

**UPAYA PENGENALAN HURUF HIJAIYAH MELALUI PERMAINAN
PAPAN ROLET HURUF HIJAIYAH DI TK RA SALIMPAT
KECAMATAN LEMBAH GUMANTI KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**MUSNI FIRDA WERNITA
NIM. 95747 / 2009**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

ABSTRAK

Musni Firda Wernita, 2012. Pengenalan huruf hijaiyah melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah di TK RA Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kenyataan yang peneliti lihat bahwa pengenalan huruf hijaiyah anak di TK RA Salimpat masih rendah tentang huruf hijaiyah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah, kemampuan pengenalan huruf hijaiyah anak di TK RA Salimpat kelompok B1 bisa meningkat.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Subjek penelitian ini anak – anak TK RA Salimpat pada kelompok B1, berjumlah sebanyak 12 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi dan diolah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dua siklus, dibagi satu siklus 3 × pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I kemampuan pengenalan huruf hijaiyah anak rendah dan pada umumnya terlihat masih kurang baik sesuai dengan persentase dan tingkat keberhasilan. Dilanjutkan pada siklus II pengenalan huruf hijaiyah anak menjadi meningkat dan tingkat keberhasilan untuk setiap indikatornya, sehingga hasil rata – rata tingkat keberhasilan anak lebih meningkat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari siklus I dan siklus II, sudah mengalami peningkatan yang cukup berarti, hal ini membuktikan bahwa menggunakan papan rolet huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah di TK RA Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah Di TK RA Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan sumbangan pemikiran, bimbingan, saran, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Tim penguji skripsi yakni Ibu Elise Muryanti, S. Pd, Ibu Saridewi, M. Pd dan Ibu Dr. Hj Rakimahwati, M. Pd yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak / Ibu Staf Pengajar dan pegawai Tata Usaha Jurusan PG-PAUD UNP yang telah memfasilitasi dalam penulisan skripsi ini.
6. Ermalinur, S.Pd selaku Kepala TK RA Salimpat yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Anak didik penulis di TK RA Salimpat yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian ini.

8. Rekan – rekan guru di TK RA Salimpat yang telah memberikan dorongan dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
9. Teman – teman angkatan 2009 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.
10. Suami, anak-anak tercinta serta seluruh keluarga yang telah memberikan do'a dan dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya oleh penulis. Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhai Allah SWT. Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap kesempurnaan, untuk itu penulis menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya mebangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, 30 Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR TABEL	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	9
1. Hakikat Anak Usia Dini	9
2. Hakikat Pemerolehan Bahasa Arab Anak	12
3. Konsep Dari Huruf Hijaiyah.....	13
B. Membaca Al- Qur'an Anak Usia Dini (AUD)	15
C. Bermain & Permainan Anak Usia Dini	15
D. Alat Permainan Edukatif	18
A. Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah	21
B. Penelitian Yang Relevan	22
C. Kerangka Konseptual	22
D. Hipotesis Tindakan	25

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Subjek Penelitian	27
C. Prosedur Penelitian	27

D. Instrumentasi	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	34
G. Indikator Keberhasilan	36

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	37
B. Analisis Data	72
C. Pembahasan	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	87
B. Implikasi	88
C. Saran	89

DAFTAR PUSTAKA	98
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Format Observasi	33
2. Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	39
3. Hasil Observasi Pertemuan I Siklus I	45
4. Hasil Observasi Pertemuan II Siklus I	49
5. Hasil Observasi Pertemuan III Siklus I	54
6. Hasil Rata – Rata Penilaian Pada Siklus I	58
7. Hasil Observasi Pertemuan I Siklus II	63
8. Hasil Observasi Pertemuan II Siklus II	68
9. Hasil Rata – Rata Penilaian Pada Siklus II	71
10. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus I	77
11. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus II	80
12. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	83

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	39
2. Pertemuan I Pada Siklus I	45
3. Pertemuan II Pada Siklus I	50
4. Pertemuan III Pada Siklus I	54
5. Pertemuan I Pada Siklus II	63
6. Pertemuan II Pada Siklus II	68
7. Rata – Rata Pertemuan I, II, dan III Pada Siklus I	78
8. Rata – Rata Pertemuan I, dan II Pada Siklus II	81
9. Hasil Observasi Pada Kondisi Awal Pada Siklus I dan Siklus II	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian	
2. Hasil Penilaian Anak Pada Siklus I	
3. Hasil Penilaian Anak Pada Siklus II	
4. Gambar Kegiatan Anak	
5. Surat Izin Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini formal yang sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003. Pendidikan TK mengupayakan program pengembangan perilaku / pembiasaan dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. TK adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun. Pada masa ini anak memasuki tahap pra - operasional kongkrit dalam berfikir dari aktifitas belajar di TK. Pada saat ini, sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dari orang lain yang berada di sekitarnya (Sujiono, 2008 : 26).

Peraturan Pemerintah nomor 58 tahun 2009 tentang pendidikan anak usia dini, pengenalan huruf hijaiyah dan nilai-nilai agama dan moral sesuai dengan agama yang dianutnya.

Pembelajaran di TK anak tidak saja dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), tetapi yang lebih utama adalah supaya anak memperoleh rangsangan - rangsangan kemampuan dasar terhadap perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, serta pengembangan pembiasaan yang terdiri dari nilai-nilai agama, sosial, dan kemandirian.

Saat yang paling baik bagi seorang anak untuk memperoleh pendidikan yang tepat disebut masa peka (*Golden age*). PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Ia belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia.

Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak *prenatal*, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak, tetapi hubungan antara sel syaraf otak terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, sampai pada teori yang menyatakan bahwa pada usia 4 tahun 50% kecerdasan tercapai, dan 80% pada usia 8 tahun (Suyanto, 2005 : 7)

Namun pada kenyataa'n anak usia dini belum banyak memahami tentang konsep huruf dan kata hijaiyah. Untuk itu perlu ditingkatkan perkembangan bahasa hijaiyah anak melalui permainan - permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, salah satunya melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah.

