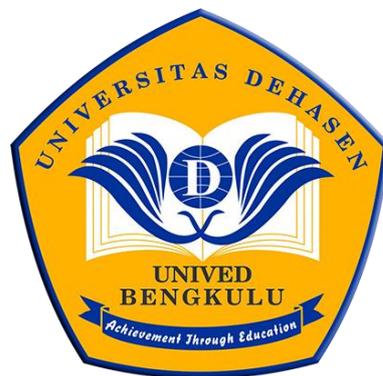


**PENINGKATAN PERKEMBANGAN MAMBACA PERMULAAN
ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN MENCETAK
HURUF DENGAN PASIR KINETIK DAN *FLASH CARD*
(PADA PAUD PUTRI GADING KOTA BENGKULU)**

SKRIPSI

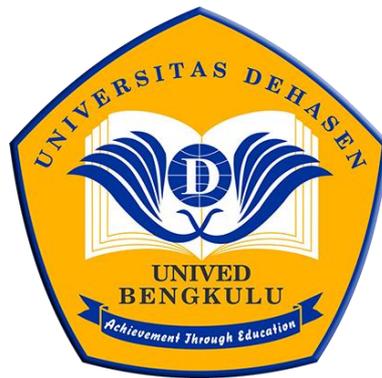


**OLEH:
MEGA SURYA JULIANI TANJUNG
NPM. 19200001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2023**

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN MAMBACA PERMULAAN ANAK
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN MENCETAK HURUF DENGAN
PASIR KINETIK DAN *FLASH CARD*
(PADA PAUD PUTRI GADING KOTA BENGKULU)**

SKRIPSI



*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk mendapatkan gelar sarjana
pendidikan*

**OLEH:
MEGA SURYA JULIANI TANJUNG
NPM. 19200001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2023**

APLIKASI DATA PENCARI KERJA DALAM BURSA KERJA KHUSUS

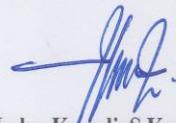
SKRIPSI

OLEH :

DIMAS RIZKY WARDANA
NPM. 19030005

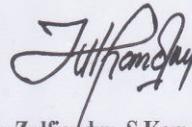
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Indra Kanedi, S.Kom., M.Kom
NIDN. 02.100581.01

Pembimbing II,



Ricky Zulfia'dry, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0212118402

Mengetahui dan Mengesahkan,
Ketua Program Sistem Informasi



Indra Kanedi, S.Kom., M.Kom
NIDN. 02.100581.01

APLIKASI DATA PENCARI KERJA DALAM BURSA KERJA KHUSUS

SKRIPSI

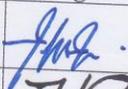
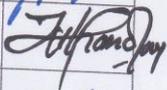
OLEH :

DIMAS RIZKY WARDANA
NPM. 19030005

Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu, pada

Hari, Tanggal : **Kamis, 16 Juni 2023**
Pukul : **10:00 S/d Selesai**
Tempat : **Ruang Ujian Skripsi**

SKRIPSI ini telah diperiksa dan disetujui oleh Tim Penguji

Penguji	Nama	NIDN	Tanda Tangan
Ketua	Indra Kanedi, S.Kom., M.Kom.	02.100581.01	
Anggota	Ricky Zulfiandry, S.Kom., M.Kom.	02.121184.02	
Anggota	Siswanto, SE, S.Kom, M.Kom	02.240363.01	
Anggota	Achmad Fikri Sallaby, M.Kom	02.270988.04	



Dekan
Fakultas Ilmu Komputer

Siswanto, SE., S.Kom., M.Kom.
NIDN. 02.240363.01

Bengkulu,.....2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS DAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI AKDEMIK SKRIPSI

Yang bertanda tangan Di bawah ini :

Nama : Dimas Rizky Wardana
NPM : 19030005
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Tempat/Tanggal Lahir : Bengkulu, 25 Juni 2000

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul . **“Aplikasi Data Pencari Kerja Dalam Bursa Kerja Khusus”**.

1. Adalah benar dibuat oleh saya sendiri untuk memenuhi persyaratan kelulusan akademik.
2. Pada bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini yang saya kutip ini dari hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan cara penulisan ilmiah.
3. Jika di kemudian hari di ketahui berdasarkan bukti-bukti yang kuat ternyata Skripsi/Tugas Akhir tersebut merupakan Plagiat/Mencontek /Menjiplak hasil karya tulis ilmiah orang lain, maka dengan ini saya bersedia menerima sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan berlaku.
4. Dan atas orisinitas tersebut diatas, maka saya menyetujui untuk member kepada Universitas Dehasen Bengkulu Hak atas bebas royalliti non-esklusif untuk menyimpan, mengalih, medikan mendistribusikan dan mempublikasikan Skripsi/Tugas Akhir Penulis/pencipta.
5. Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan Universitas Dehasen Bengkulu segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam Karya Ilmiah saya ini.

Demikian Surat pernyataan ini di buat untuk di pergunakan sebagai mestinya.



Bengkulu, Juni 2023

DIMAS RIZKY WARDANA
19030005

Mega Surya Juliani Tanjung
NPM. 19200001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : **MEGA SURYA JULIANI TANJUNG**
Npm : 19200001
Tempat/Tanggal Lahir : Bengkulu, 24 Juli 2023
Agama : Islam
Alamat : Perum Depsos Rt 18 Rw 10 Blok E No
61, Kel. Kandang Mas, Kec. Kampung
Melayu Kota Bengkulu

Nama Orang Tua : Aya : L. Tanjung
Ibu : Samsia
Alamat : Perum Depsos Rt 18 Rw 10 Blok E No
61, Kel. Kandang Mas, Kec. Kampung
Melayu Kota Bengkulu

Riwayat Pendidikan :
√ SD Negeri 75 Kota Bengkulu
√ SMP Negeri 13 Kota Bengkulu
√ SMA Negeri 3 Kota Bengkulu

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

”Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersaam. Tidak ada kemudah tanpa doa”

-Ridwan Kamil-

”akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki”

-bambang pamungkas-

PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah Swt. Dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan SKRIPSI ini.
2. SKRIPSI ini saya persembahkan untuk kedua orangtuaku yang hebat Bapak ”L.Tanjung” dan Ibu ”Samsia”. Terimakasih atas do’a dan semangat yang tiada henti untuk saya. Kepada tiga saudari tercinta saya (ayuk tari, ayuk ayu, dan adek keke) dan saya ucapkan terima kasih juga kepada kedua saudara ipar saya (abang arif dan abang putra) yang selalu mensupport dan mendo’akan selama penyusunan SKRIPSI ini, semoga kita menjadi anak yang berguna dan menjadi kebanggan bapak dan ibu kita.

