

**PENERAPAN MEDIA *SMART ROULETTE* DALAM
MENGENALKAN HURUF ABJAD PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI RA TEUNOM**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

NOMI MAHERA

NIM. 170210020

**Mahasiswa Falkutas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FALKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSALAM BANDA ACEH
2022 M/1444 H**

**PENERAPAN MEDIA *SMART ROULETTE* DALAM MENGENALKAN
HURUF ABJAD PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI RA TEUNOM**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**NOMI MAHERA
NIM. 170210020**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Heliati Fajriah, MA
NIP. 197305152005012006

Pembimbing II



Faizatul Faridv, M.Pd
NIP. 199011252019032019

**PENERAPAN MEDIA *SMART ROULETTE* DALAM
MENGENALKAN HURUF ABJAD PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI RA TEUNOM**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Falkutas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Senin, 19 Desember 2022
26 Jumadil Awwal 1444 H

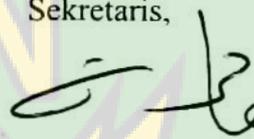
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Heliati Fujriah, MA
NIP. 197305152005012006

Sekretaris,



Faizatul Faridy, M.Pd
NIP.199011252019032019

Penguji I,



Munawarah, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 199312092019032021

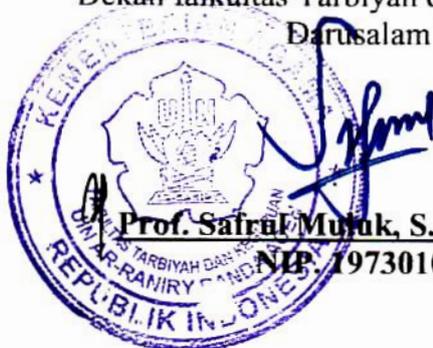
penguji II,



Hijriati M.Pd.I
NIP.199107132019032013

Mengetahui,

Dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Mukluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nomi Mahera
NIM : 170210020
Prodi/Fakultas : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/ Tarbiyah
Judul Skripsi : Penerapan Media *Smart Roulette* Dalam Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Teunom

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UTN ArRaniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh,

Yang Menyatakan



Nomi Mahera)



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B-1788 /Un.08/Kp.PIAUD/ 12/2022

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Nomi Mahera
Nim : 170210020
Pembimbing 1 : Dr. Heliati Fajriah, MA
Pembimbing 2 : Faizatul Faridy, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Penerapan Media Smart Roulette Dalam Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Teunom

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 34%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalamu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD

Heliati Fajriah



Banda Aceh, 12 Desember 2022
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

ABSTRAK

Nama : Nomi Mahera
NIM : 170210020
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penerapan Media *Smart Roulette* dalam Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Teunom
Tebal Skripsi : 61 Halaman
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, MA
Pembimbing II : Faizatul Faridy, M.Pd
Kata Kunci : Media *Smart Roulette*, Huruf Abjad, Anak Usia Dini

Pengenalan huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di RA Teunom masih kurang optimal dalam mengenal simbol-simbol huruf. Anak belum mampu mengenali huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, anak belum mampu menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, anak belum mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, anak belum mampu membaca nama sendiri dan menuliskan namanya sendiri, serta anak belum mampu memahami arti kata dalam sebuah cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media *smart roulette* dapat mengenalkan huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di RA Teunom. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *one group pretes-postes*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yaitu kelompok B2 yang berjumlah 18 orang anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada *pretest* nilai rata-rata 2 dengan kriteria mulai berkembang (MB), dan pada *posttest* dengan nilai rata-rata 3 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya ada keberhasilan terhadap pengenalan huruf abjad menggunakan media *smart roulette* pada anak kelas B2 usia 5-6 tahun di RA Teunom.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga dengan izin Allah SWT Penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul ***“Penerapan Media Smart Roulette Dalam Pengenalan Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di RA Teunom”***. Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sastra Satu (S1) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan dan penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini Penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing Penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah Penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Heliati Fajriah, MA selaku Pembimbing pertama dan selaku Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada Peneliti sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Faizatul Faridy, M.Pd, selaku Pembimbing kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada Peneliti sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Heliati Fajriah, MA selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri A-Raniry Banda Aceh, beserta Stafnya.
5. Ibu Nurina S.Pd selaku Kepala Sekolah RA Teunom yang telah banyak membantu Peneliti dan memberi izin kepada Peneliti untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi ini.
6. Para Pustakawan yang telah banyak membantu Peneliti untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata Peneliti mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada Skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 14 juni 2022
Penulis,

