

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL
ALFABET MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUTAINMENT DI RA AL-IMAN DESA TJ SARI
KECAMATAN BATANG KUIS**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh

WAN JUWITA AGUSTIN BAROS
NPM: 1501240054P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL
ALFABET MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUTAINMENT DI RA AL-IMAN DESA TJ SARI
KECAMATAN BATANG KUIS**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh

WAN JUWITA AGUSTIN BAROS
NPM: 1501240054P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

DOSEN PEMBIMBING

Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

LEMBAR PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL
ALFABET MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUTAINMENT DI RA AL-IMAN DESA TJ SARI
KECAMATAN BATANG KUIS**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh

WAN JUWITA AGUSTIN BAROS
NPM:1501240054P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

SURAT KETERANGAN ORISINIL



Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wan Juwita Agustin Baros

NPM : 1501240054P

Prodi : Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Alfabet Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis**” Merupakan karya asli saya, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiatisme maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Februari 2017
Hormat saya

Wan Juwita Agustin Baros

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi a.n. Wan Juwita Agustin Baros
Yang Terhormat
Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara UMSU
di Medan

Assalamu alaikum wr..wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Wan Juwita Agustin Baros yang berjudul: **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Alfabet Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis”** maka saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang Munaqasyah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam bidang Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah saya sampaikan atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih

Wassalamu’alaikum wr.wb

Pembimbing

Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian Skripsi oleh:

Nama : Wan Juwita Agustin Baros
NPM : 1501240054P
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal
Judul : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Alfabet Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis**

Medan Februari 2017

**Disetujui oleh
Pembimbing**

Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

Ketua Jurusan

Drs. Zulkarnein lubis, MA

Dekan

DR. Muhammad Qorib, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400
Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id
Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : PGRA
Jenjang : S1 (Strata Satu)
Ketua Program Studi : Drs. Zulkarnein Lubis, MA
Dosen Pembimbing : Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

Nama Mahasiswa : Wan Juwita Agustin Baros
NPM : 1501240054P
Program Studi : PGRA
Judul Skripsi :
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL ALFABET MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT DI RA AL-IMAN DESA TJ SARI KECAMATAN BATANG KUIS

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan

Medan Februari 2017

Dekan
Diketahui/disetujui
Ketua Program Studi
Pembimbing Skripsi

DR. Muhammad Qorib, MA Drs. Zulkarnein Lubis, MA Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

KATA PENGANTAR



Segala puji hanya milik Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya kepada peneliti yang telah dapat menyelesaikan Skripsi ini pada program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad yang menjadi uswatun hasanah bagi ummatnya. Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul, **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Alfabet Melalui Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Bantang Kuis”**

Skripsi ini disusun sebagai bukti pengembangan ilmu dan teori yang selama ini di dapat pada perkuliahan ke dalam bentuk nyata dengan membuat Skripsi yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua Ayahanda dan ibunda yang telah membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang dan yang selalu mendoakan setiap langkah peneliti, dan kepada Suami tercinta yang selalu memberikan support, motivasi, serta dukungan baik moril maupun materil sehingga selesai laporan ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yangtelah menerima saya menjadi Mahasiswa Pendidikan Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak DR. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Zailani, S.PdI, MA sebagai wakil ketua Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Munawir Pasaribu, S,PdI, MA. sebagai Wakil Dekan III FAI yang membantu penulis dalam urusan skripsi
5. Bapak Drs. Zulkarnein Lubis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

6. Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA beserta staf-stafnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
8. Teman-teman seprofesi dan juga kepada teman sejawat yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan peneliti sebagai sumber data dan informasi
9. Pihak-pihak yang telah banyak membantu dan memberikan masukan kepada penulis selama masa studi hingga penyelesaian skripsi ini

Semoga Allah SWT tetap memberikan kekuatan, kesehatan dan kebahagiaan kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu perbaikan sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

Medan, Februari 2017
Hormat Saya
penulis

Wan Juwita Agustin Baros

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Rencana Pelaksanaan Penelitian PTK.....	16
Tabel 2	Data Anak TA 2016-2017	18
Tabel 3	Data Guru TA 2016-2017	19
Tabel 4	Teman Sejawat dan Kolabolator	19
Tabel 5	Lembar Observasi Aktivitas Guru	20
Tabel 6	Lembar Observasi Pengamatan Anak TA 2016-2017	21
Tabel 7	Personalia Penelitian	28
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Prasiklus ..	30
Tabel 9	Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Pada Prasiklus	31
Tabel 10	Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Mulai Berkembangn dan Berkembang Sesuai Harapan pada Prasiklus.....	32
Tabel 11	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Siklus 1 ...	37
Tabel 12	Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Pada Siklus 1	38
Tabel 13	Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Mulai Berkembangn dan Berkembang Sesuai Harapan pada Siklus 1.....	39
Tabel 14	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Siklus 2	45
Tabel 15	Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Pada Siklus 2	46
Tabel 16	Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Mulai Berkembangn dan Berkembang Sesuai Harapan pada Siklus 2.....	48
Tabel 17	Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Siklus 3	53
Tabel 18	Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Pada Siklus 3	54
Tabel 19	Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Mulai Berkembangn dan Berkembang Sesuai Harapan pada Siklus 3.....	56

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 : Penelitian Sebelum Diadakan Tindakan (Prasiklus)	37
Grafik 2 : Penelitian Tindakan (Siklus 1)	39
Grafik 3 : Penelitian Tindakan (Siklus 2)	47
Grafik 4 : Penelitian Tindakan (Siklus 3)	55
Grafik 5 : Perbandingan Tindakan Prasiklus, Siklus 1, 2, dan Siklus 3.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Jadwal Penelitian
- Lampiran 2 : RKH Prasiklus
- Lampiran 3 : Skenario Perbaikan Siklus 1
- Lampiran 4 : Rencana Kegiatan Mingguan Siklus 1
- Lampiran 5 : Rencana Kegiatan Harian Siklus 1
- Lampiran 6 : APKG Siklus 1
- Lampiran 7 : Refleksi Siklus 1
- Lampiran 8 : Lembar Penilaian Siklus 1
- Lampiran 9 : Dokumentasi Siklus 1
- Lampiran 10 : Skenario Perbaikan Siklus 2
- Lampiran 11 : Rencana Kegiatan Mingguan Siklus 2
- Lampiran 12 : Rencana Kegiatan Harian Siklus 2
- Lampiran 13 : APKG Siklus 2
- Lampiran 14 : Refleksi Siklus 2
- Lampiran 15 : Lembar Penilaian Siklus 2
- Lampiran 16 : Dokumentasi Siklus 2
- Lampiran 17 : Skenario Perbaikan Siklus 3
- Lampiran 18 : Rencana Kegiatan Mingguan Siklus 3
- Lampiran 19 : Rencana Kegiatan Harian Siklus 3
- Lampiran 20 : APKG Siklus 3
- Lampiran 21 : Refleksi Siklus 3
- Lampiran 22 : Lembar Penilaian Siklus 3
- Lampiran 23 : Dokumentasi Siklus 3
- Lampiran 24 : Surat Riset Penelitian

ABSTRAK

Nama Wan Juwita Agustin Baros, NPM. 1501240054P “Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Alfabet Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis”

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah kemampuan anak dalam mengenal alfabet dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis edutainment di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal alfabet melalui pembelajaran berbasis edutainment di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis.

Subjek dalam penelitian ini adalah 15 orang dengan jumlah 7 orang anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan melalui 3 siklus yang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prasiklus kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis edutainment masih rendah yaitu rata-rata sebesar 49,5%. Siklus 1 mulai berkembang yaitu rata-rata sebesar 59,75%, siklus 2 berkembang sesuai harapan yaitu rata-rata sebesar 71,25% dan siklus 3 berkembang sangat baik yaitu rata-rata sebesar 81,5%. Simpulan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenal alfabet dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis edutainment di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis.

Kata kunci: kemampuan, alfabet, edutainment

ABSTRACT

Nama Wan Juwita Agustin Baros, NPM. 1501240054P “Efforts to Improve Ability Alphabet Kids In the Know-Based Learning Through Edutainment in RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis”

The problems in this study is whether the child's ability to recognize the alphabet can be enhanced through learning-based Edutainment in RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis. The purpose of this research is to improve children's ability to recognize the alphabet through a learning-based Edutainment in RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis.

Subjects in this study are 15 people with the number 7 boys and 8 girls. Data analysis technique used is observation, interview and documentation. This research was conducted through 3 cycles performed with several stages of the planning, implementation, observation and reflection.

The results showed that prasiklus ability to recognize letters of the alphabet with Edutainment based learning is still low at an average of 49.5%. Cycle 1 began to grow at an average of 59.75%, cycle 2 evolved according to expectations at an average of 71.25% and cycle 3 developed very well that an average of 81.5%. The conclusions in this research is the ability of children to the alphabet can be enhanced through learning-based Edutainment in RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis.

Keywords: ability, alphabet, edutainment

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diperuntukan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar. Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 bahwa:

Muatan Kurikulum anak usia dini meliputi bidang pengembangan pembiasaan dan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan berbahasa, kognitif, dan psikomotorik.¹

Pendidikan anak usia dini yang ditunjuk sebagai upaya pembinaan dan pengembangan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang mereka miliki. Salah satu perkembangan tersebut adalah perkembangan bahasa. Perkembangan tersebut dilakukan melalui rangsangan dengan kegiatan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Terkait dengan hal ini Trianto berpendapat:

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK/RA) merupakan pendidikan yang penting sebagai wadah untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.²

Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi dari aspek perkembangan yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional. Aspek-aspek yang dimiliki anak tersebut perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian yang baik. Begitu pula dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal alfabet pada anak.

¹Permendiknas No 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PUD) 2012.

²Trianto, *Design Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Dini Kelas Awal*, (Jakarta: Preindo Media Group, 2010), h. 24.

Alfabet merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini.

Tadkirotun Musfiroh mengungkapkan bahwa “stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.”³

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru kelompok B di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Bantang Kuis, terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. diantaranya sebagian besar anak belum mengenal semua huruf-huruf, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 15 anak dalam kelas baru 5 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Anak nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf alfabet dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, “m” dengan “w”. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

Selama ini kegiatan mengenalkan huruf alfabet dilakukan dengan cara guru menulis huruf di papan tulis menyebutkan lafal huruf alfabet tersebut. Anak diminta untuk menyebutkan dan menulis huruf alfabet tersebut pada buku tulis yang sudah dibagikan. Selain menulis sesuai contoh yang diberikan guru, kegiatan mengenal huruf juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA), dan majalah dalam kegiatan pembelajarannya. Setelah selesai mengerjakan, guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang sudah ditulis anak. kurangnya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan huruf alfabet, serta metode pembelajaran berbasis *edutainment* belum dapat dilaksanakan dengan baik.

Selain permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti

³Tadkirotun Musfiroh, *Cerita untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2009), h. 10.

proses pembelajaran. Disisi lain penggunaan metode belum dimanfaatkan secara optimal. padahal metode sangat berpengaruh bagi kegiatan belajar mengajar seperti dikatakan Nicky Nofisa bahwa “Suatu metode pembelajaran yang dapat dirancang oleh seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran secara aktif, merupakan suatu keberhasilan dalam belajar.”⁴

Dalam pembelajaran di RA metode yang mudah dan tepat digunakan adalah metode bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Moeslichatoen bahwa “bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar”.⁵

Salah satu metode yang dapat diterapkan agar anak tidak mengalami kebosana adalah dengan metode pembelajaran berbasis *edutainment*, metode *edutainment* menurut Fadillah merupakan suatu kegiatan pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Dengan demikian metode pembelajaran berbasis *edutainment* menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.

Dalam hal meningkatkan kemampuan mengenal alfabet pembelajaran berbasis *edutainment* dapat dilakukan karena *edutainment* yang memadukan antara dua aktivitas yaitu pendidikan dan hiburan. Konsep *edutainment* tentu sangat menarik bila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika konsep *edutainment* berjalan dengan baik, maka pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari yang membosankan menjadi menggembirakan dan membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh anak.

Berdasarkan masalah yang diuraikan maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian perbaikan pembelajaran dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Alfabet Melalui Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis”** Penelitian ini terkait dengan

⁴Nicky Nofisa, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008, h. 5

⁵Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 4.

⁶Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 3.

kurikulum RA 2011 tentang pengenalan alfabet yaitu kemampuan mengenal alfabet, kemampuan mengucapkan alfabet, kemampuan membedakan alfabet, kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata.⁷ Penggunaan metode pembelajaran berbasis *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal alfabet adalah metode ini berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang diidentifikasi pada RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis adalah:

1. Kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet masih rendah
2. Anak-anak belum dapat mengenal semua huruf alfabet.
3. Kurangnya metode pembelajaran guru dalam mengenalkan huruf alfabet
4. Metode pembelajaran berbasis *edutainment* belum terlaksana dengan baik

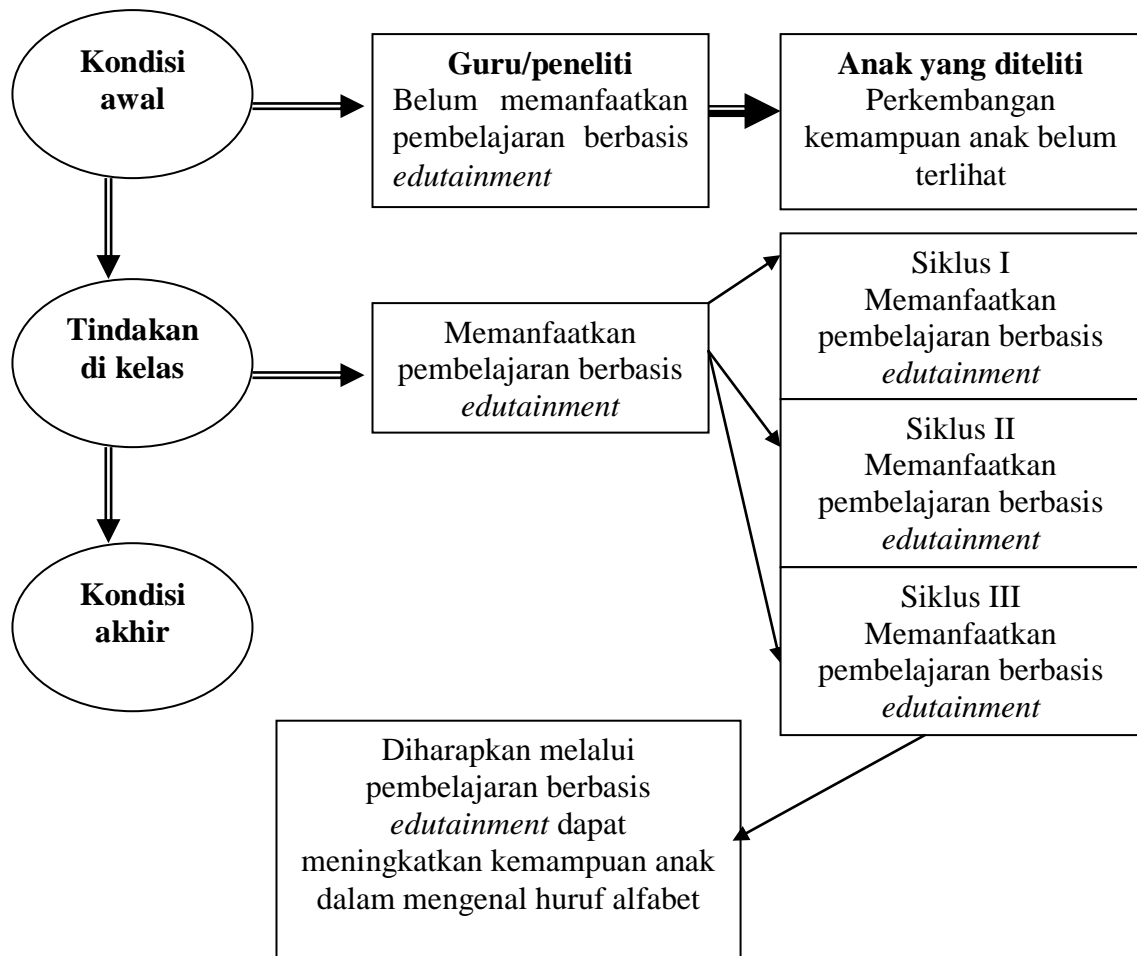
C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah kemampuan anak dalam mengenal alfabet dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis *edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis.

D. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka dalam memecahkan masalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal alpabeth diharapkan melalui pembelajaran berbasis *edutainment* dapat ditingkatkan. Adapun skema pemecahan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

⁷Menteri Pendidikan Nasional, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2009), h. 11



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga akan dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan penyelenggaraan PTK. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal alfabet di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal alfabet melalui pembelajaran berbasis *edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, baik manfaat praktis maupun manfaat teoretis. Manfaat Praktis, penelitian ini banyak manfaatnya bagi anak, guru, dan sekolah yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Bahan masukan dan dapat menambah pengetahuan yang lebih dalam peningkatan kemampuan anak mengenal alfabet melalui pembelajaran berbasis *edutainment*

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, penelitian ini dapat meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran huruf alfabet, sehingga pada nantinya anak dapat menerapkan pengalaman di lingkungan masyarakat.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal alfabet.

3. Manfaat Akademik

Dapat disumbangkan kepada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara khususnya Fakultas Agama Islam Jurusan PGRA.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan dan Perkembangan Bahasa Anak

1. Pengertian Kemampuan Bahasa Anak

Menurut Munandar sebagaimana dikutip Ahmad Susanto, menjelaskan bahwa, “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”.⁸

Selanjutnya Munandar dan Robin sebagaimana dikutip Ahmad Susanto, menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu.⁹

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.

Bahasa meliputi berbicara, menyimak, menulis dan ketrampilan membaca, bahasa memungkinkan anak untuk menterjemahkan pengalaman mentah ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berfikir. Dengan demikian bahasa merupakan alat untuk berfikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi.

Menurut Yusuf sebagaimana dikutip Mulyasa bahwa:

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau symbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan mimik muka.¹⁰

Menurut Syaiful Bahri Djamarah bahwa “bahasa merupakan sarana yang efektif untuk menjalin komunikasi sosial. Tanpa bahasa, komunikasi tidak dapat dilakukan dengan baik dan interaksi sosial pun tidak akan pernah terjadi.”¹¹

⁸Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 97

⁹*Ibid.*, h. 97.

¹⁰Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Rosdakarya, 2012), h.117.

¹¹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 46.

Menurut Suyadi bahwa:

Anak-anak memperoleh kemampuan berbahasa dengan cara yang sangat menakjubkan. Selama usia dini, yaitu sejak lahir hingga usia 6 (enam) tahun, ia tidak pernah belajar bahasa, apa lagi kosa kata secara khusus. Akan tetapi, pada akhir masa usia dininya, rata-rata anak telah menyimpan lebih dari 14.000 kosa kata.¹²

Anak pada usia ini telah terampil dalam berbahasa. Sebagian besar dari mereka senang bicara, khususnya dalam kelompoknya. Oleh karena itu, sebaiknya anak diberi kesempatan untuk berbicara. Sebagian mereka perlu dilatih menjadi pendengar yang baik.¹³

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini adalah bentuk komunikasi dari awal tahap pralinguistik dimulai dengan anak menangis hingga tahap linguistik ketika anak sudah dapat berbicara, yang mana komunikasi tersebut digunakan untuk mengungkapkan keinginan dan pendapat anak. Perkembangan bahasa ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang bersama-sama dengan penambahan usianya.

2. Pengertian Kemampuan Mengenal Alfabet

Alfabet adalah sebuah sistem tulisan yang berdasarkan lambang fonem vokal dan konsonan. Kata alfabet diambil dari bahasa Yunani, dari dua huruf pertama tulisan mereka yaitu alfa dan beta. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. Kemampuan mengenal alfabet adalah kesanggupan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan mengenal huruf perlu dirangsang dengan cara yang tepat, sehingga kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat berkembang optimal.

Mengenal huruf alfabet adalah “kegiatan yang melibatkan unsur audiktif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai

¹²Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD, Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pedagogia), 2010), h. 96.

¹³Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 35

ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.”¹⁴

Mengenal huruf alfabet menurut Ahmad Susanto “yaitu mengenal huruf dan bunyi dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan).”¹⁵

Soenjono Darjowidjojo 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.”¹⁶

Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, “merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis.”¹⁷ Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf alfabet untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf alfabet adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat kemampuan, yang pertama anak dapat mengenal huruf alfabet, kedua kemampuan mengucapkan alfabet, ketiga kemampuan membedakan alfabet dan keempat kemampuan huruf menjadi kata.

3. Manfaat Mengetahui Alfabet Anak Usia Dini

Menurut Carol seefeldt dan Barbara A. bahwa “belajar huruf adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan

¹⁴Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan bahasa di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2007), h. 4.

¹⁵Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kencana Prenada, 2011), h. 86.

¹⁶Soenjono Darjowidjojo, *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, (Yayasan Obor Indonesia, 2003), h. 300.

¹⁷Carol Seefeldt Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Penerjemah: Pius Nasar. (Jakarta: Indeks, 2008), h. 330-331.

bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata.”¹⁸

Menurut Agus Hariyanto bahwa “dengan setrategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.”¹⁹

Slamet Suyanto, mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.²⁰

Jadi berdasarkan hal-hal tersebut dapat ditegaskan bahwa, anak-anak yang belajar mengenal huruf sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis.

4. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Mengenal Alfabet

Berdasarkan aspek kemampuan membaca awal anak yang diukur dalam penelitian ini, yaitu anak dapat mengenal simbol huruf dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Tahap mengenal alfabet sama halnya dengan tahap perkembangan bahasa. Menurut Ahmad Susanto bahwa tahap kemampuan mengenal alfabet anak sebagai berikut:

- a. Tahap I (pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahun ini terdiri dari: 1) Tahap meraba-1 (pralinguistik pertama). Tahap ini dimulai dari anak lahir sampai anak usia enam bulan, pada masa ini anak sudah mulai tertawa, menangis, dan menjerit. 2) Tahap meraba-2 (pralinguistik kedua). Pada tahap ini anak mulai menggunakan kata, tetapi masih kata yang belum ada maknanya dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.
- b. Tahap II; (linguistik). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu: 1) Tahap-1 holafistik (1tahun), pada tahap ini anak mulai menyatakan makna keseluruhan kalimat dalam satuan kata. Perbendaharaan kata yang dimiliki anak kurang lebih 50 kosa kata. 2) Tahap-2; frase (1-2), pada tahap ini anak dapat mengucapkan dua kata, perbendaharaan anak anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.
- c. Tahap III; (pengembangan tata bahasa, yaitu anak prasekolah dasar 3, 4, 5 tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat. Dilihat dari 9 aspek perkembangan tata bahasa seperti: S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi suatu kalimat.

¹⁸*Ibid.*, h. 375.

¹⁹Agus Hariyanto, *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 82.

²⁰Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2009), h. 65.

- d. Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini kemampuan anak sudah lebih sempurna, anak sudah dapat menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.²¹

Selanjutnya menjelaskan bahwa “mengajar membaca harus dimulai dengan mengeja, kemudian pengenalan huruf, setelah itu pengenalan suku kata, sehingga anak dikenalkan dengan kata dan akhirnya mengenal kalimat”.²²

Menurut Santoso membaca anak usia dini yaitu: membantu mengembangkan bahasa anak, memberikan pengetahuan kepada anak, membantu anak mengetahui pentingnya membaca.²³

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mengenal alfabet berhubungan erat dengan membaca kata. Semakin banyak anak membaca huruf alfabet, cenderung semakin lancar anak membaca kata. Anak yang berada pada masa peka untuk belajar membaca akan dengan mudah menerima dan menanggapi rangsangan yang diberikan padanya dalam bentuk huruf, suku kata, kata, atau kalimat. Anak pun akan cepat memberi respon tiap kali stimulus yang sama muncul, dan sebagai hasilnya anak akan menunjukkan perubahan perilaku sebagai indikator keberhasilan proses belajarnya, yang dalam hal ini berarti anak menguasai kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam membaca.

B. Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari kata instruction yang berarti pengajaran. Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut guru menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan.²⁴

²¹Ahmad Susanto, h. 75.

²²*Ibid.*, h. 84.

²³Soegeng Santoso, *Problematika Pendidikan dan Cara Pencegahannya*. Jakarta: Kreasi Pena Gading, 2008), h. 11

²⁴E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2009), h. 117.

Pembelajaran adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa atau antara sekelompok siswa dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap serta menetapkan apa yang dipelajari itu.²⁵

Sedangkan menurut Mulyasa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perilaku ke arah yang lebih baik.²⁶

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.²⁷

Berdasarkan dapat di atas maka dapat di jelaskan bahwa pembelajaran diperlukan konsep perencanaan dan konsep pembelajaran maka dapat di katakan bahwa perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berfikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada.

2. Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Menurut Hamid bahwa “*edutainment* berasal dari kata atau *education* *entertainment* yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur”. Pembelajaran berbasis *edutainment* lebih menekankan pada pembelajaran yang melibatkan peserta didik dan guru.²⁸

Sedangkan dari segi terminology, *Edutainment* adalah:

Suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game),

²⁵S. Nasution, *Kurikulum dan Pengajaran*, (Jakarta: Bina Aksara, 2006), h. 102.

²⁶E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 100

²⁷Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 26.

²⁸Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 18.

bermain peran (*role-play*) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa-rasa senang dan mereka menikmatinya.²⁹

Jadi *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang Didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.³⁰

Jika pembelajaran berbasis *edutainment* dikaitkan dengan kemampuan mengenal alfabet, maka akan sangat berpengaruh untuk cepat menangkap pembelajaran yang diberikan. Membaca menurut Montessori sebagaimana dikutip Diana “usia yang paling ideal untuk mengajarkan membaca adalah pada usia 4,5, hingga 6 tahun, saat membaca akan terkait dengan panca indra dan anak harus belajar membedakan suara huruf yang berbeda-beda”.³¹

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *edutainment* merupakan sebuah metode yang dapat digunakan guru untuk menyiasati siswa yang kurang aktif dalam belajar, sehingga mampu menghasilkan hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan utama pendidikan. Pada intinya proses belajar mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan anak didik. Dengan begitu anak akan merasa dihargai dan dilibatkan, sehingga timbul perasaan senang saat pelajaran berlangsung. Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada metode dan strategi yang akan diberikan kepada anak didik.

3. Karakteristik Konsep Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Menurut Ratna Pangastuti bahwa ada empat hal yang menjadi karakteristik dari konsep *Edutainment* yaitu:

- a. Konsep *Edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar

²⁹Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2005), h. 301

³⁰Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sukses Offset, 2008), h 124-125

³¹Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 166.

- b. Konsep dasar *Edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan
- c. Konsep *Edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Konsep *Edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sekaligus sebagai subjek pendidikan.
- d. Dalam konsep *Edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang ‘menakutkan’, tetapi wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran.³²

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berkonsep *edutainment* memiliki karakteristik yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana melaksanakan konsep *edutainment* dalam pembelajaran. Secara mendasar *edutainment* membantu keberhasilan peserta didik karena adanya upaya mengembalikan kondisi peserta didik sesuai dengan hakekat diri peserta didik sebagai manusia, dengan meyakinkannya bahwa setiap peserta didik memiliki potensi diri yang dapat ditumbuhkembangkan dengan proses pembelajaran yang dijalaninya. Dengan menumbuhkan motivasi intrinsik dalam setiap diri peserta didik untuk dapat menggunakan modalitas belajar mereka sehingga menjadikannya manusia pembelajar yang berada pada suasana yang gembira dan menyenangkan.

4. Pelaksanaan Pembelajaran *Edutainment*

Pelaksanaan pembelajaran *edutainment* secara umum sama dengan pembelajaran yang lain, hanya saja pengelolaan pembelajarannya yang berbeda. Pembelajaran *edutainment* memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur sehingga anak-anak tidak merasa sedang belajar tetapi sedang melakukan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan tetap mendapatkan suatu pengetahuan, dan pembelajaran. Langkah-langkah pelaksanaan *edutainment* menurut Suyadi sebagai berikut:

³²Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, (Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 2014), h. 62-63.

- a. Menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman
Lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak adalah lingkungan yang membentuk jalinan keakraban antara guru dengan anak dan anak dengan anak yang lain. Keakraban dapat terjalin dengan mengadakan komunikasi yang ramah dalam suasana belajar dengan menggunakan ucapan dan perilaku yang halus dan lembut. Memperlakukan siswa dengan penuh kasih sayang, dan suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaan gembira yang ditimbulkan dari humor, gurau dan canda. Lingkungan yang aman dan nyaman merupakan lingkungan yang bersih, dengan benda-benda yang tidak membahayakan untuk digunakan anak-anak.
- b. Melakukan apersepsi sebelum kegiatan belajar Pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi yaitu kegiatan membangun pengetahuan anak tentang materi, topik, atau tema yang akan dipelajari. Apersepsi dapat dilakukan dengan menggali pengetahuan anak melalui pengalaman-pengalaman yang dimiliki anak tentang materi yang sedang dipelajari.
- c. Memberikan materi pembelajaran yang relevan dan mudah dipahami oleh anak. Kegiatan belajar yang diberikan kepada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembedangan dalam pembelajaran, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu kegiatan dengan kegiatan yang lain.
- d. Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran baik yang terdapat dalam otak kanan dan kiri. Pengalaman-pengalaman yang dimiliki anak dapat diperoleh melalui penginderaan. Anak dapat belajar dengan cara merasakan, melihat, meraba, mendengarkan serta menyentuh. Karena dengan seperti itu maka proses pembelajaranpun akan lebih mudah. Contohnya, dengan anak dapat melihat sebuah benda maka selanjutnya anak akan berfikir apa benda itu, untuk apa benda itu dan harus di buat apa benda itu. Ada beberapa pedoman yang perlu diperhatikan dalam mendorong keterlibatan indra anak yaitu:
 - 1) Pengalaman langsung adalah hal yang terbaik bagi anak
 - 2) Pengalaman langsung harus mendahului penggambaran atau sesuatu yang lebih abstrak (misal, tunjukkan terlebih dahulu buah-buahan yang riil atau konkret baru kemudian tunjukkan gambar buah-buahan).
 - 3) Model lebih konkret daripada gambar, dan gambar lebih konkret daripada kata-kata. Misalnya untuk memperkenalkan binatang "kuda", terlebih dahulu tunjukkan model kuda yang terbuat dari kayu atau plastik, kemudian gambar kuda, selanjutnya baru kata kuda. Dengan demikian anak memahami istilah kudayang dimulai dari hal yang lebih konkret menuju hal yang lebih abstrak
- e. Menantang otak untuk mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin. Rasa ingin tahu dan menantang otak untuk mengeksplorasi dapat dilakukan dengan cara:
 - 1) Memberi masalah untuk dipecahkan secara berkelompok

- 2) Memainkan permainan Tanya jawab
 - 3) Melakukan permainan pencarian fakta
 - 4) Pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerjasama diantara anak)
- f. Menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar yang melibatkan mental dan tindakan sekaligus
 - g. Isi dan rancangan pembelajaran bisa mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar
 - h. Mengakhiri pembelajaran dengan *recalling*
Pembelajaran diakhiri dengan mengulas kembali materi-materi pembelajaran yang dilakukan dari awal kegiatan. Memberikan kalimat-kalimat motivasi diakhir kegiatan. Kalimat motivasi penting untuk memelihara semangat belajar siswa.³³

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *edutainment* di atas maka dapat dijelaskan bahwa pembelajaran *edutainment*, menciptakan suasana yang tepat untuk belajar, dengan menggunakan gaya atau metode presentasi yang baik, serta topik yang dibawa haruslah sesuai dengan kebutuhan. Banyak proses pembelajaran yang menaruh perhatian baik terhadap unsur kedua dan ketiga, akan tetapi mengacuhkan unsur pertamanya yang justru akan menjadi pintu utama pada proses belajar itu sendiri efektif jika suasana (suasana hati peserta didik) berada dalam kondisi yang menyenangkan.