3. Terima kasih pembimbing SKRIPSI yang luar biasa hebat Ibu Ranny Fitria Imran, M.Pd dan Ibu Syisva Nurwita, M.Pd yang sudah membimbing , mendukung dan memeberi semangat.
4. Terima kasih juga untuk pengujiku Ibu Dr. Rita Prima Bendriyanti, M.Si dan Ibu Dra. Asnawati, M.Kom atas bimbingan, bantuan dan dukungannya.
5. Untuk teman seperjuangan ayuk dira, ayuk deri, Febriani, hayyu, Jenepa, Ikke, Anissa, Yosi, Lidia, Rezki terima kasih atas semangat dan dukungan kalian untuk menyelesaikan SKRIPSI ini.
6. Terima kasih untuk semua satff dan Dosen UNIVED Bengkulu atas ilmu serta bimbingan dan pengalaman yang berharga dan bermanfaat selama saya menempuh pendidikan disini.
7. Terima ksih Kepada keluarga besar saya yang selalu memberi dukungan selama ini.
8. Terima kasih untuk Abang Rudi yang selalu ikut serta mensupport dan telah rela ikut serta bergadang untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Serta terima kasih banyak pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian SKRIPSI ini.

Semoga Allah Swt. Senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.
10. Terima kasih untuk ciwi-ciwi Blok E yang telah mensuport saya dan selalu mengikuti progres saya dari awal sampai ke titik ini.

ABSTRAK

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAN PADA ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAIAN PASIR KINETIK DAN *FLASH CARD* PADA PAUD PUTRI GADING KOTA BENGKULU

Oleh:

Mega Surya Juliani Tanjung¹⁾

Ranny Fitria Imran²⁾

Syisva Nurwita²⁾

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui kegiatan permainan mencetak huruf dengan pasir kinetik dan *flash card* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak pada PAUD Putri Gading Kota Bengkulu. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek utama dalam penelitian ini adalah pada anak kelompok B yang berjumlah 15 anak di PAUD Putri Gading Kota Bengkulu. Hasil peningkatan membaca permulaan anak pada siklus I sebesar 67% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Pada siklus II sudah mengalami peningkatan sebesar 80% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Simpulan penelitian bahwa melalui permainan mencetak huruf dengan pasir kinetik dan *flash card* pada anak kelompok B di PAUD Putri Gading Kota Bengkulu, Dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B melalui permainan pasir kinetik dan *flash card*. Sehingga tercapailah presentase sebesar 80% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kata Kunci: Membaca Permulaan, Pasir Kinetik, *Flash Card*

- 1) Mahasiswa
- 2) Pembimbing

ABSTRACT
IMPROVING CHILDREN'S EARLY READING SKILLS IN GROUP B
THROUGH KINETIC SAND GAMES AND FLASH CARDS AT PAUD
PUTRI GADING IN BENGKULU CITY

By:
Mega Surya Juliani Tanjung¹⁾
Ranny Fitria Imran²⁾
Syisva Nurwita²⁾

The purpose of this research was to find out whether through the activity of printing letters with kinetic sand and flash cards can improve children's early reading skills at PAUD Putri Gading Bengkulu City. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The main subjects in this study were group B children, totaling 15 children at PAUD Putri Gading, Bengkulu City. The result of an increase in children's early reading in cycle I was 67% with the criteria of developing as expected (BSH). In cycle II there has been an increase of 80% with very well developed criteria (BSB). The conclusion of the study is that through a game of printing letters with kinetic sand and flash cards in group B children at PAUD Putri Gading Bengkulu City, it is possible to improve early reading skills in group B children through games of kinetic sand and flash cards. Therefore, a percentage of 80% was achieved with the criteria of Very Good Development (BSB).

Keywords: Beginning Reading, Kinetic Sand, Flash Cards

1) Student

2) Supervisors

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT. karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu dengan judul: Peningkatan perkembangan membaca permulaan anak kelompok B melalui permainan mencetak huruf dengan pasir kinetik dan flashcard(pada PAUD Putri Gading Kota Bengkulu). Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si., AK,CA,CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menempuh Pendidikan diperguruan tingg.
2. Ibu Dra. Asnawati,M.Kom, selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
3. Ibu Rika Partika Sari, S.Pd.,M.Pd.Si selaku Ketua Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang senantiasa memotivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

4. Ibu Ranny Fitria Imran, M.Pd dan Ibu Syisva Nurwita, M.Pd selaku pembimbing ke I dan ke II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran dan dorongan moril demi penyelesaian Proposal Skripsi ini.
5. Selaku Dewan penguji ke I dan ke II atas masukan dan sarannya demi kesempurnaan Skripsi ini
6. Seluruh dosen Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan Skripsi ini.
7. Seluruh staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah paya memeberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, beruypa motivasi dan do'a selama proses hingga penyelesaian penelitian.
9. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan proposal skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah swt. dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Aamiin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	7
2.1. Deskripsi Konseptual	7
2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	29
2.3. Kerangka Berfikir	31
BAB III	31
METODEOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1. Subjek, Lokasi dan waktu penelitian.....	31
3.2. Kehadiran Peneliti.....	32

3.3. Tahap Penelitian.....	32
3.4. Indikator Penelitian	35
3.5. Instrumen Penelitian.....	35
3.6. Prosedur Penelitian Persiklus.....	37
3.7. Data dan sumber data	42
3.8. Teknik Pengumpulan Data	43
3.9. Teknik Analisis Data	44
4.0. Kriteria Keberhasilan Penelitian	46
BAB IV.....	Error!
Bookmark not defined.	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error!
Bookmark not defined.	
4.1. Hasil Penelitian.....	Error!
Bookmark not defined.	
4.2. Pembahasan	Error!
Bookmark not defined.	
BAB V	Error!
Bookmark not defined.	
SIMPULAN DAN SARAN	Error!
Bookmark not defined.	
5.1. Simpulan	Error!
Bookmark not defined.	
5.2. Saran	Error!
Bookmark not defined.	
DAFTAR PUSTAKA.....	Error!
Bookmark not defined.	

DAFTAR TABEL

3.1. Subjek Penelitian.....	31
3.2. Mengenai Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.....	37
3.3. Kriteria Penilaian.....	46
4.1. Data hasil observasi pada siklus I.....	49
4.2. Rekapitulasi analisis data hasil refleksi pada siklus I.....	50
4.3. Data hasil observasi pada siklus II.....	54
4.4. Rekapitulasi analisis data hasil refleksi pada siklus II.....	55
4.7. Peningkatan hasil presentase pada tindakan siklus I dan II.....	58

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir.....	30
3.1 Riset Aksi Model Jhon Elliot.....	33
4.1 Presentase Siklus I dan II.....	58

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat, sebab apa yang di alami anak pada masa awal pertumbuhan dan perkembangan akan berdampak pada kehidupannya di masa yang akan datang. Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Soemiarti Patmonodewo mengutip pendapat tentang anak usia dini menurut Biecheler dan Snowman, yang di maksud anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun (UU Sisdiknas).

Perkembangan anak usia dini ada beberapa tahapan yang harus dilewati dimana pada masa ini anak lebih aktif bermain sambil belajar, salah satu perkembangan bahasa adalah membaca yang mana dikenal dengan kemampuan membaca permulaan.

Diana Mutia (2013) mengatakan melalui bermain, dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat dan gerakan yang lainnya dengan tujuan gerak-gerak mereka itu meskipun tidak beraturan secara sistematis tetapi bermakna atau yang diinginkan tercapai yaitu memfungsikan gerakan motorik kasarnya. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respon untuk irama yang mereka

dengar. Langkah-langkah seperti di atas harus bisa dibuktikan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan guru pun harus partisipatif, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, guru melakukan pembelajaran dengan melakukan kegiatan-kegiatan tersebut bisa juga disebut Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan (PAIKEM).

