

**PENERAPAN METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN MENGGUNAKAN
KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
HURUF ABJAD PADA BIDANG PENGEMBANGAN BAHASA DI
RAUDHATUL ATHFAL AMANAH PALEMBANG**



Skripsi

Diajukan Kepada Program Kualifikasi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Raden Fatah Palembang Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas

Oleh

**NAMA: NURJANA
NIM. 10 04 048**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) RADEN FATAH
PALEMBANG
2014**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan sesuai dengan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Berdasarkan UU RI No 20 Bab 1 Pasal 1 butir 14 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa, Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan tumbuh kembang anak usia 0--6 tahun secara menyeluruh, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya¹.

Menurut Sujiono "Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan²." Masa usia

¹ UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas 2003, (Jakarta: Tamita Utama, 2003), hlm. 7

² Sujiono, Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Fisik*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 12

dini adalah masa emas (*golden age*) dalam rentangan perkembangan individu. Pada masa ini anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari aspek fisik, bahasa, kognitif, seni, moral, nilai-nilai agama, sosial emosional maupun aspek kemandirian. Periode ini merupakan priode yang sangat fundamental bagi kehidupan, dan masa kritis bagi perkembangan anak. Jika pada masa ini anak tidak mendapatkan perhatian, stimulasi yang tepat dalam hal pendidikan, perawatan, pengasuhan, pelayanan kesehatan dan kebutuhan gizinya maka anak tidak akan dapat tumbuh dan berkembang dengan osptimal.

Menurut Sujiono anak usia dini adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut³.

Pengetahuan serta pembelajaran bagi anak usia dini didapat dari lingkungan mereka, yaitu keluarga, masyarakat dan lembaga pendidikan. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini berfungsi menyelenggarakan pendidikan dalam upaya mempersiapkan anak dengan berbagai pengetahuan, sikap, keterampilan intelektual agar dapat beradaptasi dengan kegiatan belajar selayaknya untuk persiapan SD seperti membaca permulaan. Oleh karena itu sangat dipandang perlu menanamkan konsep

³ Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani Sujiono. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Jakarta. Yayasan Citra Pendidikan Indonesia, 2005), hlm. 30

dasar untuk mengenalkan huruf pada anak dengan cara yang menyenangkan dengan tujuan memberikan pembelajaran tanpa memberi beban melebihi kematangan belajar diusia mereka.

Kemampuan membaca, menulis dan berhitung atau calistung memang merupakan fenomena tersendiri. Kini menjadi sebuah polemik yang hangat dibicarakan para orang tua yang memiliki anak usia dini karena mereka khawatir anaknya tidak mampu mengikuti pelajaran di sekolahnya nanti jika sedari awal belum dibekali keterampilan calistung.

Kekhawatiran orang tua semakin mencuat ketika anaknya belum bisa membaca menjelang masuk sekolah dasar. Hal itu membuat para orang tua akhirnya sedikit memaksa anaknya untuk belajar calistung, khususnya membaca. Karena tuntutan itulah, akhirnya banyak Lembaga PAUD yang secara mandiri mengupayakan pelajaran calistung bagi murid-muridnya.

Berbagai metode mengajar dipraktikkan, dengan harapan bisa membantu anak-anak untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis sebelum masuk SD. Beberapa anak berhasil menguasai keterampilan tersebut, namun banyak pula diantaranya yang mengalami kesulitan. Beberapa akibat negative akan timbul jika pemberian materi pembelajaran dilakukan pada anak sebelum atau sesudah masa kesiapan. Berdasarkan kenyataan dilapangan yang penulis temui selama 2 tahun belakangan, anak belum sepenuhnya mampu mengenal huruf, walaupun ada itupun hanya sebagian kecil saja. Apabila dikaitkan dengan kurikulum yang ada,

kemampuan anak masih sangat rendah dan anak belum berkembang sesuai indikator yang ada pada kurikulum.