³³Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2010), h. 231.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting penelitian menjelaskan tentang lokasi dan gambaran tentang kelompok anak atau subjek yang dikenai tindakan. Adapun penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelompok B RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis. Pada setting penelitian ini menjelaskan tempat dan waktu penelitian dan siklus penelitian Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester dua tahun pelajaran 2016/2017, yaitu bulan Januari sampai bulan Februari 2017 adapun rencana pelaksanaan penelitian dapat diuraikan pada data tabel sebagai berikut:

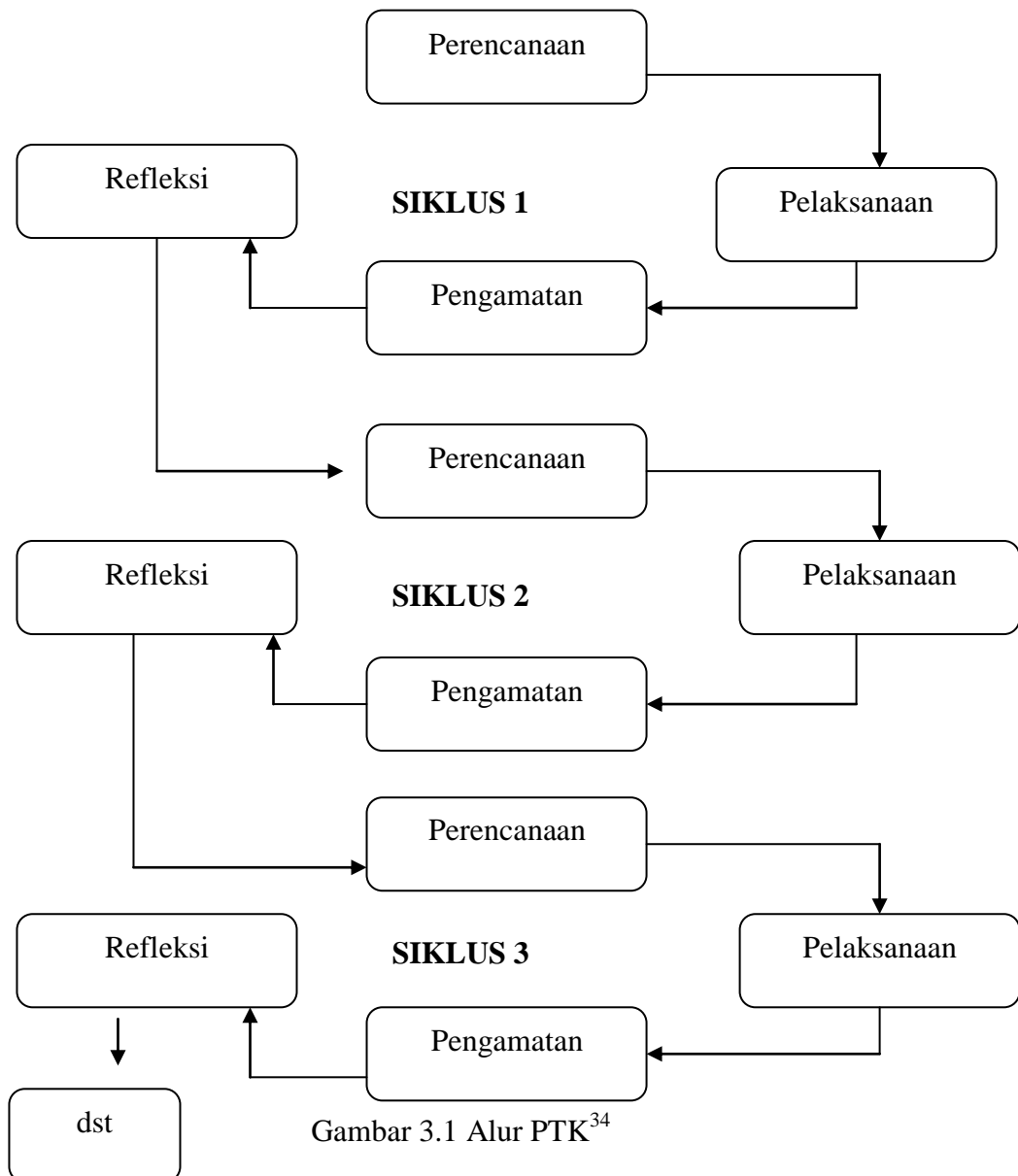
Tabel 1. Rencana Pelaksanaan Penelitian PTK

No	Kegiatan	Bulan							
		Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	PERSIAPAN								
	Menyusun konsep perencanaan								
	Menyusun Instrumen								
2	PELAKSANAAN								
	Melakukan Tindakan Siklus 1								
	Melakukan Tindakan Siklus 2								
	Melakukan Tindakan Siklus 3								
3	PENYUSUNAN LAPORAN								
	Menyusun konsep laporan								
	Penyempurnaan laporan								

3. Siklus Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak mengenal alfabet yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Bentuk penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu peneliti berperan sebagai

pengamat dan pemberi tindakan. Penelitian ini menggunakan PTK Partisipan karena dalam penelitian ini peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai penelitian tersebut berakhir. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian yakni menggunakan model Arikunto. Lebih jelasnya desain penelitian adalah:



Gambar 3.1 Alur PTK³⁴

³⁴Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kela*, (Jakarta: Bumi Aksaran, 2008), h. 16.

B. Persiapan PTK

Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh anak.³⁵ Pelaksanaan PTK dilakukan dengan merencanakan tema pembelajaran, membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus I dan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 2 dan siklus 3, membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian), menyediakan media dan sumber belajar, menyediakan alat observasi serta alat penilaian.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis yang terdiri dari 15 anak terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan.

D. Sumber Data

1. Anak

Jumlah seluruh anak yang belajar di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis adalah 15 orang dengan jumlah 7 orang anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Adapun data anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Anak TA 2016-2017

No	Nama Anak	Jenis kelamin
1	Ubaid Mahardika	L
2	Muhammad Maulana	L
3	Taufiqur Raihan	L
4	Aidiel Wiyazi	L
5	Alvian Pratama	L
6	Marvin Wijaya NST	L
7	Rangga Aditya	L
8	Nayla Devany	P
9	Aulia Selvina Wijaya	P
10	Zifara Septriyasa	P
11	Nazwa Zaskia	P
12	Putri Nabila	P
13	Asria Citra	P
14	Andin Aulya	P
15	Zahwa Awliana	P

³⁵*Ibid.*, h. 2-3.

2. Guru

Guru yang ada di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Guru TA 2016-2017

No	Nama	Status
1	Wan Surya Ramdani Baros	Kepala sekolah
2	Eka Yuli Astuti	Guru
3	Sugiem	Guru
4	Siti Fatimah	Guru
5	Wan Juwita Agustin Baros	Guru

3. Teman Sejawat dan Kolaborator

Teman sejawat yang dijadikan penilai pada pelaksanaan PTK adalah ibu Siti Fatimah sedangkan kolaborator adalah ibu Eka Yuli Astuti

Tabel 4. Teman Sejawat dan Kolabolator

No	Nama	Status	Kelas
1	Siti Fatimah	Guru	Kolabolator (Penilai I)
2	Eka Yuli Astuti	Guru	Kolabolator (Penilai II)

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan dokumen.

a. Observasi

Observasi digunakan untuk memantau dan mencari informasi tentang proses pembelajaran. Adapun observasi yang digunakan yaitu observasi partisipan, observasi partisipan yaitu suatu teknik pengamatan dimana peneliti ikut ambil bagian dalam kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diselidik yaitu meningkatkan kemampuan anak mengenal alfabet melalui pembelajaran berbasis *edutainment*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak mengenal alfabet melalui pembelajaran berbasis *edutainment* dengan menggunakan foto-foto dan alat peraga.

2. Alat Pengumpulan Data PTK

Alat pengumpulan data yang berupa observasi dilakukan dalam penelitian ini didokumentasikan yang peneliti kerjakan berbentuk:

a. Lembar Observasi

Observasi dilakukan dengan bantuan teman sejawat sebagai guru kelas dengan lengkap dan instrument penilaian observasi yang meliputi:

1) Aktivitas Guru

Memberikan appersepsi, mengkondisikan anak, memberi contoh, melakukan eksperimen, dan memberikan informasi pada anak.

Lembar observasi guru dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 5 Lembar Observasi Aktivitas Guru TA 2016-2017

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Kegiatan awal 1. Kemampuan melakukan apersepsi dan memotivasi 2. Menarik perhatian dengan memilih posisi di depan dalam interaksi dengan anak. 3. Menimbulkan motivasi dengan tanya jawab 4. Memberi acuan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.					
2	Kegiatan inti: 1. Guru menyiapkan media beserta bahan dan alatnya 2. Guru menjelaskan konsteks yang akan dilakukan anak 3. Guru memberi tugas anak dengan berbagai media 4. Guru membimbing anak mengungkapkan gagasan/ide yang telah dibuatnya 5. Guru memberikan umpan balik dan memberikan reward pada anak yang berhasil menyelesaikan tugasnya					
3	Kegiatan akhir 1. Meninjau kembali dengan menjelaskan inti tema 2. Mengevaluasi kemampuan anak mengenal alfabet 3. Tindak lanjut dengan merencanakan pengajaran perbaikan					

Keterangan:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

2) Aktivitas Anak

Memperhatikan penjelasan guru tentang aktivitas anak dalam pengenalan alfabet. Tahapan pengamatan dilaksanakan sejalan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti dan observer mengamati dan mencatat hasil peningkatan kemampuan anak mengenal alfabet sesuai indikator. Lembar observasi penelitian anak dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 6 Lembar Observasi Pengamatan Anak Tahun Ajaran 2016-2017

No	Nama anak	Kemampuan mengenal huruf				Kemampuan mengucapkan huruf				Kemampuan membedakan huruf				Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B S H	BS B		
1	Ubaid Mahardika																
2	Muhammad Maulana																
3	Taufiqur Raihan																
4	Aidiel Wiyazi																
5	Alvian Pratama																
6	Marvin Wijaya NST																
7	Rangga Aditya																
8	Nayla Devany																
9	Aulia Selvina Wijaya																
10	Zifara Septriyasa																
11	Nazwa Zaskia																
12	Putri Nabila																
13	Asria Citra																
14	Andin Aulya																
15	Zahwa Awliana																

b. Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data penelitian tindakan kelas yang berisi berbagai dokumen-dokumen, baik

bersifat tertulis maupun melalui media, rekaman atau gambar yang menyangkut pemanfaatan materi-materi yang digunakan untuk menyediakan informasi dan pemahaman awal tentang kemampuan anak mengenal alfabet RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis.

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal alfabet melalui pembelajaran berbasis *edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis. Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerja penelitian adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan peningkatan kemampuan anak mengenal alfabet .

1. Anak

a. Tes

Keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya mencapai 80% kemampuan anak mengenal alfabet yang dilihat dari indikator yaitu

- 1) Kemampuan mengenal alfabet
- 2) Kemampuan mengucapkan alfabet
- 3) Kemampuan membedakan alfabet
- 4) Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata

b. Pengamatan/Observasi

Keaktifan anak dalam mengenal alfabet melalui pembelajaran berbasis *edutainment*.

2. Guru

a. Dokumentasi: foto kegiatan anak

b. Daftar hadir

Pengamatan: hasil pengamatan guru dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal alfabet anak.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, analisis dilakukan peneliti sejak awal pada setiap aspek kegiatan peneliti dengan pencatatan lapangan melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaan PTK, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti yaitu:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat keberhasilan yang dicapai anak. Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 80% BSH dan BSH untuk meningkatkan perkembangan kemampuan anak mengenal alfabet melalui pembelajaran berbasis *edutainment*.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad ^{36}$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

f : Jumlah anak yang mengalami perubahan

n : Jumlah seluruh anak

2. Data Kualitatif

Aktifitas anak dalam melakukan komunikasi melalui tanya jawab kemudian dikategorikan dalam klasifikasi belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dalam bentuk siklus yang berulang terdapat empat langkah dalam PTK yang merupakan satu siklus yaitu:

³⁶Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 43

1. Prasiklus

Dalam pra siklus ini sosialisasi yang dilakukan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu belum menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment*.

2. Siklus 1

a. Perencanaan

Dalam perencanaan peneliti melakukan berbagai persiapan sebelum melakukan kegiatan penelitian lapangan yaitu:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Lembar pelaksanaan observasi
- 3) Menyiapkan Rencana satu siklus untuk siklus 1 dan Kegiatan Harian (RKH) yang disesuaikan dengan indikator kemampuan anak mengenal alfabet
- 4) Melakukan perancangan pembelajaran setiap tindakan oleh guru sehingga adanya umpan balik terhadap keberhasilan penelitian disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan implementasi yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan tindakan yang telah dibuat
- 2) Membuat perencanaan pembelajaran berbasis *edutainment* didalam kelas dengan cara berkelompok dalam 1 kelompok terdapat 5 anak
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak dalam melakukan permainan
- 4) Menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* sesuai tema, sub tema dan tema spesifik.

c. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan yaitu:

- 1) Pemantauan melalui instrumen yang dibuat untuk anak.
- 2) Peneliti yang berperan sebagai guru melakukan observasi dan pengamatan secara langsung mengenai kemampuan anak mengenal alfabet setelah diberikan pembelajaran berbasis *edutainment*.