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Tujuan dari metode yang satu ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai olehnya selama mengikuti pendidikan di PAUD. Secara umum, metode pembelajaran yang diterapkan di PAUD di bagi menjadi 5, yakni melalui bermain, cerita, musik, karya wisata, dan demonstrasi berikut:

- a. Metode pembelajaran melalui bermain
- b. Metode pembelajaran PAUD melalui cerita
- c. Metode pembelajaran PAUD melalui musik
- d. Metode pembelajaran PAUD melalui karya wisata
- e. Metode pembelajaran PAUD melalui demonstrasi

Dalam meningkatkan perkembangan membaca anak usia dini hendaknya menggunakan beberapa metode yang menyenangkan seperti salah satunya yaitu metode belajar sambil bermain, seperti belajar sambil bermain pasir kinetik dan flash card, pasir kinetik dan flash card merupakan media yang sangat menarik

bagi anak karena media pasir kinetik memiliki banyak warna sehingga dapat mencuri perhatian anak untuk memainkannya.

Melalui permainan ini juga dapat membantu anak mengenal huruf, membaca dan menulis. Dengan kata lain metode bermain pasir kinetik dan flash card di PAUD diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar membaca, sehingga dapat digunakan di PAUD Putri Gading Karena kemampuan membaca yang masih kurang. Guru sebaiknya mengenal huruf-huruf dan kata-kata beserta gambar, lalu mengenalkan bagian-bagian huruf yang ingin dicetak ke dalam pasir kinetik. Sehingga anak secara mental siap mengikuti pelajaran membaca lebih lanjut disekolah dasar seperti merujuk kata dalam kalimat, biasanya berlangsung dikelas satu dan dua.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada kelompok B di PAUD Putri Gading yang beralamatkan di Perum Green View, Kelurahan Betungan, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu kemampuan anak dalam membaca permulaan, memahami kosakata, membaca kata sebagai proses tahapan membaca permulaan yang masih kurang, karena kemampuan anak merangkai kata demi kata masih rendah, untuk itu peneliti memilih kelas B sebagai fokus penelitian karena anak PAUD pada kelompok B dirasa lebih tepat menggunakan metode bermain mencetak huruf dengan pasir kinetik dan flashcard untuk melatih kemampuan membaca permulaan karena sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Guru pada PAUD Putri Gading pada saat ini hanya menggunakan poster dan puzzel sebagai media pembelajaran kepada anak-anak. Media yang digunakan oleh guru dinilai kurang efektif karena melalui media poster dan puzzel anak

masih merasa jenuh, melalui pengenalan itu masih banyak anak yang belum dapat mengenal huruf dan menyebutkannya. Berdasarkan observasi awal tersebut maka keterampilan membaca permulaan harus dikembangkan secara tepat dengan menggunakan metode dan media yang tepat. Berdasarkan hal itu peneliti sependapat bahwa hendaknya dalam belajar sebaiknya guru menggunakan metode dan media yang tepat yaitu belajar sambil bermain. Hal ini akan menjadi wahana yang menyenangkan bagi anak dapat belajar sambil bermain. Peneliti ini merasa tertarik atau perlu mengangkat penelitian dengan judul peningkatan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B melalui permainan mencetak huruf dengan pasir kinetik dan *flash card*.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah melakukan observasi peneliti menemukan berbagai masalah yang berpengaruh terhadap perkembangan membaca anak.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukakan masalah sebagai berikut:

- a. Siswa belum bisa membedakan bentuk huruf dengan baik.
- b. Siswa masih sedikit yang menguasai perbedaan kosakata.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian memberikan batasan masalah berdasarkan keterampilan membaca permulaan untuk mengetahui:

- a. Kemampuan siswa dalam mengenal huruf.
- b. Kemampuan siswa dalam mengenal kosakata.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diptkan adalah apakah metode bermain cetak huruf dengan pasir kinetik dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelompok B di PAUD Putri Gading ?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini secara umum adalah untuk mengetahui apakah melalui metode bermain mencetak huruf dengan pasir kinetik dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelompok B PAUD Putri Gading.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Siswa

- a. Untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca permulaan.
- b. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bentuk huruf dan menambah kosata.

1.6.2 Bagi Guru

- a. Kegiatan pembelajaran yang menerapkan metode bermain mencetak huruf dengan pasir kinetik dan *flashcard* dapat dipergunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan bagi anak di sekolah.
- b. Sebagai masukan pendidikan agar meningkatkan kemampuan dalam merencanakan dan mengevaluasi pelajaran.

1.6.3 Bagi Orang Tua

Sebagai bahan masukan agar dapat membantu siswa untuk memperkenalkan kata demi kata secara perlahan dengan cukup jelas sehingga siswa memahami.

1.6.4 Bagi Sekolah

Sebagai rujukan dalam mengembangkan saran dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan proses belajar mengajar di sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Deskripsi Konseptual

2.1.1. Keterampilan Membaca Permulaan

Setiap anak memiliki keterampilan berbeda-beda di dalam dirinya. Keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam mengubah sesuatu hal menjadi lebih bernilai dan memiliki makna. Menggunakan keterampilan bisa saja dengan pikiran, akal, dan kreativitas. Jika di asa akan menghasilkan sesuatu yang bernilai. Menurut Muttaqin (2013) menyatakan bahwa pengertian keterampilan dalam konteks pembelajaran adalah suatu usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat, dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar.

2.1.1.1. Pengertian membaca

Membaca merupakan hal yang utama dalam kegiatan belajar mengajar, karena semua proses pembelajaran didasarkan kepada kemampuan membaca. Kegiatan membaca adalah menangkap apa yang tersiarat dan tersurat.

Pada Pembelajaran Membaca Permulaan” bahwa membaca permulaan merupakan tahap awal yang diajarkan untuk mengenal huruf dan melafalkan bunyi dari setiap huruf-huruf tersebut, sehingga siswa dapat merangkai menjadi suku kata dan kata. Dalam pengajarannya siswa harus dituntut untuk mengerti konsep bukan hanya sekedar melafalkan saja (Munthe, 2018).

Menurut Nurhadi (2014) membaca adalah suatu proses yang kompleks dan rumit. Kompleks artinya dalam proses membaca terlibat berbagai faktor internal dan faktor eksternal pembaca. Faktor internal dapat berupa intelegensi (IQ), minat, sikap, bakat, motivasi, tujuan membaca, dan sebagainya. Faktor eksternal bisa dalam bentuk sarana membaca, teks bacaan (sederhana-berat, mudah-sulit), faktor lingkungan, atau faktor latar belakang sosial ekonomi, kebiasaan, dan tradisi membaca. Rumit bahwa faktor internal dan eksternal saling bertautan atau berhubungan, membentuk semacam koordinasi yang rumit untuk menunjang pemahaman terhadap bacaan.

Menurut Dalman (2017), membaca permulaan merupakan tahap awal agar seseorang bisa membaca. Membaca permulaan dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Membaca permulaan merupakan keterampilan awal yang harus dikuasai dan dipelajari oleh pembaca.