Nomi Mahera
NIM. 170210020

DAFTAR ISI

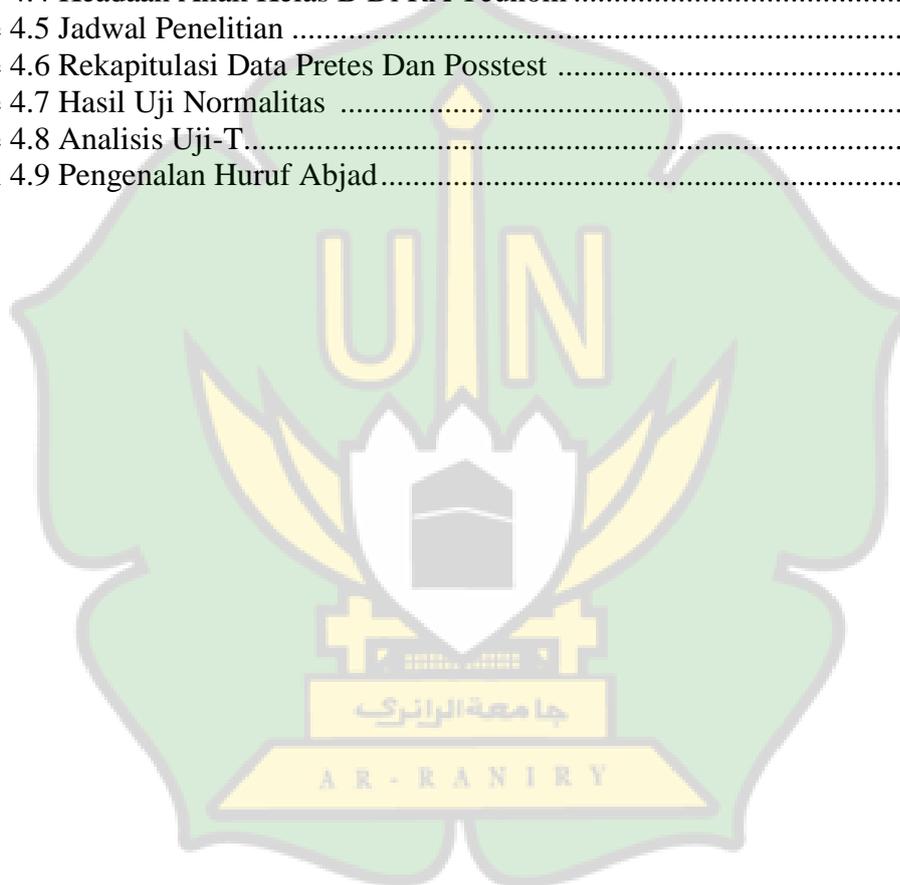
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional	10
F. Hipotesis Penelitian	11
BAB: II LANDASAN TEORITIS	
A. Anak usia dini	13
1. Pengertian anak usia dini	13
2. Karakteristik anak usia dini	15
3. Indikator keaksaraan anak usia 5-6 tahun.....	16
B. Huruf Abjad	17
1. Pengertian Mengenal Huruf Abjad	17
2. Manfaat Mengenal Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini	19
3. Tujuan Mengenal Huruf Abjad	20
4. Aspek-Aspek Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini	21
C. Media Smart Roulette	22
1. Pengertian Media Smart Roulette	22
2. Permainan Media Smart Roulette	25
3. Langkah-Langkah Permainan Media Smart Roulette.....	26
4. Kekurangan dan Kelebihan Media Smart Roulette	27
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	30
B. Waktu dan Tempat Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel	33
D. Tehnik Pengumpulan Data	33
E. Instrumen Pengumpulan Data	35
F. Validitas dan Reabilitas.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Penelitian	40
B. Deskripsi Hasil Penelitian	43
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun.....	17
Tabel 3,1 Desain Penelitian Pretes Dan Postes.....	31
Table 3.2 Instrumen Lembar Observasi.....	35
Table 3.3 Kategori Keberhasilan Anak.....	36
Table 4.1 Sarana Dan Prasarana Di RA Teunom.....	42
Table 4.2 Alat Permainan Outdoor	42
Table 4.3 Data Keadaan Pendidik RA Teunom	42
Table 4.4 Keadaan Anak Kelas B Di RA Teunom	43
Table 4.5 Jadwal Penelitian	44
Table 4.6 Rekapitulasi Data Pretes Dan Posstest	45
Table 4.7 Hasil Uji Normalitas	46
Table 4.8 Analisis Uji-T.....	47
Tabel 4.9 Pengenalan Huruf Abjad.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 grafik nilai rata-rata <i>treatment</i>	45
Gambar 4.2 Grafik Nilai Rata-Rata <i>Pretes</i> dan <i>Postes</i>	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dekan FTK Uin Ar-Raniry	62
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian	63
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	64
Lampiran 4	: Lembar Validasi Instrumen	65
Lampiran 5	: Salah Satu Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak.....	67
Lampiran 6	: Tabel Nilai-Nilai Dalam Distribusi T	70
Lampiran 7	: Data Pretes. Treatmen, Dan Postest	71
Lampiran 8	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (Rpph).....	74
Lampiran 9	: Foto Dan Dokumentasi Penelitian.....	94
Lampiran 10	: Daftar Riwayat Hidup.....	98



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini, berdasarkan undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun¹. Pendidikan anak usia dini menurut Widodo, merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak yang menitik beratkan pada peletakan dasar sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini². Masa ini merupakan masa emas atau *the golden age*. Disebut *the golden age* karena masa ini masa yang sangat peka, kecepatan perkembangan otak anak berjalan sangat pesat selama hidupnya. Kesempatan yang sangat sayang sekali jika dilewatkan begitu saja karena tidak dapat terulang lagi di masa-masa mendatang. Masa ini masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Usia pada masa emas sangat menentukan pengembangan intelegensi permanen seorang anak³.

Dengan demikian pendidikan anak usia dini perlu diberikan sejak usia dini untuk pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini karna anak pada usia *golden age* seluruh aspek

¹ Soegeng Santoso, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, (Tangerang Selatan: Universitas terbuka, 2012), h.1,3.

² Hery Widodo, *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*, (Semarang: Alprin, 2019), h. 7.

³ Yuli Ani Setyo Dewi, “Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan”, *Jurnal Program Studi PGRA*, vol. 3, No. 1, 2017, h. 100.

perkembangan otaknya berkembang dengan pesat oleh karenanya penting pendidikan sejak usia dini diberikan kepada anak.

Dalam peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan anak usia dini pada pasal 5 terdapat enam aspek pengembangan dalam kurikulum PAUD mencakup Fisik-motorik, Bahasa, Nilai agama dan moral, seni, Kognitif dan sosial-Emosional⁴. Dari seluruh aspek perkembangan pada anak, khususnya aspek perkembangan bahasa. Fungsi bahasa bagi anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. DEPDIKNAS (menjelaskan fungsi pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini antara lain: a) Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, b) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak c) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak d) Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain⁵.

Kemampuan berbahasa anak usia dini diperlukan untuk menunjang anak dalam berkomunikasi, membaca, menulis dan juga intelektualnya oleh karena itu pentingnya pengenalan bahasa sejak usia dini salah satu lingkup perkembangan bahasa adalah pengenalan huruf abjad yang penting dikenalkan pada anak usia dini untuk perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa juga dibutuhkan

⁴ Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tentang Standar Nasional PAUD (Nomor 146, 2014). h 27-28

⁵ Rusniah, "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhem Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal Edukasi*.vol 1, No. 1, 2015, h.119.

dalam pendidikan anak usia dini, dan perlu dikembangkan serta dipersiapkan untuk menghadapi pendidikan kejenjang selanjutnya. Salah satunya pengenalan huruf abjad.