Upaya pengembangan pengenalan huruf hijaiyah harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan

bermain anak didik diharapkan melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong perkembangan pribadinya, baik yang mencakup aspek agama, kecerdasan, bahasa, emosi maupun sosialnya. Selain itu dengan bermain anak mengenal mencintai kehidupan serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap kehidupannya sehari-hari.

Pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar memiliki dampak terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Dengan demikian, anak akan terhindar dari proses pendidikan yang membosankan. Selain itu pendidikan yang memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar dapat menumbuhkan antusias anak untuk lebih giat dan gemar belajar. Oleh karena itu, pengenalan huruf hijaiyah penting ditumbuh kembangkan sejak dini, sebab dengan huruf hijaiyah anak dapat mewujudkan dirinya dalam berbahasa arab, memberikan pengertian kepada anak tentang huruf-huruf hijaiyah untuk meningkatkan kualitas iman dalam hidupnya.

Berbagai cara dapat dilakukan seorang guru dalam upaya pengenalan huruf hijaiyah anak seperti dengan memberikan kegiatan permainan papan rolet yang telah ditulis huruf hijaiyah, memasukkan kepingan huruf hijaiyah dalam kotak huruf hijaiyah. Kegiatan seperti diatas diharapkan agar anak mampu dan terlatih untuk mengenal huruf hijaiyah.

Beberapa faktor diduga menjadi penyebab alat permainan edukatif yang digunakan guru dalam pelaksanaan kegiatan pengenalan huruf hijaiyah kurang menarik bagi anak, karena guru selalu menggunakan buku iqra” untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga anak kurang bersemangat dan

termotivasi untuk mengikuti pembelajaran huruf-huruf hijaiyah yang pada akhirnya kemampuan anak dalam pengenalan huruf hijaiyah tidak berkembang sebagaimana mestinya.

Metode pembelajaran yang diberikan guru dalam mengupayakan kemampuan bahasa hijaiyah anak kurang tepat dan tidak menarik, sebab kegiatan yang dilakukan hanya dengan bercakap - bercakap tanpa menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak kurang memperhatikan apa yang diajarkan, anak pasif dan cepat merasa bosan dan jenuh dalam melakukan kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah.

Pengamatan yang penulis lakukan, adanya perkembangan bahasa arab anak tentang huruf hijaiyah masih kurang dikembangkan oleh gurunya. Anak berasal dari latar belakang yang berbeda-beda, akan tetapi sama-sama mengalami kesulitan dalam pengenalan huruf hijaiyah. Dalam hal ini guru dapat menciptakan suatu permainan yang dapat membantu dalam pengenalan huruf hijaiyah yaitu melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah.

Untuk mengatasi masalah ini, maka diupayakan suatu metode belajar melalui permainan, dan alat permainan yang digunakan yaitu papan rolet huruf hijaiyah ini diupayakan agar ketika anak bermain anak dapat:

1. Merangsang minat anak terhadap pembelajaran mengenal huruf hijaiyah
2. Merangsang kemampuan mengidentifikasi huruf hijaiyah
3. Melatih anak mengenal huruf hijaiyah ketika anak bermain papan rolet huruf hijaiyah.

4. Membantu untuk memahami huruf hijaiyah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas kemampuan mengenal huruf hijaiyah masih kurang di TK Raudhatul Athfal Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman anak terhadap huruf hijaiyah.
2. Guru tidak mempunyai perencanaan pembelajaran huruf hijaiyah.
3. Guru tidak mempunyai strategi pembelajaran huruf hijaiyah.
4. Guru tidak mempunyai media & metoda pembelajaran huruf hijaiyah.
5. Guru tidak mengevaluasi perkembangan anak tentang huruf hijaiyah.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi hasil belajar anak dan keterbatasan tenaga, waktu dan biaya yang tersedia, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu mengenalkan huruf hijaiyah melalui papan rolet huruf-huruf hijaiyah, sehingga anak usia dini dapat mengenal huruf hijaiyah di TK RA Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok sebelum menduduki SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: “ Bagaimana Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah Dapat Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak di Taman Kanak-kanak RA Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok ? “

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah menggunakan papan rolet huruf hijaiyah dalam suasana yang menarik bagi anak agar pengenalan huruf hijaiyah anak dapat berkembang dengan baik.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan bahasa anak “untuk mengenal huruf hijaiyah melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah di TK RA Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok”.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak- pihak yang terkait seperti:

1. Bagi anak didik yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan untuk mengenal huruf-huruf hijaiyah dalam proses dan hasil belajar yang akan diperoleh.
2. Bagi guru TK, sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak didiknya.
3. Bagi TK RA dapat meningkatkan kualitas dalam pemahaman huruf hijaiyah melalui pembelajaran huruf hijaiyah serta dapat menjadi contoh bagi TK yang lain dalam pengenalan huruf-huruf hijaiyah.

4. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam pengenalan huruf hijaiyah serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadi contoh untuk mengembangkan pengenalan huruf – huruf hijaiyah pada anak usia dini.

H. Defenisi Operasional

Pengenalan huruf hijaiyah yang dimaksud dalam penelitian ini dapat memberikan kegiatan – kegiatan mengenalkan bentuk – bentuk huruf hijaiyah untuk mengembangkan bahasa arab anak dan kognitif anak melalui Papan Rolet Huruf Hijaiyah. PTK ini dimaksud agar anak mampu mengenal huruf hijaiyah serta bisa membaca tulisan huruf hijaiyah dan menyenangkan bagi anak melalui permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah. alif s/d ya.