Menurut Kasmiah (2015), membaca permulaan yaitu mengasosiasikan lambang tulisan sebagai proses untuk mencocokkan dan melafalkan huruf sebagai langkah awal untuk pembelajaran membaca.

Menurut Kuntaro dalam (Yani, 2019:114), membaca permulaan merupakan kegiatan seseorang (anak) dalam mengawali aktivitas dengan pengenalan huruf melalui simbol-simbol. Dalam hal

progres kognitif membaca permulaan dilakukan dengan menggunakan lambang dan bunyi dalam kalimat secara sederhana.

Berdasarkan uraian diatas dapat di tegaskan bahwa keterampilan membaca permulaan merupakan suatu usaha untuk memperoleh suatu kompetensi cekat,cepat dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi serta makna, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan maupun menafsirkan makna bahasa tulisan ke dalam bentuk lisan secara cepat dan tepat(kurniawan,2019)

2.1.1.2. Tahapan Perkembangan Membaca Permulaan

Jeanne S. Chall, seorang psikolog, pendidik, dan ahli literasi anak usia dini dalam bukunya yang berjudul *Stages of Reading Development* telah mengidentifikasi 6 tahap perkembangan membaca ini beserta karakteristik di setiap tahapnya. Kemampuan membaca yang dimaksud di sini bukan sekadar bisa membaca atau mengeja huruf, tapi juga kemampuan memahami suatu bacaan(Rossa,2018).

a. Pre-Reading (6 bulan - 6 tahun)

Tahap pertama ini disebut dengan *pre-reading*, karena kemampuan dasar membaca anak masih dalam tahap belajar. Sehingga, dikatakan bahwa anak masih ‘berpura-pura’ membaca saat ia membuka-buka buku. Namun, setelah ia dibacakan buku cerita oleh orang lain, ia dapat mulai mengenal kata, huruf, dan simbol yang ada

pada bacaan. Pada tahap *pre-reading* ini terdapat 5 tahapan dalam membaca *pre-reading* yakni :

1. Tahap Fantasi (*Magical Stage*), Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku. Anak mulai berfikir bahwa buku itu penting dengan cara membolak-balik buku.
2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*), Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan dirinya dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku.
3. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*), Anak menyadari cetakan yang tampak dan mulai dapat menemukan kata yang sudah dikenal.
4. Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off Reader Stage*), Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphoponic, semantic dan syntactic*) secara bersama-sama. Anak mulai tertarik pada bacaan dan mulai membaca tanda-tanda yang ada di lingkungan seperti membaca kardus susu, pasta gigi, dan lain-lain.
5. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*), Anak dapat membaca berbagai jenis buku secara bebas.

Anak-anak dalam rentang usia 6 bulan sampai 6 tahun biasanya nampak atau cenderung “pura-pura” membaca. Mereka lebih suka menceritakan kembali cerita ketika melihat halaman buku yang sebelumnya dibacakan untuknya. Mereka lebih tertarik menyebutkan huruf-huruf alfabet ketimbang membaca kata secara utuh. Di sisi lain,

mereka sesungguhnya sudah mulai mengenali beberapa tanda-tanda baca. Dalam hal aktivitas, mereka mulai mencoba mencetak nama mereka sendiri dengan alat tulis apa pun, bahkan yang tidak masuk kategori alat tulis. Dunia buku bagi mereka sama dengan dunia bermain dengan buku, pensil, dan kertas.

Peran orang tua untuk mengembangkan kemampuan dan minat membaca anak sangat penting pada tahap ini. Orang tua harus sering membacakannya buku cerita anak yang sebaiknya lebih banyak memuat gambar dari pada tulisan. Saat membacakan buku, lakukanlah dengan gaya yang interaktif dan ajak anak berdialog untuk menumbuhkan rasa penasarannya.

Maka, sangat diharapkan agar orang tua atau mereka yang lebih dewasa membacakan cerita atau karangan apa pun secara dialogis untuk menarik minat anak-anak. Hal ini merupakan bentuk dari menghargai minat anak pada buku dan membaca. Sering-sering memberi dan menunjukkan buku, kertas, pensil, balok, dan huruf akan menjadi aktivitas yang menarik.

Pada tahapan ini anak mulai mengenal huruf, kata dan simbol setelah dibacakan oleh orang lain. Anak-anak bisa menebak kata dari simbol yang biasa dibacakan untuknya walaupun terkadang masih belum tepat.

Contohnya anak melihat papan toko minimarket dan orang tua biasa menyebut nama tempat tersebut, anak akan menghubungkan warna dan bentuk tulisan nama toko dengan nama tersebut, sehingga bisa jadi anak

menyebut Indomaret dengan Alfamart atau sebaliknya, karena keduanya mempunyai ciri simbol yang mirip.

Pada tahap ini juga anak-anak dapat menceritakan ulang cerita yang dibacakan kepadanya sesuai gambar-gambar pada buku yang dilihatnya.

b. Initial Reading & Decoding (6-7 tahun)

Tahap ini merupakan tahap membaca yang sesungguhnya, karena anak sudah mulai dapat mengenali hubungan antara huruf dan bunyinya (fonologi) dan juga bisa membaca teks singkat yang mengandung kata-kata sederhana. Pada akhir tahap ini, anak biasanya sudah dapat memahami 4.000 kata yang didengarnya dan 600 kata yang dibacanya. Untuk mengoptimalkan kemampuannya, sediakan banyak buku cerita sederhana pada anak untuk ia coba baca secara mandiri. Namun selain itu, sebaiknya orang tua juga masih sering membacakannya cerita.

c. Confirmation & Fluency (7-8 tahun)

Kemampuan membaca mandiri pada tahap ketiga ini sudah semakin fasih dan ia pun dapat memahami konteks cerita lebih dalam lagi. Tak hanya itu, ia juga mulai bisa mengaitkan apa yang ia baca dengan apa yang dengan yang ia alami dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya cerita dengan tema pertemanan di sekolah, kegiatan harian di rumah, dan tema-tema lainnya yang dekat dengannya. Di akhir tahap ini, biasanya anak sudah mampu memahami 9.000 kata yang didengarnya dan 3.000 kata yang dibacanya.

d. Reading for Learning the New (9-14 tahun)

Pada tahap keempat, anak sudah mulai membaca dengan tujuan untuk mempelajari pengetahuan dan ide baru. Di tahap ini, Anda dapat memberikannya berbagai jenis bacaan untuk ia baca, mulai dari buku cerita yang lebih panjang, koran, majalah, dan sebagainya. Lalu, kemampuan yang lebih ditekankan untuk diasah adalah kemampuannya memahami suatu bacaan. Misalnya apa yang menjadi argumen atau ide utama yang ingin disampaikan oleh penulis. Kemampuan ini dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, seperti meminta anak untuk membuat ringkasan bacaannya atau bertanya padanya apa yang ia dapat dari buku yang dibaca.

e. Multiple Viewpoints (15-17 tahun)