Menurut Rislina dan Khan untuk bisa membaca anak harus terlebih dahulu menghafalkan semua bentuk huruf kecil maupun besar. Sebelum mengenal kalimat agar dapat lancar membaca langkah awal yang diharuskan adalah memahami dan menghafalkan huruf-huruf yang ada. Jika pemahaman tentang huruf kurang maka kemampuan menguasai kalimat atau membaca kurang⁶. Tadkirotum Musfiroh mengungkapkan bahwa stimulus pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi⁷. Anak usia TK biasanya akan dikenalkan huruf abjad dan belajar menyusun dengan menggunakan huruf-huruf tersebut. Anak akan diajarkan tentang pengenalan bunyi bahasa, pemahaman kosakata (kata sifat, dan kata benda), pemahaman bunyi huruf (huruf vokal dan konsonan), dan penggabungan huruf (vokal dan konsonan)⁸.

Anak usia dini yang mengenal huruf lebih cenderung memiliki kemampuan membaca permulaan lebih baik yang akan menunjang kemandirian anak untuk mudah berkomunikasi dengan lingkungannya. Untuk mengenalkan huruf Abjad

⁶ Mega Triana, Sumardi, Taopik Rahman, "Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal PAUD Agapedia*, vol. 4, No. 1, 2020. h.25.

⁷ Tadkirotum Musfiroh, *Cerita Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tuan Wacana, 2009), h.14.

⁸Nesi Ratna Sari, Fitriah Hayati, Harfiandi, "Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di Tk Bungong Seleupok Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), April 2021, h,3.

pada anak usia dini diperlukannya media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia dini.

Menurut Carol Seefeld dan Barbara A. Wasik, Belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf. Hal ini juga diperkuat oleh Harun Rasyid dkk bahwasanya mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.⁹

Aspek perkembangan bahasa terbagi menjadi beberapa aspek, salah satunya adalah keaksaraan. Menurut Susanto mengenal keaksaraan yaitu kesanggupan atau kecakapan untuk dapat menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan, kedalam bentuk lisan.¹⁰ Tertulis pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu berkembang keaksaraannya yaitu anak sudah dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda

⁹Ratna Pangastuti Dan Siti Farida Hanum, "Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf", *Jurnal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol.1, No. 1, 2017, H.54.

¹⁰ Mas'udah, Yuli Pudji Lestari, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf Di TK Kusuma Putra Surabaya", *Jurnal PAUD Teratai*, vol 8(2), 2019, h.3.

yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita.¹¹ Pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah kejenjang selanjutnya.¹²

Namun dengan demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran tidak semua aspek-aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Ada saja hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran, misalnya ketika meniru huruf abjad dengan cara menulis anak akan merasa bosan dan jenuh saat melakukan pembelajaran menulis. Padahal untuk mengembangkan keterampilan membaca anak harus mengetahui semua huruf Abjad. Terkadang pendidik mengalami kesulitan dalam memberikan pembelajaran mengenal huruf. Jumlah huruf yang lumayan banyak sulit dihafalkan oleh anak-anak.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang pernah diteliti, salah satunya Penelitian yang dilakukan oleh, Denok Suhartatik, Ika Ratih Sulistiani, dan Yorita Febry Lismanda pada tahun 2019 dengan judul “Penerapan Permainan Rolet Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B RA Al – Fattah Karangduren Pakisaji Malang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui penerapan permainan rolet alfabet di kelompok B

¹¹ Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tentang Standar Nasional PAUD (Nomor 137, 2014). h 27-28.

¹² Agus Hariyanto, *Membuat Anak Anda Cepat Pintar*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 82.

RA ALFATTAH Karangduren Kabupaten Malang terbukti efektif dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.¹³ Jenis metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research).

Senada dengan Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Novitasari Utami, Suhirman, Rohyana Fitriani pada tahun 2021 dengan judul Penelitian “Pengembangan Media *Smart Roulette* untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”. Dengan hasil penelitian media pembelajaran *Smart Roulette* layak digunakan untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun¹⁴. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D).

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Cut Maranda Sryanti, Putri Rahmi, dan Heliati Fajriah, pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun” dengan hasil penelitian berdasarkan hasil Uji kelayakan pengembangan media papan pintar termaksud dalam katagori layak dan berdasarkan uji kepraktisan yang dilakukan di PAUD Ibnu Sina layak digunakan

¹³ Denok Suhartatik, Ika Ratih Sulistiani, Yorita Febry Lismanda, “Penerapan Permainan Rolet Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B Ra Al – Fattah Karangduren Pakisaji Malang”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, No. 2, 2019, h. 33.

¹⁴ Novitasari Utami, Suhirman, Rohyana Fitriani, “Pengembangan Media *Smart Roulette* Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun” *Jurnal Golden Age*, vol. 5, No. 2, 2021, h.416.

dan diterapkan berdasarkan hasil nilai lembar Observasi dengan skor 85,71%.¹⁵

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan.

Berdasarkan dari ketiga penelitian terdahulu dapat ditemukan perbedaannya antara lain, perbedaan penelitian yang terdahulu adalah kemampuan yang ingin dikembangkan penelitian terdahulu untuk mengembangkkn kemampuan membaca sedangkan penelitian ini lebih spesifik lagi pengenalan huruf abjad dan juga metode penelitian yang berbeda. Selanjutnya perbedaan penelitian yang kedua adalah aspek perkembangannya penelitian terdahulu memfokuskan pada sosial emosioanal anak usia dini sedangkan penelitian yang ingin diteliti adalah pengenalan huruf abjad dan juga jenis penelitiannya menggunakan penelitian R&D sedangkan yang ingin diteliti adalah jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Perbedaan penelitian yang ketiga adalah media yang digunakan berbeda ,jika penelitian sebelumnya menggunakan kartu huruf sedangkan penelitian ini menggunakan media *Smart Roultte*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RA Teunom pada Juli 2022, kemampuan mengenal huruf abjad pada masing-masing anak kurang optimal. anak masih susah mengenali huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, anak kurang mampu menyebutkan gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, masih kurang memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, belum mampu membaca nama sendiri, serta belum mampu menuliskan nama sendiri, dan anak belum memahami arti kata dalam sebuah cerita. Anak bisa