- 3) Pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak mengenal alfabet

d. Analisis

Tim penilai melakukan analisis terhadap hasil pengamatan berdasarkan pengamatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung apakah anak dapat berkonsentrasi pada saat guru menjelaskan tentang materi pelajaran yang akan diselenggarakan dan memahami materi yang akan di simak dan dapat mengulang kembali materi yang didengarkan dengan pengucapan yang jelas.

e. Refleksi

Refleksi digunakan peneliti yaitu:

- 1) Untuk mengetahui kekurangan dari aktivitas pembelajaran persiklus yang diberikan peneliti pada anak.
- 2) Peneliti dapat mencatat kekurangan-kekurangan tindakan untuk melakukan revisi ulang pada kegiatan belajar mengajar.
- 3) Peneliti melakukan analisis terhadap hasil pelaksanaan tindakan dari siklus satu untuk mengetahui peningkatan dan ketercapaian hasil penelitian dalam pelaksanaan, observasi dan refleksi untuk dikembangkan menjadi tahapan selanjutnya

3. Siklus 2

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan pengamatan refleksi.

a. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Lembar pelaksanaan observasi
- 3) Menyiapkan Rencana satu siklus untuk siklus 2 dan Kegiatan Harian (RKH) yang disesuaikan dengan indikator kemampuan anak mengenal alfabet

Melakukan perancangan pembelajaran setiap tindakan oleh guru sehingga adanya umpan balik terhadap keberhasilan penelitian disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis *edutainment* sesuai tema untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal alfabet hasil refleksi pada siklus I sebagai berikut:

- 1) Melakukan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak
- 2) Mengatur posisi tempat duduk anak
- 3) Menyiapkan alat peraga
- 4) Memotivasi anak untuk mendengar penjelasan tentang materi yang akan disampaikan oleh guru
- 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk mengulang kembali materi yang disampaikan secara berlahan-lahan dengan guru
- 6) Memberikan kesempatan mengulang kembali materi yang disampaikan dengan cara kegiatan pembelajaran berbasis *edutainment*
- 7) Melakukan pengamatan penilaian

c. Pengamatan

Selama proses pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir diamati oleh observer dengan lembar observasi yang telah disepakati bersama, yaitu observasi mengenai aktivitas belajar anak pada pembelajaran melalui pembelajaran berbasis *edutainment*, serta observasi kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung

d. Refleksi

Pada akhir siklus, peneliti melakukan refleksi untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan, apa yang sudah dicapai dan apa yang masih harus diperbaiki pada siklus berikutnya.

4. Siklus 3

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus 3 ini yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Mengidentifikasi masalah pada siklus 3 dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
 - 2) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis *edutainment* sesuai tema untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal alfabet hasil refleksi pada siklus I sebagai berikut:
 - 3) Menyiapkan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas anak.
- b. Pelaksanaan
- Pada tahap pelaksanaan siklus 3 peneliti melakukan kegiatan yaitu:
- 1) Melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada anak
 - 2) Guru memberi motivasi dan rasa percaya diri kepada anak.
 - 3) Anak mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
 - 4) Guru menceritakan tema dan memberikan tanya jawab
 - 5) Guru memberikan reward bagi kelompok terbaik.
 - 6) Guru bersama anak mengadakan refleksi terhadap materi pembelajaran.
 - 7) Guru bersama anak menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
 - 8) Anak diberi soal individu secara tertulis
- c. Pengamatan
- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran.
 - 2) Melakukan pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran.
 - 3) Melakukan pengumpulan data hasil belajar anak setelah menggunakan kegiatan pembelajaran berbasis *edutainment*
- d. Refleksi
- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus III.
 - 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus III.
 - 3) Menyimpulkan hasil dari pelaksanaan siklus III. Jika tujuan PTK belum tercapai, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan mengacu pada siklus sebelumnya.

I. Personalia Penelitian

Tim penelitian yang terlibat dalam PTK ini adalah:

Tabel 7 Personalia Penelitian

No	Nama	Tugas	Jam kerja per minggu
1	Wan Juwita Agustin Baros	a. Peneliti b. Pengumpul Data c. Pengambil Keputusan hasil PTK	24 Jam
2	Siti Fatimah	Kolaborator I (Penilai I)	24 Jam
3	Eka Yuli Astuti	Kolaborator II (Penilai II)	24 Jam

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Deskripsi kondisi awal dilakukan sebelum penelitian ini dilaksanakan peneliti dengan mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kelas yang diteliti yaitu kelas B RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis. Peneliti juga bekerja sama dengan teman sejawat dan kolabolator untuk melakukan observasi. Kondisi awal ini perlu diketahui agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan. Agar kondisi awal dapat diketahui maka peneliti mengadakan observasi yang bekerja sama dengan teman sejawat yaitu dengan ibu Siti Fatimah.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebagai guru di kelompok B RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf alfabet masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari indikator penelitian yaitu kemampuan mengenal huruf, kemampuan mengucapkan huruf, kemampuan membedakan huruf, kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata belum berkembang sesuai harapan.

Tahap pelaksanaan prasiklus dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengenal huruf alfabet dengan menggunakan metode demonstrasi. Pada prasiklus, didapatkan hasil bahwa kemampuan mengenal huruf alfabet masih jauh dari harapan sehingga harus diadakan penelitian guru perbaikan dengan tindakan yang sama namun dengan kegiatan yang lebih ditingkatkan adapun masalah yang ditemukan dalam penelitian observasi awal diantaranya adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet masih rendah, anak-anak belum dapat mengenal semua huruf alfabet, kurangnya metode pembelajaran guru dalam mengenalkan huruf alfabet dan metode pembelajaran berbasis *edutainment* belum terlaksana dengan baik.

Adapun hasil observasi terhadap kemampuan mengenal huruf alfabet melalui pembelajaran berbasis *edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Prasiklus

No	Nama Anak	Kemampuan mengenal huruf				Kemampuan mengucapkan huruf				Kemampuan membedakan huruf				Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ubaid Mahardika	√				√				√				√			
2	Muhammad Maulana	√				√				√				√			
3	Taufiqur Raihan	√				√				√				√			
4	Aidiel Wiyazi	√				√				√				√			
5	Alvian Pratama	√				√				√				√			
6	Marvin Wijaya NST	√				√				√				√			
7	Rangga Aditya	√				√					√				√		
8	Nayla Devany		√				√				√				√		
9	Aulia Selvina Wijaya		√				√				√				√		
10	Zifara Septriyasa		√				√				√				√		
11	Nazwa Zaskia		√				√				√				√		
12	Putri Nabila		√					√				√			√		
13	Asria Citra			√				√				√				√	
14	Andin Aulya			√				√				√				√	
15	Zahwa Awliana				√				√				√				√

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan tentang hasil observasi dan dapat disimpulkan ke dalam tabel dibawah ini dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan: P : Angka Persentase

f : Jumlah anak yang mengalami perubahan

n : Jumlah seluruh anak

Tabel 9 Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Pada Prasiklus

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Kemampuan mengenal huruf	7	5	2	1	15
		47%	33%	13%	7%	(100%)
2	Kemampuan mengucapkan huruf	7	4	3	1	15
		47%	26%	20%	7%	(100%)
3	Kemampuan membedakan huruf	6	5	3	1	15
		40%	33%	20%	7%	(100%)
4	Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata	6	6	2	1	15
		40%	40%	13%	7%	(100%)

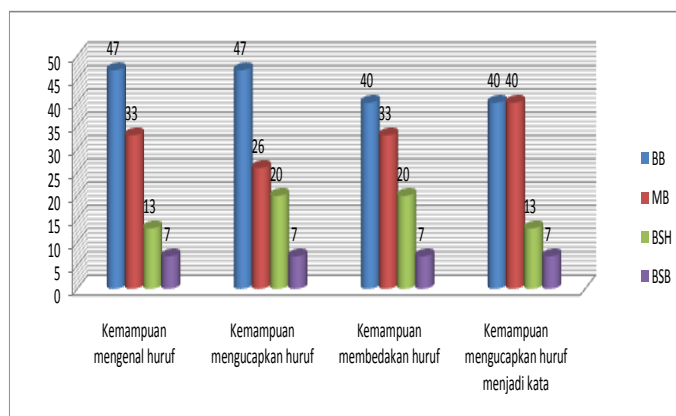
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

- (a) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengenal huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak (47%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (13%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).
- (b) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengucapkan huruf dengan teman yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak (47%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (26%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (13%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak atau (1%).
- (c) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan membedakan huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (40%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (20%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak atau (7%).
- (d) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (40%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 6

orang anak (40%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (13%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).

Berdasarkan data tabel diatas perbedaan kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat di lihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 1. Penelitian Sebelum Diadakan Tindakan (Prasiklus)



Berdasarkan data tabel dan grafik diatas, maka persentase anak yang mulai berkembang (MB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) ini dapat dilihat berdasarkan data tabel berikut ini:

Tabel 10 Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Mulai Berkembang Dan Berkembang Sesuai Harapan Pada Prasiklus

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		MB	BSH	
1	Kemampuan mengenal huruf	5	2	7
		33%	13%	46%
2	Kemampuan mengucapkan huruf	4	3	7
		26%	20%	46%
3	Kemampuan membedakan huruf	5	3	8
		33%	20%	53%
4	Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata	6	2	8
		40%	13%	53%
Rata-rata				49,5%

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan tentang kondisi awal pembelajaran sebelum diadakannya tindakan masih sangat rendah. Hasil observasi sebelum diadakannya penelitian diperoleh data yaitu:

- (a) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengenal huruf yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (13%).
- (b) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan mengucapkan huruf dengan teman yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (26%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (13%).
- (c) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan membedakan huruf yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (20%).
- (d) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (40%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang anak (13%).

Berdasarkan data yang diperoleh pada kondisi awal diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf alfabet melalui pembelajaran berbasis edutainment masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh yaitu rata-rata sebesar 49,5% maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran berbasis edutainment di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis pada siklus 1.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 1

Deskripsi hasil data meliputi data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan perbaikan siklus sebagai berikut:

1. Perencanaan

Peneliti melaksanakan kegiatan perencanaan ini pada hari Senin sampai Jumat, tanggal 23, 24, 25, 26, 27 Januari 2017 dengan tema rekreasi dan sub tema Alat Transportasi tema spesifik Ambulans, Bus, Delman, Kreta Api Dan Sepeda.

Tahap perencanaan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet anak sampai membentuk kata pada kelompok B di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis tersebut. Peneliti dan teman sejawat mendiskusikan hal-hal yang dibutuhkan saat tindakan dilaksanakan nanti, diantaranya peneliti mengajukan indikator-indikator keberhasilan peningkatan kemampuan mengenal huruf alfabet. Peneliti menyusun dan mendiskusikan RKH tiap 1 siklus dengan guru mitra kolaboratif.

Dalam perencanaan, peneliti bersama guru mitra juga menyusun dan mendiskusikan lembar observasi guru saat mengajar, menyusun dan mendiskusikan lembar observasi proses pembelajaran anak didik dengan guru mitra kolaboratif. Adapun skenario perbaikan siklus 1 sebagai terlampir.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 1 Peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan perbaikan pembelajaran berbasis *edutainment* sesuai tema dan tema spesifik. Kegiatan disesuaikan dengan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1 dan skenario perbaikan. Pada siklus satu ini peneliti menekankan pada penjelasan vokal dan konsonan. Lebih jelas pelaksanaan kegiatan setiap hari sebagai berikut:

- a. RKH ke : 1
- Hari/Tanggal/bulan/tahun : Senin 23 Januari 2017
- Tema : Alat Transportasi
- Sub Tema : Transportasi darat
- Tema sefesifik : Ambulans
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan huruf vokal dan konsonan dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- Langkah- Langkah :
- Apersepsi dengan bercerita tentang Ambulans dengan menggunakan alat permainan edukatif gambar Ambulans
 - Menyanyikan lagu huruf alfabet

- Mengenalkan huruf vokal (a, i, u, e, o)
 - Mewarnai huruf a gambar “Ambulans”
 - Mengkolase huruf “a-u” dengan pasir
- b. RKH ke : 2
- Hari/ tanggal/bulan/tahun : Selasa 24 Januari 2017
- Tema : Alat Transportasi
- Sub Tema : Transportasi darat
- Tema sefesifik : Bus
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan huruf vokal dan konsonan dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- Langkah-langkah :
- Apersepsi dengan bercerita tentang Bus dengan menggunakan alat permainan edukatif gambar Bus
 - Menyanyikan lagu “Naik Bus”
 - Mengenalkan huruf konsonan (b, c, f, g, h) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
 - Menggunting huruf b dan c
 - Meniru tulisan bus
- c. RKH ke :3
- Hari/tanggal/bulan/tahun :Rabu 25 Januari 2017
- Tema : Alat Transportasi
- Sub Tema : Transportasi darat
- Tema Sepesifik : Delman
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan huruf vokal dan konsonan dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- Langkah-langkah :
- Apersepsi bercerita tentang Delman dengan menggunakan alat permainan edukatif gambar Delman
 - Mengucapkan sajak “Naik Delman”

- Mengenalkan huruf konsonan (d, j, l, m, n)
 - Mewarnai huruf “d” pada gambar Delman
 - Membuat bentuk huruf “d” dengan plastisin
- d. RKH ke : 4
- Hari/tanggal/bulan /tahun : Kamis 26 Januari 2017
- Tema : Alat Transportasi
- Sub Tema : Transportasi darat
- Tema Spesifik : Kereta Api
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan huruf vokal dan konsonan dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- Langkah-langkah :
- Apersepsi dengan bercerita tentang Kereta Api dengan menggunakan alat permainan edukatif gambar Kereta Api
 - Menirukan kalimat “Ayo-Kita-Naik-Kereta-Api”
 - Mengenalkan huruf konsonan (k, p, q, r, t) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
 - Meniru tulisan “Kereta Api”
 - Mencocok huruf “K” dan gambar “Kereta Api”
- d. RKH ke : 5
- Hari/tanggal/bulan /tahun : Jumat 27 Januari 2017
- Tema : Alat Transportasi
- Sub Tema : Transportasi darat
- Tema Spesifik : Sepeda
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan huruf vokal dan konsonan dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- Langkah-langkah :
- Apersepsi dengan bercerita tentang Sepeda dengan menggunakan alat permainan edukatif gambar Sepeda
 - Menjawab pertanyaan “berapa roda Sepeda”

- Mengenalkan huruf konsonan (s, v, w, x, y, z) dengan permainan mencari huruf sesuai benda
- Mengkolase gambar “Sepeda”
- Mencipta bentuk “sepeda” dengan plastisin

3. Pengamatan

Dalam tahap ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus 1. Adapun hasil pengamatan tersebut terlihat dalam lembar observasi berikut:

Tabel 11 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Siklus 1

No	Nama Anak	Kemampuan mengenal huruf				Kemampuan mengucapkan huruf				Kemampuan membedakan huruf				Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B
1	Ubaid Mahardika	√			√				√				√				
2	Muhammad Maulana	√			√				√				√				
3	Taufiqur Raihan	√			√				√				√				
4	Aidiel Wiyazi	√			√				√				√				
5	Alvian Pratama	√			√				√					√			
6	Marvin Wijaya NST		√			√			√					√			
7	Rangga Aditya		√			√				√				√			
8	Nayla Devany		√			√				√				√			
9	Aulia Selvina Wijaya		√			√				√				√			
10	Zifara Septriyasa		√			√					√					√	
11	Nazwa Zaskia			√			√				√					√	
12	Putri Nabila			√			√				√					√	
13	Asria Citra			√			√				√					√	
14	Andin Aulya			√			√				√					√	
15	Zahwa Awliana				√			√				√					√

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 12 Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Pada Siklus 1

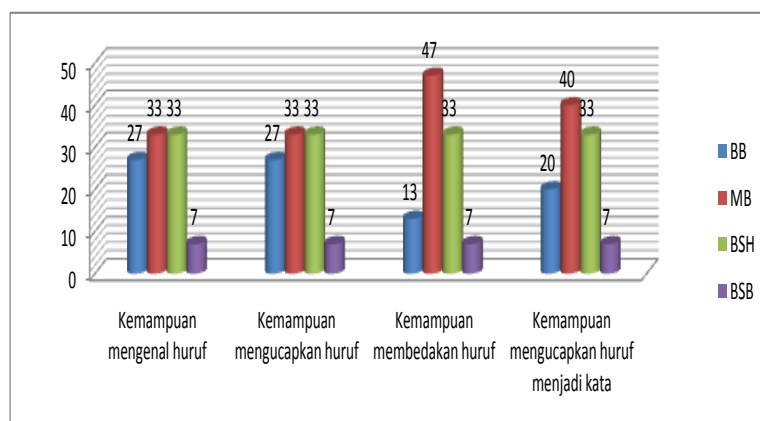
No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Kemampuan mengenal huruf	5	5	4	1	15
		33%	33%	27%	7%	(100%)
2	Kemampuan mengucapkan huruf	5	5	4	1	15
		33%	33%	27%	7%	(100%)
3	Kemampuan membedakan huruf	6	3	5	1	15
		40%	20%	33%	7%	(100%)
4	Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata	4	5	5	1	15
		27%	33%	33%	7%	(100%)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

- (a) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan mengenal huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (33%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (27%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak atau (7%).
- (b) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan mengucapkan huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (33%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (27%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak atau (7%).
- (c) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan membedakan huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (40%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (20%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak atau (7%).
- (d) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (27%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).