Adapun indikator yang dicapai dalam pengenalan huruf hijaiyah menurut permen 58 (dalam Depdiknas 2010) dapat dilihat sebagai berikut:

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1	Menyebutkan kata-kata yang dikenal	Menyebutkan alif sampai ya	Melafalkan huruf – huruf hijaiyah.
2	Menceritakan kembali apa yang pernah dilihat	Menceritakan gabungan huruf hijaiyah	Menyusun kepingan – kepingan huruf hijaiyah.
3	Mengulang kalimat sederhana	Menjawab pertanyaan	Membuat kaligrafi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan pada masa ini dapat memberikan pengaruh yang membekas dan selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik biologis, kognitif maupun sosio – emosi. Anak yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan energik.

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik dan berada dalam suatu proses perkembangan sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentifikasikan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa – apa atau dengan kata lain belum mampu berfikir.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat serta mengekspresikan perilaku secara spontan (Masitoh, 2005 : 1.14).

Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan

baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak *prenatal*, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak, tetapi hubungan antara sel syaraf otak terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, sampai pada teori yang menyatakan bahwa pada usia 4 tahun 50% kecerdasan tercapai, dan 80% pada usia 8 tahun (Suyanto, 2005 : 7).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 – 6 atau sampai 8 tahun yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus dari segi sosial, kognitif, emosi, bahasa, fisik dan motorik yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan sangat fundamental untuk tahun – tahun selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak usianya diatas 8 tahun. Seorang pendidik perlu memahami karakteristik anak usia dini antara lain sebagai berikut: 1) Anak bukan miniatur orang dewasa. 2) Anak masih dalam tahap tumbuh kembang. Rangsangan pendidikan yang tepat, akan memfasilitasi anak untuk mencapai tahap perkembangan dan pematangan yang optimal. 3) Setiap anak unik. Anak yang berumur sama, dapat saja mempunyai tahap perkembangan yang tidak sama. 4)

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah kebutuhan anak sepanjang hari. 5) Anak belum tahu benar salah. Anak terlahir seperti kertas putih, sehingga anak tidak mengetahui mana yang benar dan mana yang salah. 6) Setiap karya anak berharga. Apapun hasil karya anak, seorang pendidik harus menilai dan memberi penghargaan atas usaha keras anak. 7) Setiap anak membutuhkan rasa aman agar anak bisa menjalani proses tumbuh kembang dengan optimal. 8) Setiap anak adalah peneliti dan penemu. Anak terlahir sebagai seorang penjelajah, pengamat, peneliti pelaku eksperimen dan penemunya. Oleh karena itu anak selalu tertarik mengamati sesuatu yang menarik perhatiannya.

c. Tahap – Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Piaget dalam Kartini (2001 : 65) membagi perkembangan dalam empat fase yaitu: 1) Fase sensorimotor (usia 0 - 2 tahun). Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, terutama melalui aktifitas sensoris (melihat, meraba, mencium, dan mendengar). 2) Fase pra – operasional (usia 2 -7 tahun). Pada fase ini anak mulai menyadari bahwa pemahaman tentang benda – benda disekitarnya tidak hanya melalui kegiatan sensorimotor, tapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Fase ini merupakan fase permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. 3) Fase operasional kongkret (usia 7 – 12 tahun). Pada fase ini kemampuan anak berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara kongkret. 4) Fase operasi formal (usia 12 tahun sampai usia dewasa). Fase operasi formal ditandai oleh pemindahan cara berpikir kongkret ke cara berpikir abstrak.

Dari fase – fase perkembangan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak TK berada pada tahapan pra - operasional, tahapan dimana anak – anak belum menguasai operasi mental secara logis dan berkembangnya kemampuan menggunakan simbol – simbol tertentu.

2. Hakikat Pemerolehan Bahasa Arab Anak

Dengan kondisi dan sikap masyarakat modern, mendorong semakin menguatnya peranan lembaga pendidikan, termasuk pendidikan agama. Dalam lembaga pendidikan peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, dilatih keterampilan, diajak untuk menikmati keindahan, meningkatkan keyakinan, dibimbing untuk menentukan pilihan masa depan dengan pelatihan, pengajar, pendidikan dan pembimbing yang profesional menjadikan keluarga modern percaya penuh kepada lembaga pendidikan. Dengan alasan tidak ada waktu dan tidak profesional di bidang pendidikan, para orang tua / keluarga menyerahkan nasib anak-anak mereka kepada lembaga pendidikan. Anak yang belum memenuhi usia sekolah pun dititipkan ke lembaga pendidikan / yayasan. Gejala menjamurnya Penitipan Anak Kelompok Bermain merupakan pencerminan dari ketidak berdayaan keluarga mengembangkan tanggung jawab pendidikan secara langsung, kemudian mereka mendapatkan uluran tangan dari Badan Lembaga atau Yayasan yang menawarkan jasa pembinaan pendidikan itu.

Sewaktu di rumah, anak-anak diasuh oleh pembantu atau baby sitter. Pada umumnya pembantu dalam masyarakat kita memiliki tugas rangkap, merawat rumah dan dapur, juga mengasuh anak-anak. Oleh karena itu, mungkin

ada benarnya kalau ditanyakan tentang mutu sumber daya manusia mendatang, maka jawabnya dengan melihat kondisi kualitas pembantu saat sekarang.

3. Konsep Dari Huruf Hijaiyah

Huruf - huruf hijaiyah mempunyai bentuk – bentuk tertentu dalam al-qur'an. Setiap huruf hijaiyah yang berbaris diatas akan berbunyi “a” ().