¹⁵ Cut Maranda Sryanti, Putri Rahmi, dan Heliati Fajriah, "Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.7, No. 2, 2021, h.143

menghafal huruf abjad namun tidak mengenal yang mana huruf tersebut. Misalnya, saat guru bertanya yang mana huruf Y anak akan kebingungan menunjukkan yang mana huruf Y namun pada saat guru menyuruh anak membaca semua huruf abjad anak bisa menghafalkannya. Dan belum mampu membedakan huruf yang hampir sama seperti huruf w dan m, d dan b, l dan i anak masih bingung dan masih tertukar dalam membedakan huruf tersebut. Hal ini dikarenakan tidak ada media yang menarik yang diberikan oleh guru dan juga kurang adanya media yang ada disekolah untuk pengenalan huruf abjad. guru hanya membaca dengan menunjukkan kertas yang ada alfabet tanpa adanya pengenalan dan anak-anak hanya menghafal alfabetnya saja namun tidak mengenalnya. Seharusnya media pembelajaran yang efektif dan bervariasi merupakan suatu keharusan dalam pengajaran anak usia dini karena akan berimbas kepada keefektifan pengajaran yang diberikan¹⁶.

Berdasarkan hasil uraian di atas dapat dilihat bahwa pentingnya mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya mengenalkan huruf sejak usia dini, mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa yang sangat mengagumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan. Anak harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya dengan berbagai variasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran pengenalan huruf yang sangat monoton menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam

¹⁶Rupnidah, Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini", *Jurnal PAUD Agapedia*, vol.6, No. 1, 2022, h.54.

mengenalkan huruf pada anak. Berdasarkan kenyataan di atas maka termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Media *Smart Roulette* dalam Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Teunom**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian ini, dapat dikemukakan bahwa rumusan masalahnya adalah, apakah penerapan media *smart roulette* dapat mengenalkan huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di RA Teunom?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media *smart roulette* dapat mengenalkan huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di RA Teunom?.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah pernyataan sementara yang akan diuji kesahihannya, atau bisa disebut sebagai dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih. Berdasarkan hasil deskripsi teoritis di atas, maka dari uraian kajian teoritik dan penelitian relevan maka hipotesis penelitian dari penelitian ini adalah:

H_a : penerapan media *Smart Roulette* dapat mengenalkan huruf Abjad pada anak usia dini.

H_0 : penerapan media *Smart Roulette* tidak dapat mengenalkan huruf Abjad pada anak usia dini.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan menambah kajian ilmu di dunia pendidikan, khususnya tentang penerapan media *smart roulette* dalam pengenalan huruf abjad pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat penelitian yang ditunjukkan kepada beberapa pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini.

a. Manfaat Bagi Anak

Kemampuan untuk mengenal huruf abjad pada anak usia dini akan bermanfaat bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan bahasa, dan juga anak akan lebih menguasai tentang huruf-huruf abjad untuk perkembangan membaca, menulis dan berkomunikasi yang berpengaruh terhadap pendidikan ke jenjang selanjutnya.

b. Manfaat Bagi Guru

Menambah wawasan guru tentang aspek-aspek yang terdapat dalam media pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada pihak sekolah/lembaga pendidikan untuk mengembangkan berbagai cara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk seluruh aspek perkembangannya nanti.

F. Definisi Operasional

1. Media *Smart Roulette*

Roulette berasal dari bahasa Prancis yang berarti roda kecil. Menurut Wahyuni menyatakan bahwa media *smart roulette* (roda keberuntungan (pintar)) adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal.¹⁷ *Media Smart Roulette* (roda pintar) merupakan alat untuk membangun kemampuan pengenalan huruf abjad yang berbentuk lingkaran menyerupai roda yang bisa berputar-putar atau berkeliling dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Pengenalan Huruf Abjad Anak Usia Dini

Menurut Qadratillah, dkk dalam Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar, "huruf" didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota Abjad yang melambangkan bunyi bahasa¹⁸. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa huruf adalah lambang dari bunyi. Menurut Salwanur dkk Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami

¹⁷ Redina Simbolon, "Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak", *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 02, 02, 2019, h. 69

¹⁸ Risnita, dan Winda Oktaviana, "Asesmen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook", *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol.5, No.2, 2019, h.242.

tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa.¹⁹

Berdasarkan peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar Nasional Pendidikan anak usia dini, pencapaian perkembangan bahasa, keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun yaitu anak sudah dapat, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita.²⁰ Pengenalan huruf abjad dalam penelitian ini menggunakan media *smart roulette* untuk anak usia 5-6 tahun, karna anak pada usia ini sudah dapat menyebutkan symbol-simbol yang dikenal, huruf awal dari nama-nama benda, menyebutkan kelompok gambar sesuai dengan bunyi huruf awalan, membaca nama sendiri, dan mengerti arti kata dalam cerita.

¹⁹ Afrita Yeni, Sri Hartat, “Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 4, No. 1, 2020, h.611.

²⁰ Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tentang Standar Nasional PAUD, (Nomor 137, 2014). h 27-28.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Anak usia 5-6 tahun masih dikatakan masa-masa *golden ages*, dimana segala hal yang diterimanya dapat berpengaruh pada perkembangannya di masa yang akan datang¹. Menurut Suyadi dalam jurnal Nana Candra anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan usaha-usaha pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosial emosional.² Menurut Soegeng Santoso Pendidikan anak usia dini mengacu pada Pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun atau sampai dengan 8 tahun.³ Yang menjadi fokus penelitian adalah anak usia 5-6 tahun. Menurut Harun Rasyid dalam buku Soegeng Susanto anak usia dini adalah kelompok anak yang unik baik itu dari proses pertumbuhan dan perkembangannya. Pentingnya usia dini, karena pada masa ini merupakan masa

¹ M Imam Pamungkas, Yuristia Wira Cholifah, Renti Oktaria, “Pengalaman Belajar Anak Usia 5-6 Tahun dalam Aspek Kecerdasan Spiritual di TK Salman Al-Farisi Bandung”, *Jurnal Family Edu*, Vol. 3, No. 1, 2017, h 9.