Menurut Depdiknas Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Tk dan RA “Kompetensi dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5-6 tahun adalah anak mampu berkomunikasi secara lisan, mampu memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya⁴”

Kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Menurut Anderson dalam Dhieni “Membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya⁵”.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa kegiatan membaca terkait dengan (1) Pengenalan huruf atau aksara, (2) Bunyi dari huruf atau rangkaian huruf-huruf, (3) Makna atau maksud, dan (4) Pemahaman terhadap makna atau maksud berdasarkan konteks wacana. Hal ini menunjukkan pentingnya

⁴ Depdiknas. *Pedoman Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Depdiknas, 2006.), hlm. 15

⁵ Dhieni, Nurbiana. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.), hlm. 55

mengoptimalkan aspek perkembangan anak termasuk mengenalkan huruf sejak usia dini mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa yang sangat mengangumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas.

Namun demikian kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat TK/RA seringkali kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah bahasa tubuh guru yang masih kaku, penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga yang sangat minim serta metode yang digunakan ole guru. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) guru dan anak didik kurang begitu semangat anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya menyepelekan pelajaran akibatnya proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) terhambat dan kurang maksimal.

Karena minimnya penggunaan metode yang variatif dan membangkitkan semangat anak di RA Amanah Palembang belajar huruf abjad hanya menggunakan media papan tulis. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam pembelajaran membaca⁶. Ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak pada tiap tengah semester. Dari 21 anak hanya 6 anak yang sudah mampu menyebutkan huruf abjad A-J sebagian lainnya masih perlu bimbingan guru.

Hal ini menunjukkan kondisi bahwa perkembangan kemampuan anak mengenal huruf belum berkembang secara optimal apabila di kaitkan

⁶ Hasil Observasi di RA Amanah Palembang tanggal 3 Januari 2014

dengan kurikulum yang ada. Berdasarkan permasalahan di atas penulis mengadakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf abjad A-J di RA Amanah Palembang.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah penggunaan metode belajar sambil bermain menggunakan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad di kelas B Raudhtaul Athfal Amanah Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui penggunaan metode belajar sambil bermain menggunakan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad di Raudhtaul Athfal Amanah Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil kajian dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam segi teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis hasil penelitian diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut terutama dalam rangka mencari rumusan perbaikan pembelajaran
2. Praktis, antara lain :
 - a. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai pertimbangan bahwa alat bantu atau media yang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, harus diusahakan untuk memilikinya sebagai fasilitas sekolah.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru yang ingin meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis *Aktif learning*. Dengan demikian penggunaan media yang selama ini dipakai dapat dengan lambat ditinggalkan dan berganti dengan penggunaan media yang lebih mengaktifkan siswa dalam belajar.
 - c. Kepala Sekolah. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan wacana dan informasi tambahan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media pembelajaran berbasis *aktif learning*.
 - d. Siswa. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak pada motivasi dan semangat belajar yang pada akhirnya akan bermuara pada peningkatan prestasi belajar anak.

E. Kajian Pustaka .

Skripsi Intan Nurazizah skripsinya berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis dengan Media Permainan Kartu pada Siswa Kelas I SDN Tapus OKI). Dari hasil penelitiannya dengan 30 siswa/siswi, ternyata 10 orang dari sampel siswa bisa membaca dan menulis dengan benar. Sementara sisanya belum bisa tetapi setelah menggunakan media permainan ketuntasan siswa dalam hal ini kemampuan membaca dan menulis meningkat.

Penelitian Nurazizah di atas berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan, dimana kalau Nurazizah melihat peningkatan kemampuan membaca dan menulis menggunakan media permainan kartu, sementara yang penulis lakukan adalah ingin mengetahui apakah dengan media kartu gambar terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad.

Kemudian Penelitian Tindakan Kelas Anisa berjudul : “Penerapan Metode Demosntrasi Untuk Meningkatkan Minat dalam Kemampuan Membaca Anak Siswa TK Ar-Rahman Karang Mulya”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil ini diperoleh setelah melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan melalui tiga siklus. Perbedaan dengan peneliti adalah peneliti akan meningkatkan kemampuan membaca huruf abjad dengan metode belajar sambilbermain melalui media kartu bergambar sedangkan saudari anisa metode demonstrasi.