Huruf – huruf hijaiyah yang berbaris di bawah akan berbunyi “i” (). Huruf hijaiyah yang berbaris di depan akan berbunyi “ u” ()

a. Hakikat huruf hijaiyah

Huruf hijaiyah adalah rangkaian huruf yang tercantum dalam al-qur'an yang memberi petunjuk dan penjelasan dalam penulisan dan pembacaan bahasa arab (Arifin, 2007 : 10)

b. Karakteristik Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah memiliki karakteristik tertentu dalam proses penggabungan bentuk – bentuk huruf hijaiyah dalam bahasa arab. Huruf hijaiyah ditulis ditulis dari sebelah kiri (Arifin, 2007: 5)

c. Fungsi / Manfaat Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah memberikan manfaat kepada anak untuk mempermudah mengucapkan bahasa arab serta memberikan pemahaman tentang pembacaan dan penulisannya

(Arifin, 2007 : 26)

1. Fungsi pengenalan huruf hijaiyah terhadap perkembangan bahasa arab anak melalui permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah anak

memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memahami dan mampu membaca menurut caranya sendiri.

2. Fungsi pengenalan huruf hijaiyah terhadap ucapan anak
3. Fungsi pengenalan huruf hijaiyah terhadap perkembangan bahasa arab anak dibiasakan dan dilatih untuk melafalkan huruf hijaiyah dengan benar seperti ma – ma (-).

Dengan demikian fungsi pengenalan huruf hijaiyah tidak hanya pada bidang pengembangan kemampuan dasar pengembangan agama melainkan ada pada seluruh bidang pengembangan kemampuan dasar yaitu bidang pengembangan bahasa, kognitif, fisik motorik.

d. Strategi Guru Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah

Dalam mengenalkan huruf hijaiyah guru memahami strategi atau kiat – kiat dalam pengenalan huruf hijaiyah: 1) metode iqra”, 2) metode al barqi melalui bercakap –cakap dan pemberian tugas.

e. Pengembangan Huruf – Huruf hijaiyah

Pengenalan huruf –huruf hijaiyah dapat dikembangkan melalui suatu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa arab anak dengan menggunakan Papan Rolet Huruf Hijaiyah.

Adapun indikator pengenalan huruf hijaiyah adalah:

- Melafalkan huruf hijaiyah (a, ba, ta, sa, ja, ha, kha, dst)
- Menyusun kepingan huruf hijaiyah.

- Menggabungkan huruf hijaiyah dengan abjad.
- Anak memutar Papan Rolet dengan bergantian menurut arah jarum jam.

B. Membaca Al- Qur'an Anak Usia Dini (AUD)

Guru mengenalkan huruf hijaiyah dengan berpedoman kepada buku iqra”.

Cara cepat membaca al-qur”an): a(), ba(), ta(), sa(), ja(), ha(), kha(), da(), za(), ra(), za(), sa(), sya(),sa(),da(),ta(), zha(), “a(), ga(), fa(), qa(), ka(), la(), ma(), na(),wa(), ha(), hamzah(), ya().

C. Bermain & Permainan Anak Usia Dini

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock, 1997 : 83).

Bermain merupakan tumbuhnya pemikiran dari anak yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor dari tumbuhnya ide-ide baru, dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi sebuah kreatifitas menurut Craft (dalam Musfiroh, 2008 : 13) Sebagian orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain.

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi (Montolalu, 2007 : 26). Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan. Bermain dilakukan karena ingin dan bekerja dilakukan karena harus berkaitan dengan kata “dapat” dan bekerja berkaitan dengan kata “harus”. Bagi anak-anak, bermain adalah aktifitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Ciri - ciri bermain pendapat Montolalu (2007 : 27) :

1. Menyenangkan dan mengembirakan bagi anak, anak menikmati kegiatan bermain tersebut, mereka tampak riang dan senang.
2. Dorongan bermain muncul dari anak, bukan paksaan dari orang lain.
3. Anak melakukan karena spontan dan sukarela, anak tidak merasa diwajibkan.
4. Semua anak ikut serta secara bersama - sama sesuai dengan peran masing - masing.
5. Anak berlaku pura-pura, atau memerankan sesuatu, anak pura-pura menangis atau pura-pura marah.
6. Anak berlaku aktif mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat.
7. Anak bebas memilih ingin bermain apa dan kegiatan bermain lain, bermain sifat fleksibel.

Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat, anak - anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain anak akan bermasalah dikemudian hari. Anak bermain karena mempunyai energi berlebih. Energi ini mendorong harus melakukan aktifitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan (Siswanto, 2008 : 11). Anak dapat mengembangkan rasa harga diri melalui bermain, karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai

tubuh mereka, benda-benda, dan keterampilan sosial. Dapat disimpulkan anak bermain karena mereka berinteraksi, guna belajar mengkreasikan pengetahuan.

Bermain merupakan cara dan jalan anak berfikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial, agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial. Malone dalam Musfiroh (2008 : 33) menandai tiga kriteria dari permainan, yaitu:

1. Kriteria pertama adalah tantangan. Dengan adanya tantangan, permainan lebih menjadi lebih efektif, aturan permainan harus jelas bagi anak dari hasil permainan itu tidak dapat dipastikan.
2. Kriteria kedua untuk memotivasi anak terlibat dalam permainan adalah fantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan cara menyediakan konteks untuk bermain mental dengan kaidah dan strategi.
3. Kriteria ketiga adalah keingintahuan. Keingintahuan ini mendorong anak untuk terus bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, suara dan gerakan untuk melihat pola-pola apakah yang dibentuk oleh tindakan mereka. Rasa ingin tahu anak akan mendorong mereka bagaimana harus memecahkan suatu pertentangan dalam logika permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain seorang anak bisa tumbuh dan berkembang secara optimal dan melalui bermain anak bisa menghasilkan ide-ide baru serta berbagai gagasan baru yang akhirnya menghasilkan sebuah kreatifitas. Bermain bagi anak adalah aktifitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain dan bagi anak bermain merupakan sesuatu hal yang menggembirakan dan menyenangkan

D. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan (Sugianto, 1995 : 62) Berkaitan dengan alat permainan anak usia dini yang bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan anak usia dini adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya.

Syarat-syarat Alat Permainan Edukatif menurut Montessori dalam Sugianto (1995 : 67) yaitu:

Syarat edukatif

1. Alat permainan edukatif dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan yang berlaku.
2. Alat permainan edukatif disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan mendorong aktivitas dan kreativitas anak dan sesuai dengan kemampuan tahap perkembangan anak.