Di tahap selanjutnya ini, anak sejatinya sudah mampu membaca tulisan yang lebih abstrak, kompleks, dan mengandung banyak berbagai perspektif berbeda. Ia juga diharapkan sudah mulai dapat menganalisis dan bersikap kritis terhadap yang ia baca. Ajak anak remaja Anda untuk membaca buku dengan bidang ilmu dan tema yang beraneka ragam, agar pengetahuannya semakin bertambah. Kemudian, Anda juga dapat menjadi teman diskusi baginya mengenai buku yang ia baca.

f. Construction & Reconstruction (18 tahun ke atas)

Seseorang yang berada di tahap ini sebetulnya sudah beranjak menjadi dewasa. Oleh karenanya, ia diharapkan sudah dapat

memahami bacaan dengan baik dan bersikap kritis dengan apa yang dibaca. Membaca juga dapat berfungsi untuk mengintegrasikan pengetahuannya dengan pengetahuan orang lain. Namun, kemampuan membaca ini memang harus terus diasah, misalnya dengan membaca aneka macam bacaan yang kompleks yang selanjutnya diikuti dengan membuat tulisan seperti esai dan makalah.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa membaca adalah kemampuan yang harus terus diasah seumur hidup. Lalu, pada saat ini kemampuan yang perlu untuk dilatih lebih lanjut lagi adalah kemampuan memahami bacaan dengan baik. Banyak orang yang bisa membaca, tapi belum dapat memahami sepenuhnya apa yang mereka baca. Oleh karenanya, kemampuan ini harus dilatih dengan baik dan dibiasakan sejak anak masih kecil.

2.1.1.3. Metode Membaca

Ada beberapa metode pengajaran membaca anak usia dini pada umumnya antara lain:

- a. Metode membaca dasar yaitu menggunakan pendekatan keahlian dasar dan fonik (*basic-skills-and-phonics approach*) (Santrock, 2007).
- b. Metode fonik, metode ini menggunakan proses membaca pada alur bawah ke atas (*bottom up*) menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi huruf (Dardjowidjono, 2009).

- c. Metode linguistik, metode ini didasarkan atas pandangan bahwa membaca adalah proses membacakan kode atau sandi.
- d. Metode *flash card*, dicirikan dengan menunjukkan kartu-kartu secepat mungkin pada anak.
- e. Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik).
- f. Metode membaca dengan lagu, metode ini menggunakan media lagu yang sangat efektif sebagai sarana belajar dengan konsep bermain sambil belajar.
- g. Metode membaca melalui games komputer, sekarang ini banyak games-games komputer (*Education games*) yang menunjang pembelajaran (Rosa, 2018)

2.1.1.4. Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan membaca permulaan tidak terlepas dari tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pengajaran pada khususnya. Tujuan pengajaran dan kemampuan siswa untuk menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik dan benar. Tujuan membaca menurut Blanton dkk dan Irwin (Farida Rahim, 2015) sebagai berikut :

- a. Kesenangan.
- b. Menyempurnakan strategi tertentu.
- c. Mempergunakan strategi tertentu.
- d. Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik.

- e. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
- f. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
- g. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
- h. Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan suatu informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, menjawab pertanyaan – pertanyaan yang spesifik.

2.1.2. Standar Tingkat Pencapaian AUD

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini dijelaskan sebagai berikut:

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian
	5-6 tahun
Nilai Agama dan Moral	1. Mengenal agama yang dianut 2. Mengerjakan ibadah 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb 4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan

	<p>5. Mengetahui hari besar agama</p> <p>6. Menghormati (toleransi) agama orang lain</p>
<p>Fisik Motorik</p> <p>A. Motorik Kasar</p>	<p>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan</p> <p>2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam</p> <p>3. Melakukan permainan fisik dengan aturan</p> <p>4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri</p> <p>5. Melakukan kegiatan kebersihan diri</p>
<p>B. Motorik Halus</p>	<p>1. Menggambar sesuai gagasannya</p> <p>2. Meniru bentuk</p> <p>3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan</p> <p>4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar</p> <p>5. Menggunting sesuai dengan pola</p> <p>6. Menempel gambar dengan tepat</p>

	7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci
C.Kesehatan dan perilaku keselamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai standar usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin) 6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain 7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri 8. Memahami tata cara menyebrang 9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)
Kognitif A. Belajar dan pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam

	menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
B.Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiupmenyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD-ABCD 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar

	atau sebaliknya
C.Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)
Bahasa A.Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan
B.Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal

	<p>simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</p> <p>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikatketerangan)</p> <p>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</p> <p>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan</p> <p>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita</p>
C.Keaksaraan	<p>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</p> <p>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya</p> <p>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</p> <p>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 28 Lingkup Perkembangan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4 - 5 tahun Usia 5 –6 tahun</p> <p>5. Membaca nama sendiri</p> <p>6. Menuliskan nama sendiri</p> <p>7. Memahami arti kata dalam cerita</p>
Sosial – Emosional	<p>1. Memperlihatkan kemampuan diri</p>

A.Kesadaran diri	<p>untuk menyesuaikan dengan situasi</p> <p>2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)</p> <p>3.Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)</p>
B.Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<p>1. Tahu akan hak nya</p> <p>2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)</p> <p>3. Mengatur diri sendiri</p> <p>4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri</p>
C.Perilaku Prosocial	<p>1. Bermain dengan teman sebaya</p> <p>2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar</p> <p>3. Berbagi dengan orang lain</p> <p>4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain</p> <p>5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)</p> <p>6. Bersikap kooperatif dengan teman</p>

	<p>7. Menunjukkan sikap toleran</p> <p>8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)</p> <p>9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat</p>
<p>Seni</p> <p>A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara</p>	<p>1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu</p> <p>2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman</p>
<p>B. Tertarik dengan kegiatan seni</p>	<p>1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar</p> <p>2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu</p> <p>3. Bermain drama sederhana</p> <p>4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam</p> <p>5. Melukis dengan berbagai cara dan objek</p> <p>6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan</p>

	(kertas, plastisin, balok, dll)
--	---------------------------------

2.1.2.1. Pasir Kinetik

Pasir kinetik (Kinetic sand) yang sering disebut juga dengan pasir ajaib yakni campuran pasir dengan bahan sintetis yang menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan dan hanya menempel pada pasir kinetik itu sendiri. Dengan pasir kinetik ini anak bias bermain membuat patung, castle (istana), berbagai bentuk binatang, buah dan sebagainya. Menurut Mudjito dalam Sriyanti dan Siti (2018;68), bermain pasir adalah bermain konstruktif dimana anak mampu untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Bermain pasir merupakan jenis benda yang disukai oleh anak-anak, dengan pasir anak-anak menemukan kepuasannya tersendiri. Anak mencampur, mengaduk, menumpuk, menimbun, menggali, mengisikan, menuangkan, mengayak, dan membentuk dengan menggunakan pasir. Bermain pasir adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak hingga orang dewasa, karena pasir memiliki tekstur yang lain dari lumpur dan tanah. Dengan bermain pasir anak dapat bermain mencampur, mengaduk, menumpuk, menimbun, menggali, mengisikan, menuangkan, mengayak, dan membentuk dengan menggunakan pasir untuk mengembangkan imajinasinya.