F. Kerangka Teori

a. Kemampuan Mengenal

Menurut Mohammda Zain dalam Milman Yusdi. mengartikan bahwa Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kakuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan Anggiat M. Sinaga dan Sri Hadiati mendefenisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.⁷ kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan, kemudian kemampuan (ability) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (Ability) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerrjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

Sementara Mengenal adalah suatu aktivitas menanamkan suatu materi verbal didalam ingatan, sehingga nantinya dapat diproduksi (diingat) kembali secara harfiah, sesuai dengan materi yang asli.⁸ Mengenal adalah proses pengingatan fakta- fakta disebuah medan baru, baik secara

⁷ Tim Bina Karya Guru, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Untuk Sekolah Dasar Kelas III*, (Jakarta; Erlangga, 2008), hlm. vii

⁸ Syaiful Bahri Djamaroh, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: PT. Rinake Cipta, 2002), hlm.

terminologi, simbologi, dan detail detail lain dari medan baru yang harus dihafal diluar kepala bagi yang mempelajarinya.⁹

Sehingga pengertian mengenal adalah merupakan suatu teknik serta cara yang digunakan oleh seorang pendidik dengan menyerukan peserta didiknya untuk mengenalkan sejumlah katakata atau kalimat maupun kaidah-kaidah.

Dengan demikian kemampuan mengenal adalah seperangkat kesanggupan atau kecakapan dalam mengingat suatu fakta atau konsep yang berhubungan kegiatan atau sesuatu. Didalam proses mengenal ini, seseorang telah menghadapi materi (baik materi tersebut berupa suatu syair, definisi ataupun rumus, dapat pula yang tidak mengandung arti), yang biasanya disajikan dalam bentuk verbal (bentuk bahasa), entah materi itu dibaca, atau hanya didengarkan.¹⁰

Adapun ciri khas dari kemampuan siswa dalam mengenal atau kemampuan yang diperoleh ialah reproduksi secara harfiah, dan adanya skema kognitif, yang berarti bahwa dalam ingatan orang tersimpan semacam program informasi yang diputar kembali pada waktu dibutuhkan

⁹ George Boeree, *Metode Pembelajaran Dan Pengajaran* (Jogjakarta : Ar-Ruzz 2008), hlm.65

¹⁰ Ws. Winkel. SJ. *Psikologi Pengajaran*, Cet.VI, (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), hlm. 88

b. Membaca Huruf Abjad

Pengajaran membaca permulaan pertama bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membaca bahasa Indonesia. Kedua pengajaran diarahkan untuk memperkuat kemampuan berbahasa lisan siswa.

Untuk mencapai tujuan pertama, diajarkan sistem bunyi yang terdapat dalam bahasa, pola tata bahasa sederhana, kosa kata, makna kata yang berhubungan dengan kalimat maupun wacana. Bahan pengajaran diusahakan adalah bahan yang akrab dengan lingkungan siswa. Misalnya, tentang lingkungan keluarga. Lingkungan alam sekitar di mana anak tinggal. Lingkungan budaya di mana anak tinggal. Bahan ajar seperti ini dimaksudkan agar anak mudah memahami bahan ajar dan semakin memahami lingkungan alam dan budayanya.

c. Metode Bermain Menggunakan Kartu Bergambar

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Menurut Moeslichatoen¹¹ bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai- nilai dan sikap hidup. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

Bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

Adapun tahapan kegiatan bermain adalah sebagai berikut¹²: a) Permainan sensori motorik. Bermain pada periode ini belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*. b) Permainan simbolik. Merupakan ciri

¹¹ Moeslichatoen R., M.Pd, *Metode Pengajaran di Taman Kanak*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2004) hlm. 31

¹² *Ibid.*,

periode pra operasional yang ditemukan pada usia dua sampai – tujuh tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura.

Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya. c) permainan sosial yang memiliki aturan.