² Nana Candra, Nelawati, Karsono, Warananing Tyas Palupi, “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad”, *Jurnal Kumara Cendekia*, vol. 7 No. 4, 2019, h. 395.

³ Soegeng Santoso, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2012), h. 3.

emas atau *golden age*⁴.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal⁵.

Berdasarkan peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar Nasional Pendidikan anak usia dini, pencapaian perkembangan bahasa, keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun yaitu anak sudah dapat, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita⁶.

⁴ Nurjannah, “ Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan”, *Jurnal Bimbingan Konserling Dan Dakwah Islam*, vol.14, No. 1, 2017, h.50.

⁵ Sudestia Ningsih , Nina Kurniah , Delrefi D, “ Penerapan Metode *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif”, *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 1, No. 2, 2016, h 100.

⁶ Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tentang Standar Nasional PAUD (Nomor 137, 2014). h 27-28.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut beberapa pendapat.

- a. Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu sama lainnya. Anak memiliki bawaan, minat kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- b. Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- c. Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan aktivitas. Selama terjaga dalam tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.
- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu, anak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.
- e. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.
- f. Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- g. Senang dan kaya dalam fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak hanya senang dengan cerita-cerita khayal yang

disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.

- h. Masih mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang dapat membahayakan dirinya.
- i. Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan.
- j. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri.
- k. Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Hal ini beriringan dengan bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak⁷.

3. Indikator keaksaraan anak usia 5-6 tahun

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI 137 tahun 2014 bahwa perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun adalah :

⁷ Husnuzziadatul Khair, " Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun", *Jurnal Warna*, Vol. 2 , No. 2, Desember 2018, h. 18,19.

Tabel 2.1 indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun

Perkembangan	Tingkat Pencapaian
	Usia 5-6 tahun
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 5. Membaca nama sendiri 6. Menuliskan nama sendiri 7. Memahami arti kata dalam cerita

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tentang Standar Nasional PAUD(Nomor 137, 2014). h 27-28

B. HURUF ABJAD

1. Pengertian Mengetahui Huruf Abjad

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari lingkup perkembangan bahasa anak, indikator pencapaian perkembangan keaksaraan yang harus dikuasai anak usia 5-6 tahun meliputi: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antar bunyi dan bentuk huruf⁸. Valley mengemukakan bahwa kemampuan anak mengenal huruf dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf-huruf abjad. Mengetahui huruf pada pembelajaran membaca untuk anak sangat

⁸Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari , Zetty Karyati, “Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Quizizz Di Tk Islam Wahyu Bhakti”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 7, No. 7, 2021, h.268.

penting karena anak dapat membaca apabila anak sudah mengenal berbagai bentuk huruf dalam alfabet serta dapat membunyikan dan tahu akan nama dari huruf tersebut⁹.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “Huruf” mengandung arti tanda aksara di tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Menurut Salwanur dkk (2018:1566) Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa¹⁰.

Istilah alfabet (berasal dari singkatan dua huruf pertama) dalam sistem alfabet yunani yaitu Alpha dan Beta. Sistem alphabet kemudian terus berkembang hingga akhirnya bangsa romawi menyempurnakan kedalam bentuk/rupa huruf yang sebagaimana kita kenal dan gunakan sekarang adalah abjad berbentuk huruf kapital seperti : A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z.¹¹

Carol Seefelt dan Barbara A.Wasik bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tandatanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota

⁹Nana Candra Nelawati, Karsono, Warananing Tyas Palupi, “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad”, *Jurnal Kumara Cendekia*, vol. 7 No. 4, 2019, h. 396.

¹⁰ Sri, Hartat Afrita Yeni, “ Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak Kanak Alwidjar Padang“, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 4, No.1, 2016, h. 611.

¹¹ Liza Yulianti, Juju Jumadi, Leni Natalia Zulita, “ Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)”, *Jurnal Media Infotama*, vol. 9, No. 1, 2013, h.69.

abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Slamet Suyanto bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah .Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda seperti D dan B, M dan W maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf¹².

2. Manfaat Mengenal Huruf Abjad Bagi Anak

Menurut Agus Hariyanto, pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak karena dapat membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah¹³. Pangastuti & Hanum, Manfaat yang akan didapatkan anak apabila belajar mengenal huruf sejak usia dini yaitu anak dapat mempersiapkan kemampuannya dalam belajar membaca dan menulis . Pengenalan huruf pada anak sejak dini penting dilakukan agar anak dapat mengenal huruf-huruf untuk persiapan membaca dan menulis.Menurut Agus Hariyanto, pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak karena dapat membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Usman dan Yuniar (2019) mengatakan bahwa mengenal huruf penting bagi anak TK dan pengajarannya perlu dengan metode bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani, dan tidak memerlukan energi

¹² Sri, Hartat Afrita Yeni, *Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata...*, h. 611.

¹³ Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari, Zetty Karyati, “*Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Taman Kanak-kanak Melalui Quizizz Di TK...*”, h.268.

sehingga anak dapat mempelajari bahasa sesuai dengan yang diajarkan dan diharapkan.¹⁴

3. Tujuan Mengetahui Huruf Abjad

Tujuan utama mengetahui huruf abjad adalah agar anak-anak memahami apa yang mereka baca, sehingga membaca huruf dengan suara yang serasi untuk menghubungkan kata-kata dan makna. Tujuan mengetahui huruf abjad pada anak adalah sebagai dasar awal anak menguasai kemampuan membaca maka kemampuan mengetahui huruf seharusnya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, karena melalui simbol-simbol huruf anak akan mampu berkomunikasi serta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak¹⁵.

Menurut Soejono pengenalan huruf memiliki tujuan yang memuat hal-hal yang harus dikuasai anak secara umum yaitu:

- a. Mengetahui anak pada huruf –huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi.
- b. Melatih keterampilan siswa untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara

¹⁴ Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari, Zetty Karyati, “Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Taman Kanak-kanak Melalui Quizizz Di TK...”, h.268.

¹⁵ Paramita, Vidya Dwina, *Seni Mengasuh Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: B First (PT Bentang Pustaka, 2017), h. 154.