a. Manfaat Metode pasir kinetik

- 1) Menstimulasi motorik halus dengan permainan pasir ketika anak meraba-raba, meremas-remas, dan memindahkan pasir dari satu tempat ketempat yang lain menggunakan tangan, maka anak telah melatih motorik halusnya.
- 2) Melatih koordinasi antara mata dan tangan merupakan hal yang sangat penting bagi anak kecil, dan dengan bermain pasir inilah anak diharapkan mampu mengkoordinasikan mata dan tangannya. Ketika anak menggenggam pasir dari tempat pasir mau ditempeltempelkan dikertas, anak berusaha sebisa mungkin agar pasir yang digenggam di tangannya tidak morat-marit dan rata ketika menaburkan pasir ke kertas bergambar. Disinilah anak mengkoordinasikan tangan dengan matanya, dimana anak berusaha menaburkan pasir ke gambar, Melatih konsentrasi, dimana anak membutuhkan konsentrasi supaya pasir yang ada di genggamannya tidak jatuh-jatuh dan tertempel di dalam gambar dengan rapi.

b. Keunggulan dari Bermain Pasir Kinetik

- 1) Penggunaan media pasir kinetik berdampak positif terhadap kecerdasan naturalis anak kelompok B1, hal ini terlihat dari kepekaan anak-anak terhadap lingkungan sekitar baik yang berkaitan dengan flora maupun dengan fauna.
- 2) Gambaran kecerdasan naturalis anak melalui penggunaan media pasir kinetik dapat dilihat dari perilaku anak-anak yang mulai

menyukai berbagai tanamtanaman yang ada di lingkungan sekolah, mau menyiram dan merawat tanamtanaman tersebut. Anak-anak juga menyukai berbagai jenis hewan peliharaan, hal ini diketahui dari cerita-cerita anak-anak bahwa dirumah mereka ada yang memelihara berbagai hewan baik hewan ternak maupun burung-burung serta ikan hias. Anak-anak juga antusias mendengar cerita dari guru tentang berbagai jenis hewan dan tanaman, memiliki rasa penasaran terhadap hewanhewan yang baru pertama dilihatnya dan lain sebagainya.

- b. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan pasir kinetik diantaranya adalah berbagai jenis binatang yang sesuai imajinasi anak, membentuk gundukan-gundukan tanah dari pair, membentuk lubang-lubang tempat persembunyian hewan dan juga berbagai jenis tanaman yang dibentuk dari pasir kinetik. Melalui pasir kinetik imajinasi anak-anak dapat disalurkan, mereka membentuk berbagai kreasi misalnya binatang dan jugaberbagai jenis tumbuh-tumbuhan yang memungkinkan untuk dibuat dari pasir kinetik.

2.1.2.2. Flash Card

Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau

foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *flashcard*. gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakang kartu (Susilana, dan Riyana, 2018).

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Flash Card

1. Mudah di bawa Dengan ukuran yang kecil *Flash Card* dapat disimpan di atas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas atau pun di luar kelas.
2. Praktis Di lihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jikanakan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pasti posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
3. Gampang Diingat Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut.

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep tersebut, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

4. Menyenangkan *Media flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang di simpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah, selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik)
2. Adapun kekurangan dari media *Flash Card* yakni :
 1. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
 2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
 3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
3. Manfaat media *Flash Card*
 1. Menstimulasi otak anak
 2. Menambah kosa kata
 3. Melatih Koordinasi mata dan otak
 4. Merangsang daya ingat
 5. Melatih kemampuan mendengar dan berbicara
 6. Melatih konsentrasi anak

7. Metode bonding

2.1.2.3. Langkah-langkah bermain pasir kinetik dan flash card

- a. Guru mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai.
- b. Guru memberi tahu tema pembelajaran.
- c. Guru menjelaskan dan memberikan contoh cara bermain.
- d. Guru mengajak anak untuk memasukan pasir kinetik kedalam cetakan huruf yang telah disiapkan.
- e. Kemudian guru memerintahkan kepada anak untuk mencetak huruf menggunakan pasir kinetik, lalu mengangkat cetakan yang berbentuk huruf ke atas wadah yang kosong sehingga cetakan yang berisi pasir kinetik tersebut berbentuk huruf-huruf seperti cetakan tersebut.

2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini ada beberapa penelitian yang relavan adalah :

Skripsi Anita Rosyana (2020), yang berjudul *“Efektivitas Permainan Mencetak Huruf Dengan Pasir Kinetik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B Di Tkit Miftahul Jannah Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon”*.

- a. Kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TKIT MiftahulJannah Kelurahan Babakan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebonsebelum melakukan kegiatan permainan mencetak huruf dengan pasirkinetik adalah

“kurang baik”. Hal itu terbukti dari hasil *pre-test* anakdiperoleh nilai rata-rata kelas hanya sebesar 55.

- b. Kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TKIT MiftahulJannah Kelurahan Babakan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon sesudah melakukan kegiatan permainan mencetak huruf dengan pasirkinetik adalah “sangat baik”. Hal itu terbukti dari hasil *post-test* anakmencapai nilai rata-rata kelas sebesar 87.
- c. Penggunaan permainan mencetak huruf dengan pasir kinetik telahmemberikan hasil yang menyenangkan yakni dapat meningkatkankemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TKIT MiftahulJannah Kelurahan Babakan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon.Dengan demikian, permainan mencetak huruf dengan pasir kinetik“efektif’ digunakan pada pembelajaran membaca permulaan anakkelompok B di TKIT Miftahul Jannah Kelurahan Babakan KecamatanSumber Kabupaten Cirebon.

Hal itu terbukti dari hasil pengujian uji *t-test*di mana nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, yakni: $13,279 > 2,025$. Dengan demikian H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuanmembaca permulaan anak kelompok B di TKIT Miftahul JannahKelurahan Babakan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon antarasebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan mencetak hurufdengan pasir kinetik.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan berbeda dengan penelitian yang sudah ada,

sehingga dari perbedaan media tersebut layak untuk dilakukan penelitian tentang “Efektivitas Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Peserta Didik Kelompok B TK Urwatil Wutsqo Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara”.

Artikel Miftachul Ulah dalam jurnal PAUD Teratai (2013), yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Ra Roudlotul Islamiyah Sidoarjo*”.

1. Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card* nilainya rendah / kurang. Rata-rata nilainya adalah 10,13.
2. Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card* nilainya meningkat, dengan nilai rata-rata 17,09.
3. Setelah data di uji maka kesimpulannya adalah ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo.

Dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh media flash card terhadap kemampuan mengenal huruf. Pada penelitian ini berisi tentang tahap mengenal huruf, langkah-langkah pembelajaran mengenal huruf, dan keterkaitan antara media flash card dengan kemampuan mengenal huruf.