Pada usia delapan sampai sebelas tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan. d) permainan yang memiliki Aturan dan olahraga (sebelas tahun keatas). Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Sedangkan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Sedangkan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan

kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. Gambar merupakan media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Kartu kata bergambar ini akan menjadi media yang nantinya saat pembelajaran, siswa akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan serta gambarnya. Dan dalam penggunaannya bisa divariasikan dengan kartu kalimat dan kartu huruf.

Adapun kelebihan dalam kartu kata bergambar menurut Dina Indriana yaitu¹³: 1) Mudah dibawa ke mana-mana. 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. 3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian. 4) Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan.

d. Pembelajaran Membaca Huruf Abjad Menggunakan Kartu Bergambar

Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah kartu karton yang menarik dipotong persegi panjang. Kartu yang sudah ada gambar dan tulisannya akan kita pakai dalam pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut :

¹³ Dina Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (.Jogjakarta: Diva Perss, 2011.) hlm.25

- a. Guru memegang satu kartu gambar huruf abjad, lalu membacakan huruf apa itu
- b. Anak-anak menirukan ucapan guru
- c. Anak diminta melafalkan sendiri huruf-huruf yang tertera pada kartu gambar tersebut.
- d. Begitu seterusnya diganti dengan kartu yang lain.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa kartu bergambar bukan merupakan fungsi tambahan ,tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan kartu gambar peneliti berharap dapat tercipta suasana menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran. Berikut kartu gambar yang digunakan peneliti, sebagai berikut :

A	Huruf "a"
B	Huruf "b"
C	Huruf "c"

D	Huruf “d”
E	Huruf “e”
F	Huruf “f”
G	Huruf “g”
H	Huruf “h”
I	Huruf “i”
J	Huruf “j”

G. Hipotesis

Dalam penelitian ini hipotesisnya adalah penggunaan metode belajar sambil bermain menggunakan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad di Raudhtaul Athfal Amanah Palembang.

H. Metodologi Penelitian

1. Subjek Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Raudhtaul Athfal Amanah Palembang

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada tahun ajaran 2013/2014 selama 3 (tiga) bulan yaitu bulan Januari, Februari, dan Maret tahun 2014

c. Kelas dan Karakteristik Siswa

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas Raudhtaul Athfal Amanah, yang berjumlah 21 orang siswa dengan pertimbangan kelas yang saya ajari dan masalah yang ditemui adalah dikelas yang saya hadapi itu sendiri.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah *siswa* yang berjumlah 21 orang, guru agama dan teman sejawat (*kolaborator*)

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

- a. Silabus dan RPP
- b. Lembar Observasi Kegiatan Belajar Mengajar
 - 1) Lembar observasi pengolahan pembelajaran, untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran
 - 2) Lembar observasi aktivitas siswa dan guru, untuk mengamati aktivitas siswa dan guru

4. Teknik dan Alat Pengumpul Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan metode belajar sambil bermain menggunakan kartu bergambar, observasi aktivitas siswa dan guru serta tes kemampuan.

5. Deskripsi Siklus

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus dilakukan dengan prosedur :

- a. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal berupa kegiatan untuk menentukan langkah-langkah yang akan di lakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang akan di hadapi. Pada tahap ini peneliti melakukan koordinasi dengan guru lain mengenai waktu pelaksanaan peneliti, materi yang di ajarkan dan bagaimana rencana pelaksanaan penelitiannya. Dan mempersiapkan :

- a) Menyiapkan kartu bergambar
- b) Menyiapkan silabus dan RPP
- c) Lembar Observasi untuk guru dan siswa

b. Pelaksanaan

Tindakan merupakan tahap pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan dari rencana yang telah di buat sebelumnya. Tindakan yang dilakukan adalah pembelajaran dengan menerapkan kartu bergambar Tahap tindakan ini merupakan tahapan inti dari proses pembelajaran.