Syarat teknis

1. Alat permainan edukatif dirancang sesuai dengan tujuan fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep).

2. Alat permainan edukatif hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain.
3. Alat permainan edukatif dengan menggunakan bahan yang mudah didapat dilingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa, aman (tidak mengandung unsur yang berbahaya bagi anak).
4. Alat permainan edukatif hendaknya awet, kuat, dan tahan lama (tetap efektif walau cahaya berubah).
5. Mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
6. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.

Syarat estetika

1. Bentuk yang elastis, ringan, dan mudah dibawa anak.
2. Keserasian ukuran (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil).
3. Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

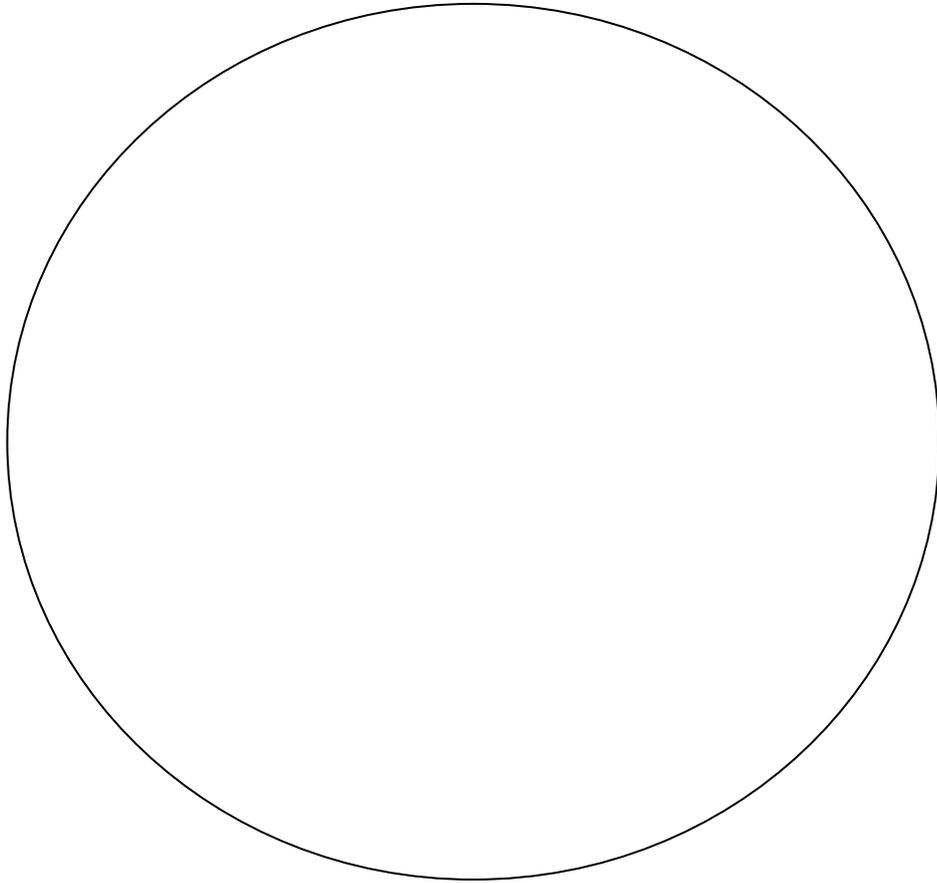
Dalam pengenalan huruf hijaiyah guru membuat papan rolet yang berbentuk lingkaran, dari papan triplek yang mempunyai poros di tengah – tengah serta dengan tulisan huruf hijaiyah.

Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda. Guru harus memperhatikan perbedaan tersebut agar dapat memberikan dan menyediakan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan diri secara

optimal. Memilih alat permainan untuk anak dapat dikatakan “Gampang-gampang susah”.

Beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih Alat Permainan Edukatif:

1. Mainan yang siap pakai banyak pilihan yang ditawarkan. Namun guru harus pandai memilih dan selektif serta mempertimbangkan tahapan perkembangan anak secara keseluruhan.
2. Guru harus jeli memilih alat dan bahan yang tepat untuk suatu kegiatan bermain, sehingga menjadi efektif dan efisien.
3. Guru perlu memikirkan alat permainan edukatif secara kelompok atau secara individu. Untuk melatih anak bekerjasama dengan teman sebayanya.
4. Guru menyediakan alat permainan edukatif yang bervariasi, agar anak tidak cepat bosan dalam bermain.
5. Guru memilih alat permainan edukatif yang bersifat mendidik sehingga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuannya.



E. Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah

Anak TK sangat menyukai kegiatan bermain, anak TK memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah anak mampu meningkatkan kemampuan berbahasa huruf hijaiyah. Adapun prakteknya permainan ini dilaksanakan mencari kepingan huruf hijaiyah serta

memutar letak huruf hijaiyah. Permainan ini dilaksanakan dengan membagi kelompok antara anak laki-laki dan perempuan.

F. Penelitian Yang Relevan

1. Sinta (2010) meneliti tentang Peningkatan Pengembangan Bahasa Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Menyusun Kartu Huruf Hijaiyah di TK AISYAH Duri. Sebelum tindakan awal kemampuan bahasa hijaiyah sangat rendah, setelah diberikan pembelajaran atau tindakan pada siklus I dan II tingkat pengembangan bahasa huruf hijaiyah anak akan lebih baik lagi.
2. Resti (2011) meneliti tentang Peningkatan Bahasa Hijaiyah Anak Melalui Permainan Puzzle Huruf Hijaiyah di TK Nurul Huda Kabupaten Solok, dapat meningkat sebelum dilakukan tindakan melalui siklus I dan II. Pengembangan bahasa huruf hijaiyah anak akan tampak jelas peningkatannya.