2.3. Kerangka Berfikir

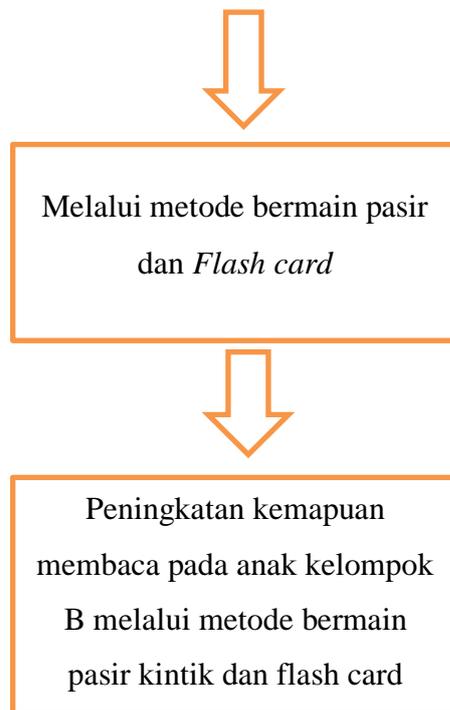
Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf abjad setiap anak

memiliki kemampuan dan keunikan karakter yang berbeda-beda. Minat serta kreativitas anak didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai macam cara salah satunya dengan menggunakan media pasir kinetik dan flash card, Melalui penggunaan metode yang tepat dan memanfaatkan media seoptimal mungkin diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf . Dalam penelitian ini menerapkan metode pembelajaran dengan metode bermain dengan menggunakan media pasir kinetik dan flash card.

Berbagai metode pengajaran dipraktikan oleh pendidikan oleh pendidik dengan harapan bisa membantu anak-anak didiknya menguasai keterampilan membaca sebelum masuk sekolah dasar. Namun pada kenyataanya metode dan media yang digunakan guru masih kurang tepat dan kurang bervariasi sehingga anak cepat jenuh, merasa bosan, dan guru lebih berperan aktif saat proses pembelajaran.

Anak di Paud Putri Gading masih banyak yang belum bisa membaca dan masih sulit untuk mengenali bentuk huruf dan kosakata, Metode yang dilakukan guru masih berpusat pada guru dan pembelajaran masih kurang aktif, kurang, dan cepat merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Melihat hal ini penelitian mencoba menerapkan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B di PAUD Putri Gading melalui metode bermain pasir kinetik.(neni elia rosa, 2018)

Kemampuan membaca anak
kelompok B PAUD Putri
Gading



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian

Pada bagian ini penulis akan mendeskripsikan tentang beberapa hal mengenai subjek penelitian, lokasi pelaksanaan penelitian, dan waktu penelitian.

3.1.1. Subjek Penelitian

Menurut Arikonto (2016: 26) subjek penelitian ialah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang penelitian amati. Subjek penelitian ini diperlukan untuk memperoleh keterangan mengenai data dan informasi apa saja yang menjadi sasaran penelitian dalam bentuk perkataan maupun perbuatan yang sedang diamati. Subjek penelitian adalah anak pada kelompok B (5-6 Tahun) yang berjumlah 15 orang anak di PAUD Putri Gading Kota Bengkulu. Lebih rinci lihat tabel berikut:

Tabel 3.1 Subjek penelitian

Kelompok Usia	Keterangan		Total
	Lk	Pr	
5-6 Tahun	7	8	15

Sumber: Dokumentasi PAUD Putri Gading
tanggal 01 November 2022

3.1.2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di PAUD Putri Gading Kota Bengkulu, Perum Green View, Kecamatan Selebar, Kelurahan Betungan, Kota Bengkulu.

3.1.3. Waktu Penelitian

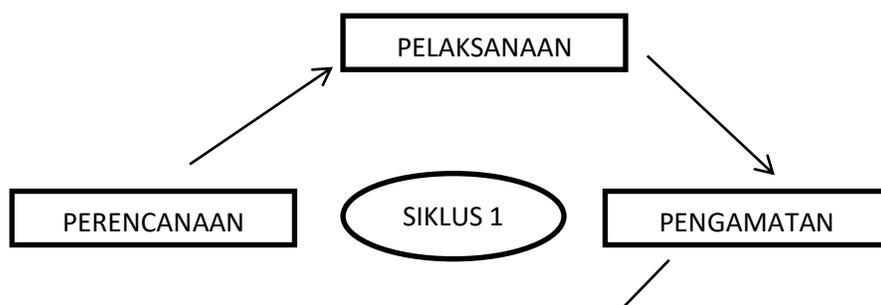
Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan mulai bulan November sampai dengan Desember 2022.

3.2. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti sangat diperlukan dalam setiap kegiatan di tempat penelitian karena peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengamat, reflector dan sebagai pelapor hasil penelitian. Sebagai subyek pemberi tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru model yang bertugas yang membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sekaligus menyampaikan bahan ajar selama proses pembelajaran, di samping itu peneliti juga mengumpulkan dan menganalisis data serta sebagai pelapor hasil penelitian.

3.3. Tahap Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Menurut Wardhani (2013:13) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Riset Aksi Model Jhon Elliot

3.3.1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi dan menganalisis masalah, dalam rangkas refleksi mengenal hal-hal tampak menimbulkan masalah yang perlu dipecahkan dalam meningkatkan kejujuran anak. Pada aspek ini yang dapat dijadikan focus penelitian tindakan adalah apakah jenis, bentuk dan evaluasi relevan dengan kompetensi yang diharapkan sebagai perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Setelah mengidentifikasi permasalahan maka dirumuskan hipotesis penelitian tindakan secara umum “Jika diterapkan dalam pembelajaran permainan bola bekel maka dapat meningkatkan kaarkter kejujuran anak kelas B di PAUD Putri Gading Kota Bengkulu. Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut:

- a) Membuat RPPM dan RPPH
- b) Menyiapkan media berupa pasir kinetik, cetakan huruf, dan *flash card*

c) Menyusun tahapan pembelajaran.

3.3.2. Tahap Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan atau dipersiapkan.

3.3.3. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peneliti, observasi ini dilakukan peneliti dan teman sejawat.

3.3.4. Analisis Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan analisis hasil observasi dan tes serta diskusi antara teman sejawat sehingga dapat diketahui apa yang telah dicapai pada siklus ini, dan selanjutnya dapat direkomendasikan pada penelitian berikutnya.

3.4. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadi peningkatan karakter kejujuran anak dengan menggunakan permainan pasir kinetik dan *flash card* kelompok B di PAUD Putri Gading Kota Bengkulu. Indikator penelitian ini berhasil jika:

- a. Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- b. Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada di sekitarnya
- c. Anak mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
- d. Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Purwanti (2018), instrument penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan instrument pengumpulan data berupa pedoman lembar observasi. instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan aspek yang diamati.