Berdasarkan data dari tabel di atas perbedaan Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat di lihat pada grafik di bawah ini

Grafik 2. Penelitian Tindakan (Siklus 1)



Berdasarkan data tabel dan grafik di atas, maka persentase anak yang mulai berkembang (MB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) ini dapat dilihat berdasarkan data tabel berikut ini:

Tabel 13 Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Mulai Berkembang Dan Berkembang Sesuai Harapan Pada Siklus 1

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		MB	BSH	
1	Kemampuan mengenal huruf	5	4	9
		33%	27%	60%
2	Kemampuan mengucapkan huruf	5	4	9
		33%	27%	60%
3	Kemampuan membedakan huruf	3	5	8
		20%	33%	53%
4	Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata	5	5	10
		33%	33%	66%
Rata-rata				59,75%

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan tentang

- (a) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengenal huruf yaitu berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (24%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (18%).
- (b) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengucapkan huruf yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (24%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (1%).
- (c) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan membedakan huruf yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (24%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (24%).
- (d) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan membedakan huruf yaitu yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (24%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (18%).

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf alfabet anak melalui pembelajaran berbasis *edutainment* pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan adapun rata-ratanya adalah sebesar 59,75%, sehingga perlu diadakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran berbasis *edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Bantang Kuis

4. Refleksi

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Guru sebagai peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti dan kolaborator membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah dan kendala pada pelaksanaan siklus 1. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan dan permasalahan tersebut untuk perbaikan pada siklus 2. Hal ini dilakukan agar terjadi peningkatan dalam meningkatkan kemampuan

mengenai huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* pada siklus 2. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain:

1) Refleksi Kekuatan

- a) Anak tertarik pada kegiatan bermain dengan pembelajaran berbasis *edutainment*
- b) Anak mulai termotivasi untuk mengikuti kegiatan mengenai huruf alfabet
- c) Anak mulai mengenali mana huruf konsonan dan huruf vokal
- d) Anak mulai mampu mengikuti permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- e) Anak mulai mampu membedakan huruf yang hampir sama

2) Refleksi Kelemahan

- a) Guru kurang mampu menjelaskan tema melalui pembelajaran berbasis *edutainment*
- b) Guru hanya menggunakan cerita dan kurang memanfaatkan media pendukung dalam mengenalkan huruf alfabet
- c) Anak merasa tidak paham dengan permainan mencari huruf yang sesuai dengan benda
- d) Guru selama ini jarang menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* khususnya dalam upaya meningkatkan pengenalan huruf alfabet
- e) Rata-rata anak masih membutuhkan bantuan guru dalam mempragakan permainan dengan pembelajaran berbasis *edutainment*

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan, kemampuan mengenai huruf alfabet pada anak kelompok B RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, upaya peningkatan kemampuan mengenai huruf alfabet dilanjutkan pada siklus 2 dan dilakukan perbaikan agar tercapai keberhasilan sesuai dengan yang telah ditetapkan.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 2

Deskripsi hasil data meliputi data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan perbaikan siklus sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pelaksanaan perbaikan merupakan realisasi dari rencana yang telah penulis buat. Pada tahap pelaksanaan ini penulis melaksanakan skenario pembelajaran melalui pembelajaran berbasis *edutainment* yang telah direncanakan dalam RKH. Penelitian siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 30, 31 Januari dan 1, 2, 3, Februari 2017 dengan tema rekreasi sub tema Alat Transportasi tema spesifik Angkot, Balon Udara, Helikopter, Sampan dan Pesawat.

Dalam perencanaan, peneliti bersama guru mitra juga menyusun dan mendiskusikan lembar observasi guru saat mengajar, menyusun dan mendiskusikan lembar observasi proses pembelajaran anak didik dengan guru mitra kolaboratif. Adapun skenario perbaikan siklus 2 sebagai terlampir.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 2 Peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan perbaikan bermain peran sesuai tema dan tema spesifik. Kegiatan disesuaikan dengan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 2 dan skenario perbaikan terlampir. pada siklus dua ini peneliti mulai mengenalkan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata sederhana. Lebih jelas pelaksanaan kegiatan setiap hari sebagai berikut:

- a. RKH ke : 1
- Hari/Tanggal/bulan/tahun : Senin 30 Januari 2017
- Tema : Kebutuhanku
- Sub Tema : Makanan dan Minuman
- Tema sefesifik : Susu
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata sederhana
- Langkah- Langkah :
- Apersepsi dengan bercerita tentang susu adalah minuman sehat

- Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda
 - Mencocok kata “susu” pada gambar susu
 - Meniru tulisan “susu”
- b. RKH ke : 2
- Hari/ tanggal/bulan/tahun : Selasa 31 Januari 2017
- Tema : Kebutuhanku
- Sub Tema : Makanan dan Minuman
- Tema sefesifik : Nasi
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata sederhana
- Langkah-langkah :
- Apersepsi dengan bercerita tentang Nasi
 - Menjawab pertanyaan tentang Nasi terbuat dari apa?
 - Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda
 - Mengkolase kata “Nasi” pada gambar Nasi dengan Amplas Kelapa
 - Mewarnai kata “Nasi” pada gambar Nasi
- c. RKH ke :3
- Hari/tanggal/bulan/tahun : Rabu 1 Februari 2017
- Tema : Kebutuhanku
- Sub Tema : Makanan dan Minuman
- Tema Sepesifik : Lauk Pauk (Tahu)
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata sederhana
- Langkah-langkah :

- Apersepsi dengan menceritakan manfaat Lauk Pauk (Tahu)
- Menyanyikan lagu “Suka Tahu”
- Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda
- Mewarnai kata “Tahu” pada gambar tahu
- Mencocok kata “Tahu” pada gambar tahu

d. RKH ke : 4

Hari/tanggal/bulan /tahun : Kamis 2 Februari 2017

Tema : Kebutuhanku

Sub Tema : Makanan dan Minuman

Tema Spesifik : Sayur-Mayur (Sawi)

Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata sederhana

Langkah-langkah :

- Apersepsi dengan bercakap-cakap tentang sawi itu sayur
- Mengenalkan huruf konsonan (s, n, q, r, t) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- Mewarnai kata “Sawi” pada gambar sawi
- Meniru tulisan sawi

d. RKH ke : 5

Hari/tanggal/bulan /tahun : Jumat 3 Februari 2017

Tema : Kebutuhanku

Sub Tema : Buah-buahan (Leci)

Tema Spesifik : Pesawat

Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata sederhana

Langkah-langkah :

- Bercakap-cakap tentang buah-buahan leci

- Menyanyikan lagu makan buah sayuran
- Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda
- Mewarnai kata “Leci” pada gambar buah-buahan
- Mencocok kata “Leci” pada gambar leci

3. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan maka dijelaskan tentang kegiatan kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment*:

Tabel 14 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Siklus 2

No	Nama Anak	Kemampuan mengenal huruf				Kemampuan mengucapkan huruf				Kemampuan membedakan huruf				Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ubaid Mahardika	√				√				√				√			
2	Muhammad Maulana	√				√				√				√			
3	Taufiqur Raihan	√				√				√				√			
4	Aidiel Wiyazi	√				√				√				√			
5	Alvian Pratama		√				√			√				√			
6	Marvin Wijaya NST		√				√			√				√			
7	Rangga Aditya		√				√			√				√			
8	Nayla Devany		√				√			√				√			
9	Aulia Selvina Wijaya		√				√			√				√			
10	Zifara Septriyasa			√				√				√				√	
11	Nazwa Zaskia			√				√				√				√	
12	Putri Nabila			√				√				√				√	
13	Asria Citra			√				√				√				√	
14	Andin Aulya			√				√				√				√	
15	Zahwa Awliana				√				√				√				√

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan tentang hasil observasi dan dapat disimpulkan ke dalam tabel dibawah ini dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan: P : Angka Persentase

f : Jumlah anak yang mengalami perubahan

n : Jumlah seluruh anak

Tabel 15 Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Pada Siklus 2

No	Indikator	F1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n) (P) %
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Kemampuan mengenal huruf	4	5	5	1	15
		27%	33%	33%	7%	
2	Kemampuan mengucapkan huruf	4	5	5	1	15
		27%	33%	33%	7%	
3	Kemampuan membedakan huruf	2	7	5	1	15
		13%	47%	33%	7%	
4	Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata	3	6	5	1	15
		20%	40%	33%	7%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa

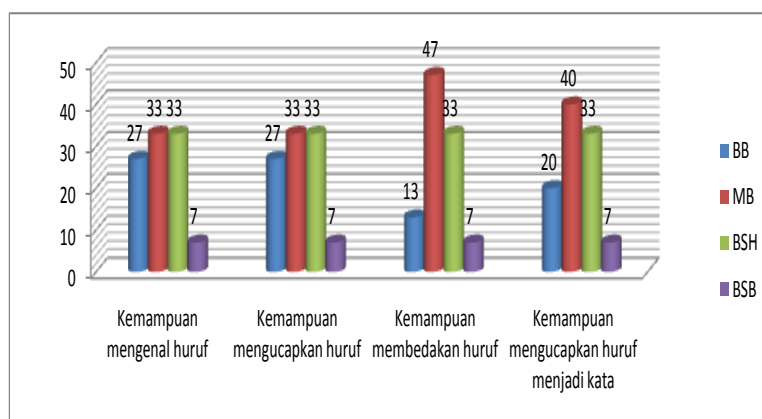
- (a) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan mengenal huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (27%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).
- (b) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan mengucapkan huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (27%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%),

berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).

- (c) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan membedakan huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (13%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 7 orang anak (47%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak atau (7%).
- (d) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 3 orang anak (20%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (40%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).

Berdasarkan data dari tabel di atas perbedaan kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat di lihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 3. Penelitian Tindakan (Siklus 2)



Berdasarkan data tabel dan grafik di atas, maka persentase anak yang mulai berkembang (MB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) ini dapat dilihat berdasarkan data tabel berikut ini:

Tabel 16 Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Mulai Berkembang Dan Berkembang Sesuai Harapan Pada Siklus 2

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		MB	BSH	
1	Kemampuan mengenal huruf	5	5	10
		33%	33%	66%
2	Kemampuan mengucapkan huruf	5	5	10
		33%	33%	66%
3	Kemampuan membedakan huruf	7	5	12
		47%	33%	80%
4	Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata	6	5	11
		40%	33%	73%
Rata-rata				71,25%

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan tentang :

- (a) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan mengenal huruf yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%).
- (b) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan mengucapkan huruf yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%).
- (c) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan membedakan huruf yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 7 orang anak (47%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%).
- (d) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (40%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%).

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa Kemampuan mengenal huruf alfabet melalui pembelajaran berbasis edutainment siklus 2 belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan adapun rata-ratanya adalah sebesar 71,25% maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran berbasis edutainment di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis pada siklus 3.

4. Refleksi

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti dan kolaborator membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah dan kendala pada pelaksanaan siklus 2. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan dan permasalahan tersebut untuk perbaikan pada siklus 3. Berdasarkan hasil pengamatan hambatan yang ditemukan 1 sama halnya dengan kendala yang ditemukan pada siklus 1, antara lain:

1) Refleksi Kekuatan

- a) Anak sudah tertarik pada kegiatan permainan berbasis *edutainment* walaupun masih ada yang memiliki sifat tidak sabar
- b) Anak termotivasi mengikuti kegiatan permainan mengenal huruf walaupun masih bertanya pada teman
- c) Anak mampu membedakan huruf konsonan dan huruf vokal
- d) Anak mampu menyesuaikan huruf sesuai dengan benda dan dapat mengelompokkannya
- e) Anak mulai sabar menunggu giliran dalam bermain huruf alfabet

2) Refleksi kelemahan

- a) Guru mulai mampu dalam menjelaskan tema melalui pembelajaran berbasis *edutainment*
- b) Guru mulai menggunakan metode yang bervariasi dan memanfaatkan media pendukung dalam mengenalkan huruf alfabet
- c) Guru menambah kegiatan permainan mengenal huruf misalnya meminta anak untuk duduk secara melingkar kemudian menanyakan anak yang namanya dimulai dari huruf A harus berputar-putar.
- d) Guru membuat permainan dengan menyimpan ke dalam kotak huruf alfabet sesuai dengan namanya setiap anak terdapat 1 kotak.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan, penggunaan pembelajaran berbasis *edutainment* pada anak kelompok B RA Al-Iman Desa Tj Sari

Kecamatan Batang Kuis mulai mengalami peningkatan akan tetapi belum mencapai keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* dilanjutkan pada siklus 3.

D. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 3

Deskripsi hasil data meliputi data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan perbaikan siklus sebagai berikut:

1. Perencanaan

Siklus 3 dilaksanakan tanggal 6, 7, 8, 9, 10 Februari 2017 dengan tema Kebutuhanku sub tema Pakaian tema spesifik Ayam, Bebek, Kelinci, Lumba-Lumba, Sapi. Penelitian ini merupakan realisasi dari rencana yang telah penulis buat pada siklus sebelumnya. Pada tahap pelaksanaan ini penulis melaksanakan skenario pembelajaran melalui pembelajaran berbasis *edutainment* yang telah direncanakan dalam RKH.

Dalam perencanaan, peneliti bersama guru mitra juga menyusun dan mendiskusikan lembar observasi guru saat mengajar, menyusun dan mendiskusikan lembar observasi proses pembelajaran anak didik dengan guru mitra kolaboratif. Adapun skenario perbaikan siklus 3 sebagai terlampir.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 3 Peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan perbaikan pembelajaran berbasis *edutainment* sesuai tema dan tema spesifik. Pada siklus tiga ini peneliti mulai mengenalkan kata sederhana. Kegiatan disesuaikan dengan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 3 dan skenario perbaikan.