- c. Pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut.¹⁶

Melatih mengenal huruf menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan bahasa anak usia dini. belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.¹⁷

4. Aspek-Aspek pengenalan huruf pada Anak Usia Dini

Pengenalan huruf merupakan suatu keterampilan yang kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan yang lebih kecil lainnya. Secara garis besar aspek-aspek pengenalan huruf dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Keterampilan yang bersipat mekanis mencakup:

- 1) Pengenalan bentuk huruf
- 2) Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem, kata, frase, pola, klausa, kalimat, dan lain-lain.
- 3) Pengenalan hubungan atau korespondensi pola ejaan dan bunyi huruf (kemampuan menyuarakan bahan tertulis).

¹⁶ Lestari, Endah Puji, Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Kembang Tumbuh Anak (2014), h. 28.

¹⁷ Seefeld , Carol dan Wasik, A Barbara, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 330-331.

- 4) Kecepatan membaca bertaraf lambat.
- b. Keterampilan yang bersifat pemahaman mencakup:
- 1) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal,).
 - 2) Memahami signifikasi atau makna (misalnya maksud dari tujuan pengarang relevansi atau keadaan kebudayaan reaksi pembaca)¹⁸.
 - 3) Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

C. MEDIA SMART ROULETTE

1. Pengertian Media *Smart Roulette*

a. Pengertian Media

Secara umum media pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak¹⁹. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.²⁰

¹⁸ Arif S. Sadiman. Et al, *Media Pembelajaran Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h. 17-18.

¹⁹ Azhar Arsyat, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 15.

²⁰ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004), h. 454.

Menurut Asyhar pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran yaitu

a) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya; b) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran; c) Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. d. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.²¹

²¹ Redina Simbolon, *Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak...*, h. 69.

Sudjana dan Rivai mengatakan bahwa manfaat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; 3) metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, dan 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.²² Dengan demikian dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Pengertian Media Smart Roulette

Menurut Aulia menyatakan bahwa *media smart roulette* adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Pada sektor tersebut terdapat huruf-huruf yang akan diputar oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk huruf tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut. Pada penggunaan *media smart roulette* melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.²³

²² Redina Simbolon, *Penggunaan Roda...*, h. 68.

Menurut Khairunisa menjelaskan bahwa media *smart roulette* adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.²⁴ Menurut Dhieni dalam Sri Suyamti media *smart roulette* merupakan salah satu media untuk memahami kata-kata yang diucapkan dan media *smart roulette* juga sebagai alat untuk mempersiapkan dasar untuk membangun kemampuan membaca, mengekspresikan, serta kosa kata²⁵.

Menurut Wahyuni menyatakan bahwa media *smart roulette* adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal²⁶. Dalam papan *roulette* terdiri dari jarum penunjuk arah dan simbol, isi dari *Roulette* disesuaikan dengan pertanyaan yang akan dibahas pada setiap simbol atau warna. Sehingga permainan *Roulette* adalah alat yang berbentuk bundar, dapat bergerak dan berputar yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran²⁷.

2. Permainan Media *Smart Roulette*

roulette adalah sebuah permainan yang berasal dari negara Perancis, yang dimainkan dengan menggunakan kereta roda selama beberapa abad yang lalu.

²³ Redina Simbolon, *Penggunaan Roda...*, h. 69.

²⁴ Tina Kristina , Elan, Taopik Rahman, “Desain Media Roda Putar Untuk Memfasilitasi Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Pada Kelompok B”, *Jurnal PAUD Agapedia*, vol 4, no.2, 2020, h.318

²⁵ Redina Simbolon, *Penggunaan Roda...*, h. 66.

²⁶ Redina Simbolon, *Penggunaan Roda...*, h. 69.

²⁷Priyanka Andoko Anodya Shaza, “Pengembangan Alat evaluasi Pembelajaran Media Roulette Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Materi Modal Usaha Kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri”, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*. 06(04), 2018, h.177.

Permainan *Roulette* adalah pengembangan dari permainan roda pintar. Permainan ini merupakan permainan papan yang sangat terkenal didunia yang biasa disebut permainan roda kecil. Dalam papan *smart roulette* terdiri dari jarum penunjuk arah dan simbol, isi dari *Roulette* disesuaikan dengan pertanyaan yang akan dibahas pada setiap simbol atau warna²⁸. Permainan *smart roulette* (roda) merupakan bentuk permainan aktif dimana setiap anak memiliki kesempatan yang luas untuk belajar menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat mengembangkan kognitif anak²⁹.

3. Tujuan Media *Smart Roulette*

Kusumaningtyas menjelaskan tujuan dan konsep pengetahuan dari media *smart roulette* pada aspek perkembangan bahasa antara lain:

- a. Anak dapat mengenal lambang huruf,
- b. Anak dapat mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan,
- c. Anak dapat mengenal simbol-simbol,
- d. Anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan bertambahnya kosakata,

²⁸ Priyanka Anodya Shaza Andoko, *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran...*, h.177.

²⁹Theresia Maranatha Simanjuntak,dkk, “Pengaruh Permainan Roulette Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru“, *Jurnal JRPP*, vol. 3, No. 1, 2020, h.25.

- e. Anak dapat memahami perbedaan bunyi setiap huruf, suku kata dan kata yang diucapkan³⁰.

4. Langkah-Langkah Dalam Permainan Media *Smart Roulette*

Cara penggunaan media *smart Roulette* (roda pintar) adalah sebagai berikut:

- a. Yang pertama guru membagi siswa untuk menjadi beberapa kelompok, kemudian siswa memutar media *smart roulette*.
- b. Selanjutnya setelah roda sudah berhenti disalah satu titik yang ditunjuk oleh jarum pada warna dan salah satu huruf maka anak tersebut menyebut huruf yang ditunjuk oleh media *smart roulette*.
- c. Setelahnya anak mengambil kartu yang sesuai dengan huruf yang ditunjuk oleh jarum media *smart roulette*, kemudian siswa tersebut membuka kartu yang sudah didapatkan dan sebuah gambar dan juga kata sesuai dengan gambar yang ada pada kartu.
- d. Kemudian jika anak tersebut tidak mampu menjawabnya maka akan dibantu oleh kelompoknya hingga kata dan juga gambar pada kartu gambar tersebutkan dengan benar semua begitu seterusnya bergelirian tiap kelompok. dengan cara dibuat kelompok maka akan mempermudah siswa dan akan menghemat waktu jadi setiap anak dapat berfikir dengan baik³¹.