G. Kerangka Konseptual

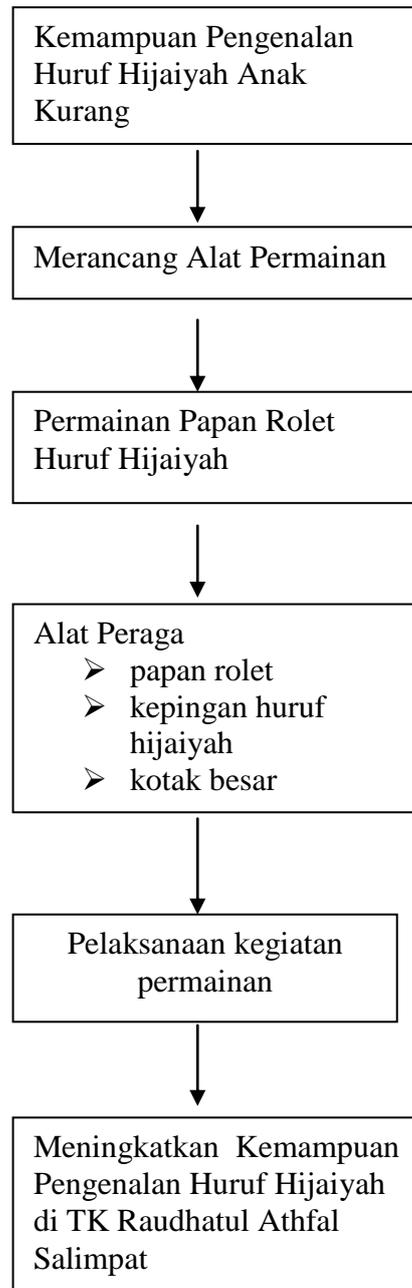
Kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah suatu proses bahasa arab pada anak, dalam mengenal bentuk – bentuk huruf hijaiyah anak dalam menghubungkan kemampuan anak dalam menghubungkan bentuk huruf hijaiyah. Perkembangan huruf hijaiyah anak menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berbahasa. Kemampuan bahasa hijaiyah anak sangat berhubungan dengan pemahaman yang mencirikan seseorang anak terhadap minat bacanya, terutama ditujukan kepada ide-ide belajar. Kemampuan bahasa arab ini sangat mempengaruhi terhadap perkembangan seorang anak.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah anak adalah melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah. Melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah anak dapat memahami langsung terhadap bentuk-bentuk huruf hijaiyah, dari hal ini akan dapat meningkatkan kemampuan bahasa arab anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak, papan rolet, kepingan huruf-huruf hijaiyah, dan kotak besar yang digunakan pada kegiatan permainan papan rolet untuk meningkatkan kemampuan bahasa arab anak terhadap pemahaman huruf hijaiyah.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa arab anak terhadap pemahaman bentuk-bentuk huruf hijaiyah dengan menggunakan permainan papan rolet akan dilaksanakan oleh murid TK RA Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok kelompok B 1.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan papan rolet merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa arab anak terhadap pemahaman konsep huruf hijaiyah. Adapun tujuan permainan papan rolet huruf hijaiyah ini dilaksanakan di TK RA Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti adalah supaya kemampuan bahasa arab terhadap pemahaman pengenalan huruf hijaiyah dapat meningkat dan berkembang.



Bagan I.
Kerangka Konseptual

H. Hipotesis Tindakan

Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah peneliti mengharapkan kemampuan bahasa arab anak dapat lebih berkembang dengan optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah di TK RA Salimpat.

1. Permainan papan rolet huruf hijaiyah menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak usia 5 - 6 tahun di TK RA Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok.
2. Melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah dapat mengembangkan bahasa arab anak, kerjasama, dan tolong menolong, bertanggung jawab, saling menghargai dan sportifitas tinggi.
3. Pemahaman anak tentang pengenalan huruf hijaiyah meningkat hal ini terlihat pada siklus I kemampuan anak baru mencapai 42% dan ternyata pada siklus II meningkat menjadi 85,4% berarti permainan papan rolet huruf hijaiyah dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan terbukti bahwa dengan menggunakan papan rolet huruf hijaiyah dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak, walaupun peningkatan secara bertahap. Namun kegiatan ini telah berhasil dalam pembelajaran anak usia dini.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan papan rolet huruf hijaiyah dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak. Dengan demikian guru harus meningkatkan berbagai media dan sarana permainan yang dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak bersemangat dalam belajar, diharapkan guru dapat membuat berbagai teknik dan metode kegiatan sehingga anak dapat menerima dengan baik dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini adalah agar dalam pengenalan huruf hijaiyah kepada anak usia dini terutama dalam bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, melalui kegiatan permainan papan rolet huruf hijaiyah sehingga anak merasa senang dan tidak merasa terbebani dalam kegiatan yang membosankan kepada anak. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh kasih sayang, serta berikanlah pembelajaran kepada anak agar dapat bermanfaat dan menjadi pedoman untuk mengembangkan atau menciptakan pengenalan huruf hijaiyah yang menarik bagi anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran – saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas dimasa yang akan datang.