- a. RKH ke : 1
 Hari/Tanggal/bulan/tahun : Senin 6 Februari 2017
 Tema : Kebutuhanku
 Sub Tema : Pakaian
 Tema sefesifik : Celana
 Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan kata sederhana dengan permainan

- Langkah- Langkah : mencari huruf sesuai dengan benda
- Apersepsi dengan bercakap-cakap tentang fungsi celana
 - Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda
 - Meniru tulisan “Ce-la-na”
 - Mewarnai kata “Celana” pada gambar celana
- b. RKH ke : 2
- Hari/ tanggal/bulan/tahun : Selasa 7 Februari 2017
- Tema : Kebutuhanku
- Sub Tema : Pakaian
- Tema sefesifik : Kemeja
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- Langkah-langkah :
- Aperseps dengan bercakap-cakap tentang kemeja
 - Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda
 - Mengkolase kata “Kemeja” dengan ampas kelapa
 - Mewarnai kata “Kemeja”
- c. RKH ke :3
- Hari/tanggal/bulan/tahun :Rabu 8 Februari 2017
- Tema : Kebutuhanku
- Sub Tema : Rok
- Tema Sepesifik : Kelinci
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- Langkah-langkah :
- Apersepsi dengan bercakap-cakap tentang fungsi rok

- Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda
 - Menggunting Kata “Rok” Pada Gambar Rok
 - Mencocok kata “Rok”
- d. RKH ke : 4
- Hari/tanggal/bulan /tahun : Kamis 9 Februari 2017
- Tema : Kebutuhanku
- Sub Tema : Pakaian
- Tema Spesifik : Gaun
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- Langkah-langkah :
- Apersepsi dengan bercerita tentang gaun
 - Menghubungkan gambar “gaun” dengan gambar gaun
 - Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda
 - Melukis kata “Ga-un”
 - Mewarnai kata “Ga-un” pada gambar gaun
- d. RKH ke : 5
- Hari/tanggal/bulan /tahun : Jumat 10 Februari 2017
- Tema : Kebutuhanku
- Sub Tema : Pakaian
- Tema Spesifik : Seragam
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda
- Langkah-langkah :
- Apersepsi dengan bercerita tentang apa itu seragam
 - Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda

- Meniru tulisan “Se-ra-gam”
- Menggunting kata “Se-ra-gam” pada gambar seragam sekolah

3. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan oleh peneliti maka dijelaskan tentang kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Tabel 17 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Siklus 3

No	Nama Anak	Kemampuan mengenal huruf				Kemampuan mengucapkan huruf				Kemampuan membedakan huruf				Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B M B	B S H	BS B	
1	Ubaid Mahardika	√				√				√				√			
2	Muhammad Maulana	√				√				√				√			
3	Taufiqur Raihan		√				√			√				√			
4	Aidiel Wiyazi		√				√			√				√			
5	Alvian Pratama		√				√			√				√			
6	Marvin Wijaya NST		√				√			√				√			
7	Rangga Aditya		√				√				√			√			
8	Nayla Devany			√				√			√			√			
9	Aulia Selvina Wijaya			√				√			√			√			
10	Zifara Septriyasa			√				√			√					√	
11	Nazwa Zaskia			√				√			√					√	
12	Putri Nabila			√				√			√					√	
13	Asria Citra			√				√			√					√	
14	Andin Aulya			√				√			√					√	
15	Zahwa Awliana				√				√			√					√

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan tentang hasil observasi dan dapat disimpulkan ke dalam tabel dibawah ini dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan: P : Angka Persentase

f : Jumlah anak yang mengalami perubahan

n : Jumlah seluruh anak

Tabel 18 Pencapaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Pada Siklus 3

No	Indikator	f1	f2	f3	f4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Kemampuan mengenal huruf	2	5	7	1	15
		13%	33%	47%	7%	(100%)
2	Kemampuan mengucapkan huruf	2	5	7	1	15
		13%	33%	47%	7%	(100%)
3	Kemampuan membedakan huruf	1	5	7	2	15
		7%	33%	47%	13%	(100%)
4	Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata	1	8	5	1	15
		7%	53%	33%	7%	(100%)

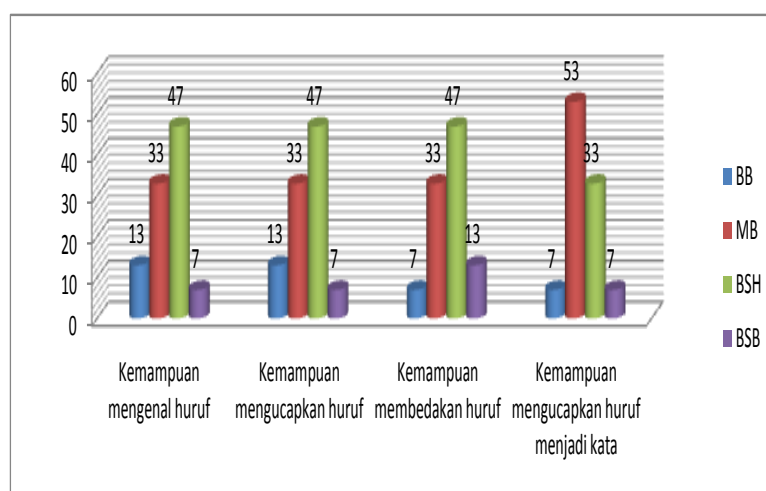
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa

- (a) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengenal huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (13%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (47%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).
- (b) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengucapkan huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (13%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (47%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).
- (c) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan membedakan huruf yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (7%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (47%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).

(d) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata yaitu yang belum berkembang (BB) sebanyak 1 orang anak (7%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 8 orang anak (53%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak (7%).

Berdasarkan data dari tabel diatas perbedaan kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat di lihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 4. Penelitian Tindakan (Siklus 3)



Berdasarkan data tabel dan grafik diatas, maka persentase anak yang mulai berkembang (MB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) ini dapat dilihat berdasarkan data tabel berikut ini:

Tabel 19 Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Mulai Berkembang Dan Berkembang Sesuai Harapan Siklus 3

No	Indikator	f3	f4	Persentase
		MB	BSH	
1	Kemampuan mengenal huruf	5	7	12
		33%	47%	80%
2	Kemampuan mengucapkan huruf	5	7	12
		33%	47%	80%
3	Kemampuan membedakan huruf	5	7	12
		33%	47%	80%
4	Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata	8	5	13
		53%	33%	86%
Rata-rata				81,5%

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan tentang:

- a) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengenal huruf yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (47%).
- b) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengucapkan huruf yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (47%).
- c) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan membedakan huruf yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (33%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (47%).
- d) Kemampuan mengenal huruf alfabet dengan indikator kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata yaitu yang mulai berkembang (MB) sebanyak 8 orang anak (53%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (33%).

Dengan demikian berdasarkan data yang diperoleh pada tindakan siklus 3 tingkat pencapaian kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* sudah berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dengan rata-rata 81,5% karena pencapaian pada siklus 3 sudah mencapai perkembangan sehingga peneliti tidak perlu diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya. Adanya peningkatan prosentase penggunaan pembelajaran berbasis *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet

mengentikan penelitian ini karena rata-rata persentase yang ditargetkan peneliti pun telah tercapai dengan maksimal.

4. Refleksi

1) Refleksi Kekuatan

- a) Anak sangat menyukai kegiatan permainan berbasis *edutainment* dengan mengenalkan huruf-huruf alfabet
- b) Anak sangat termotivasi mengikuti kegiatan permainan mengenal huruf dan sabar dalam menyusun huruf sesuai dengan benda
- c) Anak mampu membedakan huruf konsonan dan huruf vokal dalam suatu bacaan
- d) Anak mampu mengucapkan huruf menjadi kata

2) Refleksi Kelemahan

- (a) Guru sudah mampu dalam menjelaskan tema melalui pembelajaran berbasis *edutainment* akan tetapi masih dibutuhkan keprofesionalan guru dalam menambah media pendukung
- (b) Guru tidak hanya menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* dalam mengenalkan huruf alfabet akan tetapi bisa dengan menggunakan media asosiatif

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil pada kondisi awal bahwa meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis masih rendah yaitu rata-rata sebesar 49,5%.

Pada siklus 1 penggunaan pembelajaran berbasis *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet tingkat pencapaian mulai berkembang akan tetapi belum mencapai harapan yaitu rata-rata 59,75%, maka perlu diadakan perbaikan peningkatan dan dilanjutkan pada siklus 2.

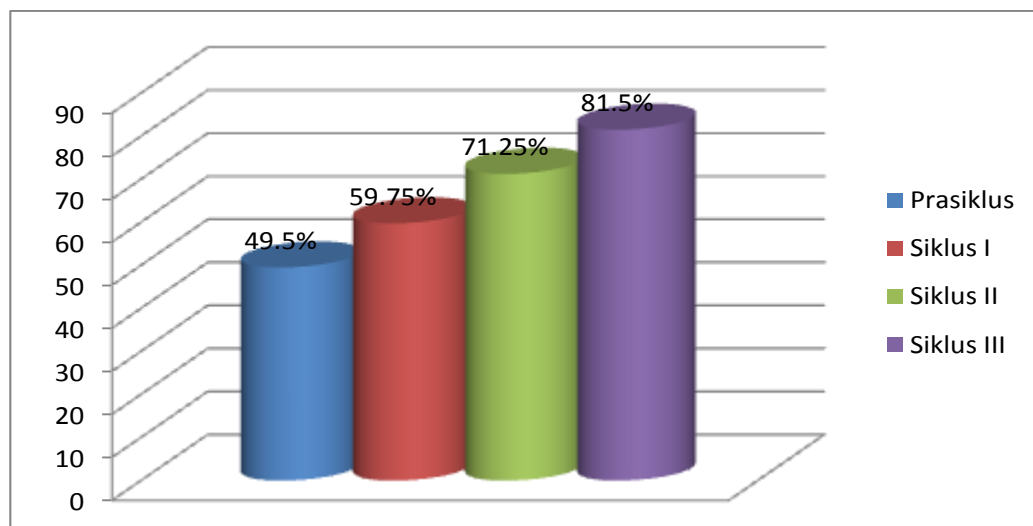
Pada tindakan siklus 2 penggunaan pembelajaran berbasis *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pencapaian berkembang

sesuai harapan, akan tetapi belum mencapai tingkat keberhasilan yaitu rata-rata 71,25% maka perlu diadakan perbaikan pada siklus 3.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 3 diketahui bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak kelompok B RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis telah berhasil dengan nilai rata-rata 81,5%.

Berdasarkan data persentase prasiklus, tindakan siklus 1 siklus 2 dan siklus 3 maka dapat diuraikan sebagai berikut:

Grafik 5. Perbandingan Tindakan Prasiklus, Siklus 1, 2, dan siklus 3



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis Tahun ajaran 2016/2017, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian pada setiap siklus:

1. Prasiklus kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* masih rendah yaitu rata-rata sebesar 49,5%.
2. Siklus 1 kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* mulai berkembang yaitu rata-rata sebesar 59,75%.
3. Siklus 2 kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* berkembang sesuai harapan yaitu rata-rata sebesar 71,25%.
4. Siklus 3 kemampuan mengenal huruf alfabet dengan pembelajaran berbasis *edutainment* berkembang sangat baik yaitu rata-rata sebesar 81,5%.

B. Saran-saran

Berdasarkan kajian teoritis serta hasil dari penelitian ini, peneliti berusaha memberikan rekomendasi bagi peningkatan Kemampuan mengenal huruf alfabet sebagai berikut:

1. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi. Menurut hasil penelitian pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet. Guru juga dapat menggunakan metode yang lain sesuai dengan tema.

2. Bagi Kepala RA

Menyediakan fasilitas yang mendukung kemampuan anak mengenal huruf alfabet misalnya menggunakan media pembelajaran interaktif audio visual, media cetak dalam bentuk gambar, kartu huruf.

3. Bagi Anak

Belajar dengan mengaktifkan anak dalam bermain dengan menggunakan berbagai media berbentuk huruf dan disesuaikan dengan minat anak. Selain itu anak juga mendapat pengalaman yang berguna dan menjadi bekal dalam mengenal huruf-huruf lebih baik

4. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan calon pendidik dalam pembelajaran berbasis *edutainment* agar anak mampu menggunakan berbagai media dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: Bumi Aksaran, 2008
- Darjowidjojo, Soenjono, 2003. *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, Yayasan Obor Indonesia.
- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan bahasa di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Dikdasmen, 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kemendiknas.
- Fadillah, 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Hamid, Sholeh, 2011. *Metode Edutainment*, Jogjakarta: Diva Press.
- Hamruni, 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Sukses Offset.
- Hariyanto, Agus, 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*, Yogyakarta: Diva Press, 2009
- Menteri Pendidikan Nasional, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2009
- Moeslichatoen, 2009. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E, 2009. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, E, 2008. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Musfiroh, Tadkiroatun, 2009. *Cerita untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tiara Wacana
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nofisa, Nicky, 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Jakarta: Sinar Grafika
- Pangastuti, Ratna, *Edutainment PAUD*, Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 2014

- S. Nasution, *Kurikulum dan Pengajaran*, Jakarta: Bina Aksara, 2006
- Sanjaya, Wina, 2010. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Santoso, Soegeng, 2008. *Problematika Pendidikan dan Cara Pencegahannya*. Jakarta: Kreasi Pena Gading.
- Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik, 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Penerjemah: Pius Nasar. Jakarta: Indeks.
- Sudijono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012
- Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Kencana Prenada.
- Sutrisno, 2005. *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Suyanto, Slamet, 2009. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Trianto, 2010. *Design Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Dini Kelas Awal*, Jakarta: Preindo Media Group.

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Nama sekolah : RA Al-Amin Kecamatan Batang Kuis

Kelompok : B

Peneliti : Wan Juwita Aguntin Baros

Siklus	Hari/tanggal	Waktu	Tema
I	Senin, 23 Januari 2017	08.00-11.00	Alat Transfortasi
	Selasa, 24 Januari 2017	08.00-11.00	Alat Transfortasi
	Rabu, 25 Januari 2017	08.00-11.00	Alat Transfortasi
	Kamis 26 Januari 2017	08.00-11.00	Alat Transfortasi
	Jumat, 27 Januari 2017	08.00-11.00	Alat Transfortasi
II	Senin, 30 Januari 2017	08.00-11.00	Kebutuhanku
	Selasa, 31 Januari 2017	08.00-11.00	Kebutuhanku
	Rabu, 1 Februari 2017	08.00-11.00	Kebutuhanku
	Kamis 2 Februari 2017	08.00-11.00	Kebutuhanku
	Jumat, 3 Februari 2017	08.00-11.00	Kebutuhanku
II	Senin, 6 Februari 2017	08.00-11.00	Kebutuhanku
	Selasa, 7 Februari 2017	08.00-11.00	Kebutuhanku
	Rabu, 8 Februari 2017	08.00-11.00	Kebutuhanku
	Kamis 9 Februari 2017	08.00-11.00	Kebutuhanku
	Jumat, 10 januari 2017	08.00-11.00	Kebutuhanku

Mengetahui
Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Wan Surya Ramdani Baros, S.PdI

Siti Fatimah

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Alfabet Melalui Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis

Siklus : I (Satu)

Tanggal : 23 Januari s/d 27 Januari 2017

Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah dimengerti anak
3. Guru menunjukkan media yang sesuai dengan permainan *edutainment* dan menerangkan bagaimana cara melaksanakan kegiatan tersebut.

Pengelolaan Kelas

1. Anak duduk melingkar, guru berada ditengah berdiri sesekali berjalan melingkar anak
2. Penataan ruang: kursi dan meja diletakkan ke pinggir

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Alfabet Melalui Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis

Siklus : II (Dua)

Tanggal : 30 Januari s/d 4 Februari 2017

Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah dimengerti anak
3. Guru menunjukkan media yang sesuai dengan permainan *edutainment* dan menerangkan bagaimana cara melaksanakan kegiatan tersebut.