³⁰ Denok Suhartatik, Ika Ratih Sulistiani, Yorita Febry Lismanda, "Penerapan Permainan Rolet Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B Ra Al – Fattah Karangduren Pakisaji Malang", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, No. 2, 2019, h. 33.

³¹ Vulzan Nur Mafaaza dkk, (2018). "*Kumpulan Media Pembelajaran Ajaib*", (Malang :Baimhasyim Press). h.75-76.

5. Kekurangan dan Kelebihan Media *Smart Roulette*

a. Kelebihan media *Smart Roulette* (roda pintar) adalah

- 1) sifatnya konkrit.
- 2) mudah digunakan
- 3) siswa lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna, dan
- 4) terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain³².
- 5) Selanjutnya media ini merupakan media yang kreatif dan inovatif, media ini dapat digunakan pada tema pembelajaran apa saja. Dengan menggunakan media ini siswa lebih menyenangkan dalam proses pembelajarannya.
- 6) Pembuatan media ini mudah dan bahan yang digunakan sangat ekonomis. Dengan menggunakan media ini akan membantu siswa untuk berusaha memahami huruf Abjad dan siswa lebih tertarik karena menggunakan gambar yang berwarna dan menggunakan game.
- 7) Selain itu siswa dapat bekerja sama dengan team secara berdiskusi³³.
- 8) mudah ketika digunakan, siswa lebih tertarik karena di dalamnya menggunakan variasi warna
- 9) terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain.³⁴

³² Redina Simbolon, *Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak...*, h. 69.

³³ Vulzan Nur Mafaaza Dkk, *Kumpulan Media Pembelajaran ...*, h. 76.

³⁴ Hikmawati, Odin Rosyidin , Rina Yuliana, "Developing Papan Roda Baca Pintar Media For Early Reading Of Grade 1 Students At Sdn Cilegon X", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 10, NO 1, 2021, h.216

b. Sedangkan kelemahan media *Smart roulette* (roda pintar) adalah

- 1) proses pembuatannya rumit, dan
- 2) dalam penggunaan masih diputar secara manual³⁵.
- 3) Dalam pembuatan media ini juga mempunyai kelemahan yaitu penggunaan media ini, diputar secara manual, jika penggunaannya tidak hati-hati maka media akan cepat rusak. Dan dengan adanya kelompok siswa yang aktiflah yang lebih dominan³⁶.

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, salah satunya ada media *smart roulette*. Kelebihan *media smart roulette* adalah bersifat konkrit, terdapat unsur permainan yang memudahkan anak untuk bermain sambil belajar, menarik karena memiliki banyak warna, dimainkan secara bersama-sama dan bersifat edukatif untuk anak. Sedangkan kelemahannya proses pembuatannya yang terkesan susah, masih bermain secara manual, akan mudah rusak jika bermain tidak hati-hati, dan murid yang lebih dominan akan menguasai permainan. Terlepas dari kelebihan dan kekurangannya *media smart roulette* adalah media yang diterapkan untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia dini.

³⁵ Redina Simbolon, *Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak* ..., h. 69.

³⁶ Vulzan Nur Mafaaza Dkk, *Kumpulan Media Pembelajaran* ..., h. 76.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian ialah cara, penyelesaian ataupun teknik yang dipakai oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Metode penelitian dapat berupa langkah-langkah pelaksanaan penelitian mulai dari penentuan objek, akar masalah yang diteliti, teknik pengumpulan data dan pengelolaan yang digunakan¹. Penelitian kuantitatif adalah penelitian percobaan yang biasanya disebut sebagai penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen.

Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah secara sistematis, terencana, dan tersruktur terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya dengan jelas sejak awal hingga hasil akhir. Penelitian berdasarkan pengumpulan data informasi yang berupa simbol, angka atau bilangan. Pada tahap kesimpulan, hasil peneliti ini umumnya akan disertai dengan gambar, table, grafik, atau tampilan lainnya.² Penelitian eksperimen adalah salah satu penelitian kuantitatif dimana peneliti memanipulasi satu atau lebih variabel bebas (*independent variable*), mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengamati efek dari manipulasi pada variabel terikat (*dependen variable*)³.

¹ Muliawan, Metode Penelitian Pendidikan dengan Studi Kasus, (Yogyakarta: Gava Media 2014), h. 130-131.

² Untung Nungroho, Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani, (Jawa Tengah: CV Sarni Untung, 2015), h. 10-11.

³ Rukminingsih Dkk, “Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas”, (yogyakarta : erhaka utama, 2010), h.38.

Desain penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eksperimen dengan rancangan *Pre Eksperimental Designs (nondesaigns)* dengan menggunakan bentuk desain penelitian *one group pretest-posttest design* yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara sebelum diberikan treatment/perlakuan variabel diobservasi/diukur terlebih dahulu (*pretest*), setelah itu dilakukan *treatment/* perlakuan dan setelah *treatment* dilakukan pengukuran/observasi (*posttest*) dengan indikator-indikator anak yang berkembang⁴. Desain ini dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding beserta gaya kognitif setiap peserta didik yang berbeda-beda. Desain ini digunakan untuk mencapai tujuan yaitu untuk mengenalkan huruf Abjad melalui media *Smart Roulette*.

Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest posttest designs* dapat digambarkan:

Tabel 3.1

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

(Sumber: Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*, 2013)

Keterangan

O1 : Tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan.

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu penerapan media *Smart roulette* dalam mengenalkan huruf abjad.

O2 : Tes akhir(*post-test*) setelah perlakuan

⁴ Aziz Alimul Hidayat, *Metode Penelitian Paradigma Kuantitatif*, (Surabaya: Health Books Publishing, 2015), h. 43.

