimana Reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

13. Apakah penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

- Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?

- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik

Hal ini terjadi karena:

- Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang

16. Apakah kegiatan penutup yang dilakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

- Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS 1







FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS 2





FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS 3