Pengelolaan Kelas

1. Anak duduk melingkar guru berada ditengah berdiri sesekali berjalan melingkar anak
3. Penataan ruang: Anak tetap duduk pada kursi masing-masing

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Alfabet Melalui Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di RA Al-Iman Desa Tj Sari Kecamatan Batang Kuis

Siklus : III (Tiga)

Tanggal : 6 Februari s/d 10 Februari 2017

Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

Langkah-langkah perbaikan:

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah dimengerti anak
3. Guru menunjukkan media yang sesuai dengan permainan *edutainment* dan menerangkan bagaimana cara melaksanakan kegiatan tersebut.

Pengelolaan Kelas

1. Anak duduk melingkar guru berada ditengah berdiri sesekali berjalan melingkar anak
2. Penataan ruang: Ruang kelas ditata sedemikian rupa untuk melakukan permainan lantai diberi karpet

LEMBAR PENILAIAN PRA SIKLUS

Kelompok : B
Hari/Tanggal : Rabu/21 Desember 2016
Tema/Sub Tema : Kebutuhanku/Keamanan/Kunci

No	Nama Anak	Kemampuan mengenal huruf				Kemampuan mengucapkan huruf				Kemampuan membedakan huruf				Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ubaid Mahardika	1				1				1				1			
2	Muhammad Maulana	1				1				1				1			
3	Taufiqur Raihan	1				1				1				1			
4	Aidiel Wiyazi	1				1				1				1			
5	Alvian Pratama	1				1				1				1			
6	Marvin Wijaya NST	1				1				1				1			
7	Rangga Aditya	1				1					2				2		
8	Nayla Devany		2				2				2				2		
9	Aulia Selvina Wijaya		2				2				2				2		
10	Zifara Septriyasa		2				2				2				2		
11	Nazwa Zaskia		2				2				2				2		
12	Putri Nabila		2					3				3			2		
13	Asria Citra			3				3				3				3	
14	Andin Aulya			3				3				3				3	
15	Zahwa Awliana				4				4				3				4

Catatan:

☆☆☆☆ Berkembang Sangat Baik

☆☆☆ Berkembang Sesuai Harapan

☆☆ Mulai Berkembang

☆ Belum Berkembang

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS I

Kelompok : B
Hari/Tanggal : Jumat/27 Januari 2017
Tema/Sub Tema : Rekreasi/Alat Transportasi

No	Nama Anak	Kemampuan mengenal huruf				Kemampuan mengucapkan huruf				Kemampuan membedakan huruf				Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B
1	Ubaid Mahardika	1				1				1				1			
2	Muhammad Maulana	1				1				1				1			
3	Taufiqur Raihan	1				1				1				1			
4	Aidiel Wiyazi	1				1				1				1			
5	Alvian Pratama	1				1				1					2		
6	Marvin Wijaya NST		2				2			1					2		
7	Rangga Aditya		2				2				2				2		
8	Nayla Devany		2				2				2				2		
9	Aulia Selvina Wijaya		2				2				2				2		
10	Zifara Septriyasa		2				2					3				3	
11	Nazwa Zaskia			3				3				3				3	
12	Putri Nabila			3				3				3				3	
13	Asria Citra			3				3				3				3	
14	Andin Aulya			3				3				3				3	
15	Zahwa Awliana				4				4				4				4

Catatan:

- ☆☆☆☆ Berkembang Sangat Baik
- ☆☆☆ Berkembang Sesuai Harapan
- ☆☆ Mulai Berkembang
- ☆ Belum Berkembang

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS II

Kelompok : B
Hari/Tanggal : Jumat/4 Februari 2017
Tema/Sub Tema : Kebutuhanku/Makanan dan Minuman

No	Nama Anak	Kemampuan mengenal huruf				Kemampuan mengucapkan huruf				Kemampuan membedakan huruf				Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B
1	Ubaid Mahardika	1				1				1				1			
2	Muhammad Maulana	1				1				1				1			
3	Taufiqur Raihan	1				1				1				1			
4	Aidiel Wiyazi	1				1				1				1			
5	Alvian Pratama	1				1				1						2	
6	Marvin Wijaya NST		2				2			1						2	
7	Rangga Aditya		2				2				2					2	
8	Nayla Devany		2				2				2					2	
9	Aulia Selvina Wijaya		2				2				2					2	
10	Zifara Septriyasa		2				2					3					3
11	Nazwa Zaskia			3				3				3					3
12	Putri Nabila			3				3				3					3
13	Asria Citra			3				3				3					3
14	Andin Aulya			3				3				3					3
15	Zahwa Awliana				4				4				4				4

Catatan:

- ☆☆☆☆ Berkembang Sangat Baik
- ☆☆☆ Berkembang Sesuai Harapan
- ☆☆ Mulai Berkembang
- ☆ Belum Berkembang

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS III

Kelompok : B
Hari/Tanggal : Jumat/10 Februari 2017
Tema/Sub Tema : Kebutuhanku/Pakaian

No	Nama Anak	Kemampuan mengenal huruf				Kemampuan mengucapkan huruf				Kemampuan membedakan huruf				Kemampuan mengucapkan huruf menjadi kata			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B
1	Ubaid Mahardika	1				1				1				1			
2	Muhammad Maulana	1				1				1				1			
3	Taufiqur Raihan	1				1				1				1			
4	Aidiel Wiyazi	1				1				1				1			
5	Alvian Pratama	1				1				1					2		
6	Marvin Wijaya NST		2				2			1					2		
7	Rangga Aditya		2				2				2				2		
8	Nayla Devany		2				2				2				2		
9	Aulia Selvina Wijaya		2				2				2				2		
10	Zifara Septriyasa		2				2					3				3	
11	Nazwa Zaskia			3				3				3				3	
12	Putri Nabila			3				3				3				3	
13	Asria Citra			3				3				3				3	
14	Andin Aulya			3				3				3				3	
15	Zahwa Awliana				4				4				4				4

Catatan:

- ☆☆☆☆ Berkembang Sangat Baik
- ☆☆☆ Berkembang Sesuai Harapan
- ☆☆ Mulai Berkembang
- ☆ Belum Berkembang

RENCANA KEGIATAN HARIAN PRA SIKLUS

SEMESTER/MINGGU : I/15
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Keamanan/Kunci
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Rabu/21 Desember 2016
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa surat pendek dalam Al-Quran (PAI)	Hafalan surah An-Nash	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi (BHS)	Menjawab pertanyaan tentang kunci untuk apa?	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Menendang bola kedepan dan kebelakang (MK)	Menendang Bola ke arah teman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf konsonan (b, c, d, f, g)	Pemberian tugas	Buku tulis, Pensil	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai gambar "Kunci"	Pemberian tugas	Krayon, Kertas LKA	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mencocok bentuk (MH)	Mencocok gambar "kunci"	Pemberian tugas	Kertas LKA, Alat pencocok	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberepa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan				
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 21 Desember 2017
Peneliti

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN SIKLUS I

SEMESTER /MINGGU

: II/22

TEMA/SUB TEMA

: REKREASI/ALAT TRANSPORTASI

No	TENMA SPESIFIK	ASK	PAI	BAHASA	KOGNITIF	MK	MH
1	AMBULANS	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(30) MELAFADZKAN DOA NAIK KENDARAAN	17 BERCAKAP-CAKAP TENTANG AMBULANS	(40) MENGENALKAN HURUF VOKAL DAN KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCVARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(15) MENENDANG BOLA KE ARAH TEMAN	(50) MEWARNAI GAMBAR "AMBULANS) 48 MENKOLASE GAMBAR "AMBULANS" DENGAN PASIR
2	BUS	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(30) MELAFADZKAN DOA NAIK KENDARAAN	(15) MENYANYIKAN LAGU "AYO NAIK BUS"	(40) MENGENALKAN HURUF VOKAL DAN KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCVARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(3) MELONCAT DARI ATAS BATU TANGGA	47 MENGGUNTING GAMBAR "BUS" 28 MENIRU TULISAN BUS SEKOLAH
3	DELMAN	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(14) MELAFAZKAN SUERAT AL-KAAFIRUUN	(19) Mengucapkan sajak "naik delman"	(40) MENGENALKAN HURUF VOKAL DAN KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCVARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(17) MEMNATULKAN BOLA SEDANG SAMBIL BERJALAN	32 MERONCE HIASAN DELMAN DENGAN MANIK-MANIK 37 MEMBUAT BENTUK "DELMAN DENGAN PLASTISIN
4	KRETA API	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(14) MELAFAZKAN SUERAT AL-KAAFIRUUN	(3) Menirukan kalimat "ayo-kita-naik -kereta-api"	(40) MENGENALKAN HURUF VOKAL DAN KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCVARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(15) MENENDANG BOLA KE BELAKANG TEMAN	14 MENGGAMBAR "KRETA API" 30 MENCOCOK HURUF "K"
5	SEPEDA	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(21) Melafadzkan "bacaan duduk antara dua sujud"	(6) Menjawab pertanyaan "berapa roda sepeda?"	(40) MENGENALKAN HURUF VOKAL DAN KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCVARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(7) Merayap dan merangkak di atas lantai	48 mengkolase gambar sepeda 37 mencipta bentuk "sepeda" dengan plastisin

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Ambulans
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Senin/23 Januari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Melafazkan doa naik kendaraan	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS)	Menyanyikan lagu huruf alfabet	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Menendang bola kedepan dan kebelakang (MK)	Menendang Bola ke arah teman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf Vokal (a, i, u, e, o)	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip, kertas	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai "a" pada gambar ambulans	Pemberian tugas	Krayon, Kertas LKA	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Membuat gambar dengan kolase (MH)	Mengkolase huruf "a-u" dengan pasir	Pemberian tugas	Kertas LKA, pasir, lem	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan				
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 23 Januari 2017
Peneliti

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Becak
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Selasa/24 Januari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Melafazkan doa naik kendaraan	Bercakap-cakap	Buku doa	Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS)	Menyanyikan lagu "Ayo Naik Becak"	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Meloncat dari ketinggian 30-50 CM (MK)	Meloncat dari atas Batu Tangga	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf konsonan (b, c, f, g, h) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip, kertas	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Menggantung dengan berbagai media (MH)	Menggantung huruf "b dan c"	Pemberian tugas	Gunting, Kertas LKA	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Meniru membuat garis tegak, datar, miring, dsb (MH)	Meniru tulisan "Becak"	Pemberian tugas	Buku tulis, pensil	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 24 Januari 2017
Peneliti

Wan Surya Ramdani Baros, S.PdI

Siti Fatimah

Wan Juwita Agustin Baros

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Delman
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Rabu/25 Januari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Melafazkan surat Al-kaafiruun	Bercakap-cakap	Juz Amma	Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Membuat sajak sederhana (BHS)	Mengucapkan sajak “Naik Delman”	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil (MK)	Memantulkan bola sedang sambil berjalan	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf konsonan (d, j, l, m, n)	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip, kertas	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai huruf “d” pada gambar Delman	Pemberian tugas	Koran, kertas LKA	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Menciptakan berbagai bentuk (MH)	Membuat bentuk huruf “d, l, m” dengan plastisin	Pemberian tugas	Plastisin	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 25 Januari 2017
Peneliti

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Kereta Api
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Kamis/26 Januari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa surat pendek dalam Al-quran (PAI)	Melafazkan surat Al-kaafiruun	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Menirukan kalimat sederhana (BHS)	Menirukan kalimat “Ayo-Kita-Naik-Kereta-API”	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Menendang bola kedepan dan kebelakang (MK)	Menendang bola kearah belakang teman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf konsonan (k, p, q, r, t) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip kertas	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Meniru membuat garis datar, miring dsb (MH)	Meniru tulisan “Kreta Api”	Pemberian tugas	Pensil, buku gambar	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mencocok bentuk (MH)	Mencocok huruf “K” dan gambar “Kereta Api”	Pemberian tugas	Alat pencocok	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 26 Januari 2017
Peneliti

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Rekreasi/Alat Transportasi/Sepeda
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Jumat/27 Januari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa bacaan dalam sholat (PAI)	Melafazkan bacaan duduk antara dua sujud	Bercakap-cakap	Buku sholat	Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS)	Menjawab pertanyaan “berapa roda Sepeda”	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi (MK)	Merayap dan merangkak di atas lantai	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf konsonan (s, v, w, x, y, z) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip kertas	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Membuat gambar dengan tehnik kolase (MH)	Mengkolase huruf “S” pada gambar “Sepeda” dengan kertas origami	Pemberian tugas	Kertas origami, lem, kertas LKA	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Menciptakan berbagai bentuk (MH)	Mencipta bentuk “sepeda” dengan plastisin	Pemberian tugas	Plastisin	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 27 Januari 2017
Peneliti

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN SIKLUS II**SEMESTER /MINGGU****: II/21****TEMA/SUB TEMA****: REKREASI/ALAT TRANSPORTASI**

No	TENMA SPESIFIK	ASK	PAI	BAHASA	KOGNITIF	MK	MH
1	ANGKOT	(37) Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah	(4) MENYEBUTKAN “AR-RAHMAN, AR-RAHIM”	(17) BERCAKAP-CAKAP TENTANG ANGKOT ADALAH ANGGUKATN UMUM	(40) MENGENALKAN HURUF VOKAL DAN KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(6) BERLARI SAMBIL MELOMPAT DI HALAMAN SEKOLAH	(37) MENCIPTA BENTUK “ANGKOT” DENGAN PLASTISIN (28) MENIRU TULISAN “ANGKOT” PAK SOMAT”
2	BALON UDARA	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(1) MENYEBUTKAN RUKUN IMAN	(6) MENJAWAB PERTANYAAN TENTANG APA ITU BALON UDARA?	(40) MENGENALKAN HURUF VOKAL DAN KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(1) BERJALAN LURUS DI ATAS PAPAN TITIAN	(30) MENCOCOK GAMBAR “BALON UDARA” (50) MEWARNAI GAMBAR “BALON UDARA”
3	HELIKOPTER	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(30) MELAFADZKAN DOA NAIK KENDARAAN	(15) MENYANYIKAN LAGU “AKU NAIK HELIKOPTER”	(40) MENGENALKAN HURUF VOKAL DAN KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(18) MELAMBUNGAN BOLA KE ARAH TEMAN	(50) MEWARNAI GAMBAR “HELIKOPTER” (24) MENGGAMBAR “HELIKOPTER”
4	SAMPAN	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(14) MELAFAZKAN SURAT AN-NASHR	(17) BERCAKAP-CAKAP TENTANG SAMPAN ITU KENDARAAN DI AIR	(40) MENGENALKAN HURUF VOKAL DAN KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(4) MEMANJAT DAN BERGANTUNG DI PANJATAN	(29) MELIPAT BENTUK “SAMPAN” DENGAN KERTAS ORIGAMI (53) MELUKISKAN DENGAN JARI BENTUK SAMPAN
5	PESAWAT	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(14) MELAFAZKAN SURAT AL-LAHAB	(17) BERCAKAP-CAKAP TENTANG PESAWAT KENDARAAN DI UDARA	(40) MENGENALKAN HURUF VOKAL DAN KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(12) MENIRU GERAKAN “TERBANG SEPERTI PESAWAT	(29) MENIRU MELIPAT BENTUK PESAWAT DENGAN KERTAS ORIGAMI (48) MENKOLASE GAMBAR

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Makanan dan Minuman/Susu
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Senin/30 Januari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menyebutkan Asmaul Husnah (PAI)	Menyebutkan "Ar-rahman, Ar-rahim"	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal (BHS)	Bercakap-cakap tentang susu adalah minuman sehat	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (MK)	Berlari sambil melompat di halaman sekolah	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip, kertas	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Mencocok bentuk (MH)	Mencocok kata "susu" pada gambar susu	Pemberian tugas	Alat pencocok alas	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran (MH)	Meniru tulisan "susu"	Pemberian tugas	Pensil, buku, tulis	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan				
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 30 Januari 2017
Peneliti