Tabel 3.1 Lembar Observasi
Aspek Yang Dinilai

No	Nama Anak	Aspek Yang Dinilai												Total Skor	presentase %	kriteria
		Anak mampu menyebutkan gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama				Anak mampu mengenal huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya				Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf						
1		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
2																
3																
4																

5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
Jumlah																			
Skor maksimum																			

Tabel 3.2 Mengenai Tingkat Pencapaian perkembangan anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian
	5-6 Tahun
Bahasa Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Sumber: Permendikbud 137 Tahun 2014 standar Nasional PAUD

3.6. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, refleksi. Adapun model Penelitian Tindakan Kelas yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah dan pengulangannya. Prosedur siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.6.1 Siklus I

3.6.1.1 Perencanaan

Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut:

- a. Membuat RPPH
- b. Mempersiapkan media berupa pasir kinetik, cetakan huruf, dan *flash card*
- c. Menyusun tahapan pembelajaran

3.6.1.2. Pelaksanaan

Guru menerapkan media pembelajaran pada anak, dalam menerapkan media guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan didalam kelas dan sebelumnya guru menyiapkan media berupa pasir kinetik dan *flash card*. Guru melakukan perencanaan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Berbaris, masuk kelas bersalaman, mengucapkan salam, do'a sebelum belajar, bernyanyi. Tanya jawab tentang isi tema yang diberikan pada saat itu.

b. Kegiatan Inti

Sebelum memasuki kegiatan inti guru menjelaskan tentang tema dan sub tema mengajak anak untuk mengamati objek yang berkenan dengan tema, kemudian guru menjelaskan tentang tata cara bermain mencetak huruf dengan pasir kinetik dan flash card, selesai bermain mencetak huruf dengan pasir kinetik dan flash card anak diminta menceritakan bagaimana perasaan setelah bermain.

c. Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang diberikan gur, anak-anak diperbolehkan mencuci tangan, do'a, makan bersama-sama, do'a sesudah makan, bermain bersama.

d. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dipelajari dan memberikan informasi tentang hari esok, berdo'a sebelum pulang dan salam.

3.6.1.3. Pengamatan/observasi

Pada saat kegiatan proses belajar berlangsung, guru mengadakan observasi yaitu mengamati secara langsung kegiatan anak dan guru kemudian mengadakan evaluasi. Penggunaan system evaluasi yang bersifat komprehensif (menyeluruh) untuk menentukan kualitas dari suatu program atau kemajuan dari seorang anak. Evaluasi merupakan upaya memperoleh informasi mengenai keterampilan dan potensi individu dengan dua sasaran yaitu, sasaran pertama memberikan umpan balik yang bermanfaat kepada anak yang bersangkutan, sasaran kedua, sebagai data yang berguna bagi masyarakat yang ada disekitarnya.

3.6.1.4. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran diadakan refleksi untuk melihat ketercapaian perencanaan pada siklus satu. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran antar peneliti dan teman sejawat. Hasil refleksi pada siklus satu akan titik tolak tindakan perbaikan pada siklus kedua.

3.6.2. Siklus II

Pada dasarnya tahap demi tahap pembelajaran pada siklus ke II sama seperti pada siklus pertama, hanya saja dalam pelaksanaan siklus ke II ini akan diawali dengan perbaikan

dari rekomendasi yang dihasilkan pada kegiatan refleksi pada siklus I. pada akhir siklus, dilakukan refleksi oleh semua tim peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan guru dan mengkaji aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung, sebagai acuan dalam membuat rencana tindakan pembelajaran baru pada siklus berikutnya.

3.6.2.1. Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Membuat RPPH
- b. Mempersiapkan media yang digunakan anak-anak dalam melakukan permainan bola bekel yaitu berupa pasir kinetik, cetakan huruf, dan *flash card*.
- c. Menyiapkan lembar observasi yang memuat indikator penelitian aspek karakter kejujuran anak untuk melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh anak kelompok B.

3.6.2.2. Pelaksanaan

Guru melakukan semua perencanaan yang dilakukan dikelas. Dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Berbaris, salam, ikrar, berdo'a sebelum belajar, bernyanyi sesuai dengan tema, Tanya jawab tentang isi tema yang diberikan.

b. Kegiatan Inti

- a) Guru mengajak anak berdo'a sebelum memulai kegiatan
- b) Guru mengucapkan salam
- c) Guru menanyakan kabar anak-anak
- d) Guru melakukan presensi kepada anak-anak

- e) Guru menjelaskan kepada anak tentang cara bermain pasir kinetik dan *flash card*
 - f) Guru mengajak anak untuk bermain pasir kinetik dan *flash card* didalam ruangan
 - g) Anak-anak melakukan kegiatan main pasir kinetik dan *flash card*
- c. Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini, setelah selesai melakukan tugas yang ditugaskan guru, anak-anak diperbolehkan untuk makan bersama, sebelum makan mencuci tangan, berdo'a, makan bersama, bermain.

d. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak Tanya jawab tentang seputar pembelajaran yang sudah di pelajari dan memberikan evaluasi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan esok, do'a pulang dan salam

3.6.2.3. Pengamatan/observasi

Selama melaksanakan penelitian tindakan kelas pengamat melakukan observasi, yaitu mengamati semua kegiatan anak pada saat proses kegiatan main, mengadakan evaluasi dan menilai perkembangan anak.

3.6.2.4. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran di adakan refleksi untuk melihat ketercapaian. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran berlangsung dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran

dengan media pasir kinetik dan *flash card*. Pada siklus ke II dilakukan refleksi dan pelaksanaan siklus I yang dirasa masih kurang. Dari kekuatan dan kelemahan siklus II ini nanti dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada saat berikutnya jika ditemukan.

3.7. Data Dan Sumber Data

3.7.1. Data

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Data Kualitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dan kinerja guru selama proses belajar mengajar berlangsung dibantu oleh rekan sejawat dengan mengisi lembar observasi.

b. Data Kuantitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa lembar kerja anak yang dianalisis.

3.7.2. Sumber Data

a. Data Primer

Menurut Sugiyono (2018:456) data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Peneliti menggunakan hasil wawancara yang didapatkan dari informan mengenai topik penelitian sebagai data primer.

b. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2018:456) data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah sesuai dengan, buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan topik penelitian mengenai sistem pengendalian internal atas sistem dan prosedur pengkajian dalam usaha mendukung efisiensi biaya tenaga kerja.

3.8. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penelitian. Arikutunto (2017:150) menyebutkan bahwa “Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi”. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut ini:

3.8.1. Observasi

Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati perkembangan kemampuann karakter kejujuran anak yang sesuai pada indikator penilaian. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrument lembar observasi yang telah disiapkan. Lembar observasi aktifitas anak terlampir.

3.8.2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung kelengkapan data dari hasil observasi, peneliti melakukan studi dokumentasi dari arsip, catatan, foto kegiatan, struktur lembaga, visi-misi, data guru dan data peserta didik dan data sarana prasarana yang dapat digunakann untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan digambarkan oleh peneliti,

dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengumpulkan tanda bukti dalam mengobservasi data.

3.9. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:335), analisa data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari awal wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, dijabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan presentase.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penelinaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian dideskripsikan.

Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus Ngalim Purwanto (2012: 102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Persen yang dicari

R = Skor Mentah yang Diperoleh Siswa

SM = Skor Maksimum Ideal dari Tes yang Bersangkutan

100 = Bilangan Tetap

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis dan di sesuaikan ke dalam 4 kriteria dengan berpedoman sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Kriteria	Rentang Nilai
1. Belum Berkembang (BB)	0% - 25%
2. Mulai Berkembang (MB)	
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	26% - 50%
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)	51% - 75%
	76% – 100%

Sumber: Yoni (2012: 175-176)

3.10. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Berdasarkan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terdapat perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman anak menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan rentang nilai mencapai 76%-100% (Yoni, 2012:174-176).