Adapun tahapnya adalah :

1. Guru memegang satu kartu gambar huruf abjad, lalu membacakan huruf apa itu
2. Anak-anak menirukan ucapan guru
3. Anak diminta melafalkan sendiri huruf-huruf yang tertera pada kartu gambar tersebut.
4. Begitu seterusnya diganti dengan kartu yang lain sampai anak betul-betul faham.

c. Pengamatan

Pada tahap ini berlangsung kegiatan pembelajaran dan tindakan . Peneliti di bantu oleh observer mengobservasi kegiatan kelas yang di lakukan oleh setiap siswa. Kemudian memperoleh data yang akurat

tentang kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Setelah tindakan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berakhir. Maka observer menyampaikan kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran baik yang dilakukan oleh guru maupun yang dilakukan siswa. Hal ini perlu dilakukan supaya kelemahan dan kekurangan tersebut tidak terulang kembali pada siklus berikutnya.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan Skripsi hasil penelitian tindakan kelas ini akan disajikan secara berurutan ;

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Pemecahan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Kajian Pustaka, Kerangka teori, Hipotesis, Metodologi Penelitian dan. Sistematika Pembahasan.

Bab II. Landasan Teori. Berisi pembahasan mengenai metode belajar sambil bermain menggunakan kartu bergambar, kemudian membahas kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad

Bab III. Setting Wilayah Penelitian yang mencakup ; Subjek Penelitian, kondisi objektif sekolah, Sumber Data, Instrumen Penelitian, teknik dan alat pengumpul data, dan Analisis Data dan Deskripsi persiklus.

Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari uraian mengenai data yang di peroleh melalui Tes Formatif Pra-Tindakan, kemudian yang diperoleh melalui Perbaikan Siklus I, Siklus II dan Siklus III, serta Pembahasan peningkatan dalam perbaikan melauai 3 siklus.

Bab V Penutup, meliputi kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2000,
- An-Nahlawi, Abdurahman *Prinsip dan Metode Pendidikan Islam, dalam Keluarga, di Sekolah dan di Masyarakat*. terj. Herry Nur Ali, Bandung : CV. Toha Putra. 1996
- Arifin, M. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara,1993.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo. 1997.
- Asnawir, H. M. Basyirudin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.2002.
- Brata, Sumardi Surya. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 1998.
- Djamarah, Syaiful Bahri , Aswan Zain, *Media Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1997),
- Hanafiah, Nanang, Cucu Suhana, *Konsep Media Pembelajaran*, Bandung, Refika Aditama,2009
- Huda, Alamul. *Panduan Praktis Microsoft Powerpoint 2007*. Surabaya : Indah. 2007.
- Murjito, Imam, *Pedoman Metode Praktis Pengajaran Ilmu Al-Qur'an Qira'ati*, (Semarang : Pendidikan Al-Qur'an Metode Qira'ati, t.th)
- Nana Sudjana, ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2005), cet VI,
- Surasman, Otong, , *Metode Insani Kunci Praktis Membaca Al-Qur'an Baik dan Benar*, (Jakarta : Gema Insani, 2002)
- Sutomo, Erwin, *9 Presentasi Kreatif dengan Powerpoint 2007*, Yogyakarta : Penerbit Andi, 2007.

L. Jadwal Penelitian

No	KEGIATAN	Bulan / Minggu Tahun 2013											
		Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perencanaan		V			V	V	V					
2	Proses pembelajaran (tindakan)			V		V	V	V					
3	Evaluasi			V		V	V	V					
4	Pengumpulan Data			V		V	V	V					
5	Analisis Data			V	V	V	V	V					
6	Penyusunan Hasil							V	V	V	V	V	V
7	Pelaporan Hasil							V	V	V	V	V	V
8	Refleksi			V		V	V	V					

Ket.

1. Minggu ke 3 Bulan Februari 2013 Prasiklus
2. Minggu ke 1 Bulan Maret 2013 Siklus 1
3. Minggu ke 2 Bulan Maret 2013 Siklus 2
4. Minggu ke 3 Bulan Maret 2013 Siklus 3
5. Minggu ke 4 Bulan Maret 2013 Laporan
6. Bulan April Laporan