1. Sebaiknya guru TK RA Salimpat perlu memahami cara kegiatan pembelajaran secara optimal sehingga guru dapat memahami masalah anak dalam kegiatan bermain sambil belajar.
2. Kepada TK RA Salimpat hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan anak dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.
3. Khusus bagi peneliti sendiri agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat memahami lebih mendalam tentang Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

Pertemuan I
Rencana Kegiatan Harian Pada Tindakan Siklus I

Kelompok : B1
Semester/Minggu : II / 3
Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bulan dan Bintang
Hari/ Tanggal : Jum'at / 18 Mei 2012

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
<p>Mengelompokkan benda – benda dengan berbagai cara menurut ciri – ciri tertentu , menurut bentuk dan warna (KBWVP 4. 1.1) Mencocokkan tulisan arab dengan tulisan kata (MH. 3.1.1) Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH. 3. 1.1)</p>	<p>A. Kegiatan awal ± 30 menit</p> <p>- Baris, salam, ikrar, do'a</p> <p>PL . Menyebutkan bentuk – bentuk huruf hijaiyah</p>	<p>Guru, Anak</p> <p>Kepingan huruf hijaiyah</p> <p>Kepingan huruf hijaiyah</p>	<p>Observasi</p> <p>Pemberian Tugas</p>	
	<p>B. Kegiatan inti</p> <p>PT. Menyusun kepingan huruf hijaiyah</p> <p>PT. Mewarnai kaligrafi</p>	<p>Kertas, krayon</p> <p>Alat bermain diluar, bekal anak</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p>	
	<p>C. Istirahat ± 30 menit</p> <p>Bermain, cuci tangan</p> <p>Do'a, makan</p>	<p>Guru, Anak</p>	<p>Observasi</p>	
	<p>D. Kegiatan akhir ± 30 menit</p> <p>Nyanyi, bercakap – cakap tentang kegiatan Do'a</p> <p>Nyanyi, pulang</p>			

Mengetahui
Kepala Sekolah

Salimpat, 18 Mei 2012
Guru Kelompok

ERMALINUR, S.Pd
NIP.19710203 2007012022

MUSNI FIRDA WERNITA

Rencana Kegiatan Harian Pada Tindakan Siklus I

Kelompok : B1
 Semester/Minggu : II / 3
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bulan dan Bintang
 Hari/ Tanggal : Senin / 21 Mei 2012

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
Mencetak dengan berbagai media (MH.1.1.4) Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkan (B. 4. 1)	A. Kegiatan awal ± 30 menit - Baris, salam, ikrar, do'a - Percakapan pagi	Guru, Anak	Unjuk kerja	
	B. Kegiatan inti Area Seni Menyusun kepingan huruf hijaiyah	Kepingan huruf hijaiyah Guru, Anak, Iqra''	Pemberian Tugas Unjuk kerja	
	Area Bahasa Mendengar dan memahami kata dan kalimat sederhana	Alat bermain diluar, bekal anak	Observasi	
	C. Istirahat ± 30 menit Bermain, cuci tangan Do'a, makan	Guru, Anak	Observasi	
	D. Kegiatan akhir ± 30 menit Nyanyi, bercakap – cakap tentang kegiatan Do'a Nyanyi, pulang			

Mengetahui
Kepala Sekolah

Salimpat, 21 Mei 2012
Guru Kelompok

ERMALINUR, S.Pd
NIP.19710203 2007012022

MUSNI FIRDA WERNITA

Rencana Kegiatan Harian Pada Tindakan Siklus I

Kelompok : B1
 Semester/Minggu : II / 3
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bulan dan Bintang
 Hari/ Tanggal : Kamis / 24 Mei 2012

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
Mengenal perbedaan kasar, halus, atas, bawah, banyak, sedikit (KBWUP. 1. 1. 2) Mewarnai berbagai bentuk gambar sederhana (MH 3. 1. 1)	A. Kegiatan awal ± 30 menit - Baris, salam, ikrar, do'a - Percakapan pag	Guru, Anak	Unjuk kerja	
	B. Kegiatan inti Area Matematika Membedakan kasar dan halus, banyak titik, letak titik pada huruf hijaiyah	Kepingan huruf hijaiyah Kertas, pensil, krayon	Pemberian Tugas	
	Area Seni Mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah	Alat bermain diluar, bekal anak	Observasi	
	C. Istirahat ± 30 menit Bermain, cuci tangan Do'a, makan	Guru, Anak	Observasi	
	D. Kegiatan akhir ± 30 menit Nyanyi, bercakap – cakap tentang kegiatan Do'a Nyanyi, pulang			

Mengetahui
 Kepala Sekolah

Salimpat, 24 Mei 2012
 Guru Kelompok

ERMALINUR, S.Pd
 NIP.19710203 200701202

MUSNI FIRDA WERNITA

Rencana Kegiatan Harian Pada Tindakan Siklus II

Kelompok : B1
 Semester/Minggu : II / 3
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bulan dan Bintang
 Hari/ Tanggal : Senin / 28 Mei 2012

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
Melaksanakan ibadah (NAM) Mewarnai berbagai bentuk gambar sederhana (MH 3. 1. 1)	A. Kegiatan awal ± 30 menit - Baris, salam, ikrar, do'a - Percakapan pagi	Guru, Anak	Unjuk kerja	
	B. Kegiatan inti Area agama PL. Melaksanakan praktek shalat berjamaah. Area seni Mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah	Anak, Perlengkapan shalat Gambar kaligrafi, krayon	Observasi Unjuk kerja	
	C. Istirahat ± 30 menit Bermain, cuci tangan Do'a, makan	Alat bermain diluar, bekal anak	Observasi	
	D. Kegiatan akhir ± 30 menit Nyanyi, bercakap – cakap tentang kegiatan Do'a Nyanyi, pulang	Guru, Anak	Observasi	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Salimpat, 28 Mei 2012
Guru Kelompok

ERMALINUR, S.Pd
NIP.19710203 2007012022

MUSNI FIRDA WERNITA

Rencana Kegiatan Harian Pada Tindakan Siklus II

Kelompok : B1
 Semester/Minggu : II / 3
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bulan dan Bintang
 Hari/ Tanggal : Kamis / 31 Mei 2012