Wan Surya Ramdani Baros, S.PdI

Siti Fatimah

Wan Juwita Agustin Baros

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Makanan dan Minuman/Nasi
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Selasa/31 Januari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Menyebutkan rukun iman	Bercakap-cakap	Buku doa	Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS)	Menjawab pertanyaan tentang Nasi terbuat dari apa?	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian (MK)	Berjalan lurus di atas papan titian	Demonstrasi	Papan titian	Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip, kertas	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Membuat gambar dengan teknik kolase (MH)	Mengkolase kata "Nasi" pada gambar Nasi dengan Amplas Kelapa	Pemberian tugas	Ampas kelapa	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai kata "Nasi" pada gambar Nasi	Pemberian tugas	Krayon, kertas LKA	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 31 Januari 2017
Peneliti

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Makanan dan Minuman/Lauk Pauk (Tahu)
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Rabu/1 Februari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Melafazkan doa makan	Bercakap-cakap	Buku doa	Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS)	Menyanyikan lagu "Suka Tahu"	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Melambungkan dan menangkap bola (MK)	Melambungkan bola ke arah teman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip, kertas	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai kata "Tahu" pada gambar tahu	Pemberian tugas	Krayon, kertas LKA	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mencocok bentuk (MH)	Mencocok kata "Tahu" pada gambar tahu	Pemberian tugas	Alat pencocok alas	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 1 Februari 2017
Peneliti

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Makanan dan Minuman/Sayur Mayur (Sawi)
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Kamis/2 Februari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa surat pendek dalam Al-quran (PAI)	Melafadzkan surat an-nashr	Bercakap-cakap	Juz Amma	Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal (BHS)	Bercakap-cakap tentang saw itu sayur	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Memanjat, bergantung, dan berayun (MK)	Memanjat dan bergantung di panjatan	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf konsonan (s, n, q, r, t) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip kertas	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Mewarnai bentuk gambar (MH)	Mewarnai kata "Sawi" pada gambar sawi	Pemberian tugas	Krayon, kertas LKA	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Meniru membuat garis tegak datar, miring, lengkung, dan lingkaran (MH)	Meniru tulisan sawi	Pemberian tugas	Pensil, buku tulis	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 2 Februari 2017
Peneliti

Wan Surya Ramdani Baros, S.PdI

Siti Fatimah

Wan Juwita Agustin Baros

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Makanan dan Minuman/Buah-buahan (Leci)
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Jumat/3 Februari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa surat dalam Al-Quran (PAI)	Melafazkan surat al-lahab	Bercakap-cakap	Buku sholat	Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Memberikan keterangan/informasi suatu hal (BHS)	Bercakap-cakap tentang buah-buahan Leci	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Senam fantasi bentuk meniru (MK)	Meniru gerakan membuat jus dari buah-buahan	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip kertas	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai kata "Leci" pada gambar buah-buahan	Pemberian tugas	Krayon, kertas LKA	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mencocok Bentuk (MH)	Mencocok kata "Leci" pada gambar leci	Pemberian tugas	Alat pencocok, alas	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 3 Februari 2017
Peneliti

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

SEMESTER /MINGGU
TEMA/SUB TEMA

: II/22
: KEBUTUHANKU/PAKAIAN/

No	TENMA SPESIFIK	ASK	PAI	BAHASA	KOGNITIF	MK	MH
1	AYAM	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(5) MENYEBUTKAN MALAIKAT MIKAIL, IZRAIL BESERTA TUGASNYA	(3) MENIRUKAN KALIMAT “AYO MASUKKAN AYAM KE KANDANG”	(40) MENGENALKAN HURUF KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(12) MENIRU GERAKAN “AYAM BERKOKOK”	(30) MENCOCOK GAMBAR “AYAM” (24) MENGGAMBAR “AYAM”
2	BEBEK	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(14) MELAFADZKAN SURAT AL-ASHR	(15) MENYANYIKAN LAGU “POTONG BEBEK ANGSA”	(40) MENGENALKAN HURUF KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(12) MENIRUKAN GERAKAN SEPerti “BEBEK BERENANG”	(28) MENIRU TULISAN “BEBEK ITU BERENANG” (47) MENGGUNTING GAMBAR “BEBEK”
3	KELINCI	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(14) MELAFADZKAN SURAT AL-ASHR	(17) BERCAKAP-CAKAP TENTANG KELINCI	(40) MENGENALKAN HURUF KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(15) MENENDANG BOLA KE DEPAN DAN KE BELAKANG TEMAN	(50) MEWARNAI GAMBAR “KELINCI” (48) MENKOLASE GAMBAR “KELINCI” DENGAN KERTAS ORIGAMI
4	LUMBA-LUMBA	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(31) Menyebutkan kalimat “Subhanallah (Maha Suci Allah)”	(29) MENGHUBUNGGAN GAMBAR “LUMBA-LUMBA” DENGAN KATA	(40) MENGENALKAN HURUF KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(17) MEMANTULKAN BOLA KECIL DI ATAS LANTAI	(24) MENGGAMBAR “LUMBA-LUMBA”
5	SAPI	(37) TERBIASA MENGIKUTI TATA TERTIB DAN ATURAN SEKOLAH	(21) Melafadzkan bacaan Tasyahud	(6) MENJAWAB PERTANYAAN BERAPA KAKI	(40) MENGENALKAN HURUF KONSONAN DENGAN PERMAINAN MENCARI HURUF SESUAI DENGAN BENDA	(6) BERLARI Sambil MELOMPAT HALAMAN SEKOLAH	(47) MENGGUNTING GAMBAR “SAPI”

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Pakaian/Celana
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Senin/6 Februari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menyebutkan 10 malaikat dan tugasnya (PAI)	Menyebutkan malaikat Mikail, Izrail beserta Tugasnya	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal (BHS)	Bercakap-cakap tentang fungsi celana	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi (MK)	Merayap dan merangkak di atas lantai	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip, kertas	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Meniru bentuk garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran (MH)	Meniru tulisan "Ce-la-na"	Pemberian tugas	Pensil, buku tulis	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai kata "Celana" pada gambar celana	Pemberian tugas	Krayon, kertas LKA	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan				
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 6 Februari 2017
Peneliti

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Pakaian/Kemeja
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Selasa/7 Februari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa surah pendek dalam Alquran (PAI)	Melafazkan surah Al-Ashr	Bercakap-cakap	Juz Amma	Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal (BHS)	Bercakap-cakap tentang kemeja	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (MK)	Berlari sambil melompat di halaman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip, kertas	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Membuat gambar dengan teknik kolase (MH)	Mengkolase kata "Kemeja" dengan ampas kelapa	Pemberian tugas	Amplas kelapa, lem	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mewarnai bentuk gambar (MH)	Mewarnai kata "Kemeja"	Pemberian tugas	Krayon, kerta LKA	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 7 Februari 2017
Peneliti

Wan Surya Ramdani Baros, S.PdI

Siti Fatimah

Wan Juwita Agustin Baros

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Pakaian/Rok
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Rabu/8 Februari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Melafazkan surat Al-Ashr	Bercakap-cakap	Juz Amma	Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Memberikan keterangan/informasi sesuatu hal (BHS)	Bercakap-cakap tentang fungsi rok	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Menendang bola ke depan dan kebelakang (MK)	Menendang bola ke depan dan kebelakang teman	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip, kertas	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Menggunting dengan berbagai media (MH)	Menggunting Kata "Rok" Pada Gambar Rok	Pemberian tugas	Gunting kertas LKA	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Mencocok bentuk (MH)	Mencocok kata "Rok"	Pemberian tugas	Alat pencocok, Alas	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 8 Februari 2017
Peneliti

Wan Surya Ramdani Baros, S.PdI

Siti Fatimah

Wan Juwita Agustin Baros

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Pakaian/Gaun
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Kamis/9 Februari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menyebutkan macam-macam kalimat Thayyibah (PAI)	Menyebutkan kalimat Subhanallah (Maha Suci Allah)	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Menghubungkan Gambar/Benda dengan kata (BHS)	Menghubungkan gambar “gaun” dengan gambar gaun	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil (MK)	Memantulkan bola kecil di atas lantai	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip kertas	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Melukis dengan jari (MH)	Melukis kata “ Ga-un ”	Pemberian tugas	Air, pewarna, tepung	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH)	Mewarnai kata “ Ga-un ” pada gambar gaun	Pemberian tugas	Krayon, kertas LKA	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 9 Februari 2017
Peneliti

Wan Surya Ramdani Baros, S.PdI

Siti Fatimah

Wan Juwita Agustin Baros

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

SEMESTER/MINGGU : II/20
 Tema/Sub Tema/Tema Spesifik : Kebutuhanku/Pakaian/Seragam
 Kelompok : B
 Hari/Tanggal : Jumat/10 Februari 2017
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

NILAI		Indikator	Kegiatan pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Terbiasa mengikuti tata tertib dan peraturan sekolah (ASK)	Berbaris di depan kelas	Demonstrasi	Halaman sekolah	Observasi	
			KEGIATAN AWAL: ± 30 MENIT				
Religius	Tanggung Jawab	Menghafalkan beberapa bacaan dalam sholat (PAI)	Melafazkan bacaan tasyahud	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kreatif	Komunikatif	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS)	Menjawab pertanyaan apa itu seragam?	Bercakap-cakap		Percakapan	
Kerja Keras	Pantang menyerah	Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (MK)	Berlari sambil melompat di halaman sekolah	Demonstrasi		Unjuk Kerja	
			KEGIATAN INTI : ± 60 MENIT				
Kreatif	Tanggung Jawab	Pengenalan huruf vokal dan konsonan (KOG)	Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda	Pemberian tugas	Poster huruf, spidol, selotip kertas	Unjuk Kerja	
Kreatif	Pantang menyerah	Meniru membuat garis tegak, datar, melengkung, dan lingkaran (MH)	Meniru tulisan “ Se-ra-gam ”	Pemberian tugas	Pensil, buku tulis	Hasil karya	
Kreatif	Pantang menyerah	Menggunting dengan berbagai media (MH)	Menggunting kata “ Se-ra-gam ” pada gambar seragam sekolah	Pemberian tugas	Gunting, kertas LKA	Hasil karya	
			KEGIATAN ISTIRAHAT : ± 30 MENIT				
		Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI)	Berdoa sebelum makan dan mencuci tangan		Air, kain lap		
		Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah makan (ASK)	Makan, berdoa sesudah makan				
		Mau bermain dengan teman (ASK)	Bermain bebas				
			KEGIATAN PENUTUP : ± 30 MENIT				
			Tanya jawab tentang kegiatan hari ini				
			Bernyanyi, doa, salam				
			Pulang				

Mengetahui,
Kepala RA

Teman Sejawat

Batang Kuis, 10 Februari 2017
Peneliti

Wan Surya Ramdani Baros, S.PdI

Siti Fatimah

Wan Juwita Agustin Baros

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS I

No	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1.	Melafazkan doa naik kendaraan Menyanyikan lagu huruf alfabet Menendang Bola ke arah teman	Mengenalkan huruf Vokal (a, i, u, e, o) Mewarnai “a” pada gambar ambulans Mengkolase huruf “a-u” dengan pasir	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
2.	Melafazkan doa naik kendaraan Menyanyikan lagu “Ayo Naik Becak” Meloncat dari atas Batu Tangga	Mengenalkan huruf konsonan (b, c, f, g, h) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda Menggunting huruf “b dan c” Meniru tulisan “Becak”	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
3.	Melafazkan surat Al-kaafiruun Mengucapkan sajak “Naik Delman” Memantulkan bola sedang sambil berjalan	Mengenalkan huruf konsonan (d, j, l, m, n) Mewarnai huruf “d” pada gambar Delman Membuat bentuk huruf “d, l, m” dengan plastisin	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
4.	Melafazkan surat Al-kaafiruun Menirukan kalimat “Ayo-Kita-Naik-Kereta-API” Menendang bola ke arah belakang teman	Mengenalkan huruf konsonan (k, p, q, r, t) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda Meniru tulisan “Kreta Api” Mencocok huruf “K” dan gambar “Kereta Api”	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
5.	Melafazkan bacaan duduk antara dua sujud Menjawab pertanyaan “berapa roda Sepeda” Merayap dan merangkak di atas lantai	Mengenalkan huruf konsonan (s, v, w, x, y, z) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda Mengkolase huruf “S” pada gambar “Sepeda” dengan kertas origami Mencipta bentuk “sepeda” dengan plastisin	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS II

No	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1.	Menyebutkan “Ar-rahman, Ar-rahim” Bercakap-cakap tentang susu adalah minuman sehat Berlari sambil melompat di halaman sekolah	Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda Mencocok kata “susu” pada gambar susu Meniru tulisan “susu”	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
2.	Menyebutkan rukun iman Menjawab pertanyaan tentang Nasi terbuat dari apa? Berjalan lurus di atas papan titian	Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda Mengkolase kata “Nasi” pada gambar Nasi dengan Amplas Kelapa Mewarnai kata “Nasi” pada gambar Nasi	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
3.	Melafazkan doa makan Menyanyikan lagu “Suka Tahu” Melambungkan bola ke arah teman	Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda Mewarnai kata “Tahu” pada gambar tahu Mencocok kata “Tahu” pada gambar tahu	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
4.	Melafadzkan surat an-nashr Bercakap-cakap tentang saw itu sayur Memanjat dan bergantung di panjatan	Mengenalkan huruf konsonan (s, n, q, r, t) dengan permainan mencari huruf sesuai dengan benda Mewarnai kata “Sawi” pada gambar sawi Meniru tulisan sawi	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
5.	Melafazkan surat al-lahab Bercakap-cakap tentang buah-buahan Leci Meniru gerakan membuat jus dari buah-buahan	Mengenalkan huruf menjadi suku kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda Mewarnai kata “Leci” pada gambar buah-buahan Mencocok kata “Leci” pada gambar leci	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS III

No	Kegiatan Awal	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1.	Menyebutkan malaikat Mikail, Izrail beserta Tugasnya Bercakap-cakap tentang fungsi celana Merayap dan merangkak di atas lantai	Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda Meniru tulisan “Ce-la-na” Mewarnai kata “Celana” pada gambar celana	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
2.	Melafazkan surah Al-Ashr Bercakap-cakap tentang kemeja Berlari sambil melompat di halaman	Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda Mengkolase kata “Kemeja” dengan ampas kelapa Mewarnai kata “Kemeja”	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
3.	Melafazkan surat Al-Ashr Bercakap-cakap tentang fungsi rok Menendang bola ke depan dan kebelakang teman	Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda Menggantung Kata “Rok” Pada Gambar Rok Mencocok kata “Rok”	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
4.	Menyebutkan kalimat Subhanallah (Maha Suci Allah) Menghubungkan gambar “gaun” dengan gambar gaun Memantulkan bola kecil di atas lantai	Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda Melukis kata “Ga-un” Mewarnai kata “Ga-un” pada gambar gaun	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang
5.	Melafazkan bacaan tasyahud Menjawab pertanyaan apa itu seragam? Berlari sambil melompat di halaman sekolah	Mengenalkan kata sederhana dengan permainan mencari kata sesuai dengan benda Meniru tulisan “Se-ra-gam” Menggantung kata “Se-ra-gam” pada gambar seragam sekolah	Tanya jawab tentang kegiatan hari ini Bernyanyi, doa, salam Pulang

DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS I



DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS I



DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS II



DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS II



DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS III



DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS III