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
<p>Melakukan 3 – 5 perintah secara berurutan (B1.1.3)</p> <p>Mewarnai berbagai bentuk gambar sederhana (MH 3.1.1)</p>	<p>E. Kegiatan awal ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baris, salam, ikrar, do'a - Percakapan pagi 	Guru, Anak	Unjuk kerja	
	<p>F. Kegiatan inti</p> <p>Area bahasa</p> <p>PL. Menyebutkan huruf hijaiyah yang ditunjuk oleh jarum papan rolet huruf hijaiyah</p> <p>Area Seni</p> <p>Mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah</p>	<p>Kepingan huruf hijaiyah</p> <p>Kertas, pensil, krayon</p>	<p>Pemberian Tugas</p> <p>Pemberian Tugas</p>	
	<p>G. Istirahat ± 30 menit</p> <p>Bermain, cuci tangan</p> <p>Do'a, makan</p>	<p>Alat bermain diluar, bekal anak</p>	Observasi	
	<p>H. Kegiatan akhir ± 30 menit</p> <p>Nyanyi, bercakap – cakap tentang kegiatan</p> <p>Do'a</p> <p>Nyanyi, pulang</p>	Guru, Anak	Observasi	

Mengetahui
Kepala Sekolah

ERMALINUR, S.Pd
NIP.19710203 2007012022

Salimpat, 31 Mei 2012
Guru Kelompok

MUSNI FIRDA WERNITA

Rencana Kegiatan Harian Pada Tindakan Siklus II

Kelompok : B1
 Semester/Minggu : II / 1
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bulan dan Bintang
 Hari/ Tanggal : Senin / 4 Juni 2012

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber	Penilaian Perkembangan Anak	
			Alat	Hasil
<p>Melakukan 3 – 5 perintah secara berurutan (B1.1.3)</p> <p>Mengenal perbedaan kasar, halus, atas, bawah, banyak, sedikit (KBWUP. 1. 1. 2)</p>	<p>A. Kegiatan awal ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baris, salam, ikrar, do'a - Percakapan pagi 	Guru, Anak	Unjuk kerja	
	<p>B. Kegiatan inti</p> <p>Area bahasa</p> <p>PL. Menyebutkan huruf hijaiyah yang ditunjuk oleh jarum papan rolet huruf hijaiyah</p> <p>Area Matematika</p> <p>Membedakan kasar dan halus, banyak titik, letak titik pada huruf hijaiyah</p>	Kepingan huruf hijaiyah	Pemberian Tugas	
	<p>C. Istirahat ± 30 menit</p> <p>Bermain, cuci tangan</p> <p>Do'a, makan</p>	Kepingan huruf hijaiyah	Pemberian Tugas	
	<p>D. Kegiatan akhir ± 30 menit</p> <p>Nyanyi, bercakap – cakap tentang kegiatan</p> <p>Do'a</p> <p>Nyanyi, pulang</p>	Alat bermain diluar, bekal anak	Observasi	
		Guru, Anak		

Mengetahui
Kepala Sekolah

Salimpat, 4 Juni 2012
Guru Kelompok

ERMALINUR, S.Pd
NIP.19710203 200701

MUSNI FIRDA WERNITA

Hasil Penilaian Anak Siklus I Pertemuan 1 – 3

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Aspek yang diamati				Aspek yang diamati			
		Pertemuan I				Pertemuan II				Peremuan II			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aziz	R	R	R	S	S	R	R	S	S	R	R	S
2	Aliya	S	S	S	R	S	R	R	S	S	R	R	S
3	Dini	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	S
4	Fikri	R	S	S	S	R	S	S	S	R	S	S	S
5	Fazil	S	S	R	R	S	R	R	R	S	R	S	R
6	Fagit	R	R	R	S	S	S	R	R	S	S	S	R
7	Ilham	S	S	R	S	S	S	R	R	S	S	S	R
8	Mimi	R	S	S	S	S	S	R	R	S	S	R	R
9	Nadia	S	S	R	R	S	R	R	S	S	R	S	S
10	Rafky	R	S	R	R	R	S	R	S	S	S	R	S
11	Refli	R	S	R	S	R	R	R	R	S	R	S	R
12	Sukra	R	S	R	R	R	S	S	R	S	S	S	R

Hasil Penilaian Anak Siklus II Pertemuan 1 - 2

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Aspek yang diamati			
		Pertemuan I				Pertemuan II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aziz	S	R	S	S	S	S	S	S
2	Aliya	T	S	R	S	T	S	S	S
3	Dini	T	S	S	R	T	S	T	S
4	Fikri	S	S	S	S	S	T	T	S
5	Fazil	S	S	T	S	T	S	S	S
6	Fagit	S	S	S	R	T	S	S	S
7	Ilham	R	S	S	S	T	T	S	S
8	Mimi	S	S	R	S	T	S	T	T
9	Nadia	S	R	S	S	S	T	S	S
10	Rafky	S	T	R	S	S	T	S	S
11	Refli	S	T	S	T	S	T	S	T
12	Sukra	S	S	S	S	S	T	T	S

DAFTAR PUSTAKA

- Sudono, Anggani. 1995. Alat – alat permainan dan sumber belajar di Taman Kanak Kanak Jakarta. Depdiknas.
- Suyanto, Slamet 2005. Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta : Raja Grafindo persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmansyah. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Sukabima: Padang.
- Darma Wanita Persatuan Mandiri. 2009. Pengembangan Minat Anak pada Bahasa. (online) ([Http://www.dwp.or.id/dwp](http://www.dwp.or.id/dwp), diakses 21 Juni 2010).
- Depdiknas. 2005. Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. Pedoman Pembelajaran TK. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Haryadi, Moh. 2009. Statistik Pendidikan. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hurlock, Elizabeth. 1997. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Nugraha, Ali. 2005. Kurikulum dan Bahan Ajar TK. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu. 2007. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pamilu, Anik. 2007. Mengembangkan Kreatifitas dan Kecerdasan Anak. Yokyakarta: Citra Media.
- Resti, Mulia (2011). Peningkatan Bahasa Hijaiyah Anak Melalui Permainan Puzzle Huruf Hijaiyah di TK Nurul Huda Kabupaten Solok
- Sinta, Candra (2010). Peningkatan Pengembangan Bahasa Huruf Hijaiyah Anak Melalui Penyusunan Kartu Huruf-Huruf Hijaiyah di TK Aisyah Duri