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian. kelas ini berfungsi sebagai kelas kontrol (sebelum diberikan perlakuan) dan juga merupakan kelas eksperimen (setelah diberikan perlakuan). Data yang diperoleh sebelum perlakuan baik berupa hasil tes atau lainnya dianggap sebagai data dari kelompok kontrol yakni berupa *pretest*, sedangkan data setelah diberikan perlakuan dianggap sebagai data dari kelompok eksperimen yakni berupa *posttest*. Penelitian eksperimen terdapat variabel bebas dan variabel terikat.

Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *smart roulette*, sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di RA Teunom, Kecamatan Teunom, Kabupaten Aceh Jaya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Berdasarkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian eksperimen, kehadiran peneliti di lapangan sangat penting dan diperlukan secara optimal. Untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, lokasi yang dipilih pada penelitian ini akan dilaksanakan di RA Teunom yang beralamat di jalan Jl. Banda Aceh-Meulaboh, desa Keude Teunom, Kec. Teunom, Kab Aceh Jaya, Provinsi Aceh.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian tersebut disesuaikan dengan jadwal di RA Teunom.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh anak kelas B yang berjumlah 59 orang anak di RA Teunom Aceh Jaya akan menjadi populasi.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu.⁶ Pengambilan sampelnya dipilih dengan pertimbangan tertentu yaitu berdasarkan tujuan penelitian⁷. yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan anak kelas B2 di RA Teunom sebagai kelas eksperimen dengan Jumlah anak kelas B2 ada 18 orang anak 9 laki-laki dan 9 perempuan. Adapun teknik pengambilan sampel adalah *random sampling*. *Random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak tanpa adanya pertimbangan tertentu.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 117.

⁶ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 62.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 124.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi ialah pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi menjadi salah satu teknik pengumpulan data apabila: (1) sesuai dengan tujuan penelitian (2) direncanakan dan dicatat secara sistematis, dan (3) dapat dikontrol keadaannya (reliabilitasnya) dan kesahihannya (validitasnya). Observasi merupakan proses yang kompleks, yang tersusun dari proses biologis dan psikologis.⁸

Observasi digunakan untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dalam mengenal huruf Abjad pada anak sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan cara langsung dilakukan pada saat kegiatan mengenalkan huruf melalui media *Smart roulette* dilakukan.

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan⁹ Dalam penelitian yang akan dikaji, dokumentasi digunakan untuk menyimpan bukti-bukti ketika observasi dilakukan, dokumentasi juga digunakan ketika kegiatan sedang

⁸ Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, (Yogyakarta:CV Pustaka Ilmu, 2020), h.123.

⁹ Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif...*,h 240

berlangsung dan untuk menyimpan dokumen-dokumen yang diperlukan peneliti.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian¹⁰. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi

Pada penelitian yang akan dikaji, peneliti menggunakan lembar observasi yang berisi indikator-indikator yang akan menjadi acuan penelitian perkembangan bahasa anak melalui media *smart roulette* yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 : Instrumen Penelitian

No	Indikator	Kriteria Keberhasilan			
		1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan simbol dan huruf Abjad pada kartu gambar dan media <i>Smart Roulette</i>				
2.	Anak mengenal suara huruf awal dari media <i>smart roulette</i>				
3.	Anak menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama pada media <i>smart roulette</i>				
4.	Anak memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf pada media <i>smart roulette</i> .				
5	Anak membaca nama sendiri				
6	Anak menuliskan nama sendiri				
7	Anak Memahami arti kata yang ada pada gambar kartu media <i>Smart roulette</i>				

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tentang Standar Nasional PAUD (Nomor 137, 2014). h,27

Keterangan:

BB : Belum Berkembang(1)

MB : Mulai Berkembang (2)

¹⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Prenada Media, 2010), h.84.

BSH :Berkembang Sesuai harapan (3)

BSB: Berkembang Sangat Baik(4)

Table 3.3, Katagori Keberhasilan Anak

No	Pencapaian	Kriteria	Presentase
1	BB : Belum Berkembang	1	0%-25%
2	MB : Mulai Berkembang	2	26%-50%
3	BSH :Berkembang Sesuai harapan	3	51%-75%
4	BSB: Berkembang Sangat Baik	4	76%-100%

Sumber: Johni Dimyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk menggali data tentang RA Teunom Aceh Jaya dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung beserta hasil karya anak. Dokumen nantinya dapat membantu peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas merupakan suatu keadaan apabila suatu instrumen evaluasi dapat mengukur apa yang sebenarnya harus diukur secara tepat. Suatu alat ukur hasil belajar menulis dikatakan valid apabila alat ukur tersebut benar-benar mengukur hasil belajar matematika¹¹. Alat ukur atau instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas¹².

Persyaratan pokok yang digunakan untuk pengumpulan data dari penelitian ini adalah validitas dan reliabilitas. Validitas merupakan penilaian

¹¹ Rukminingsih dkk, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 31.

¹² Sandu, Siyoto dan M. Ali Sodik, *.Dasar Metodologi Penelitian, (Yogyakarta:Media Publishing, 2015)*, h.84.

instrumen observasi yang peneliti buat, instrumen dinilai apakah layak di gunakan atau tidak. Validitas akan di nilai oleh para ahli apakah cocok di gunakan dalam penelitian ini. Setelah di nyatakan valid dan layak digunakan, maka lembar observasi diujicobakan. Setelah dilakukan uji coba, selanjutnya menganalisis data dari hasil uji coba untuk mengetahui reliabilitas lembar observasi. Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan komputer yang menggunakan program SPSS 20 *for windows*.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik, teknik data yang digunakan sudah jelas. Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian¹³. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi¹⁴. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Untuk mendeskripsikan data penelitian, dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang telah

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif...*, h. 243.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 147.

dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji one sample kolmogorov-smirnov test dengan bantuan program SPSS versi 20. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_a : data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_o : data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *significance (Sig)* adalah sebagai berikut:

Jika $sig < 0,05$ maka H_o ditolak atau data tidak berdistribusi normal

Jika $sig > 0,05$ maka H_a diterima atau data berdistribusi normal¹⁵.

2. Uji-T

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-t menurut Supardi sebagai berikut:¹⁶

$$\text{Rumus Uji-t} = \frac{M_d}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

M_d : Mean Dari Perbedaan *Pretest* Dan *Postest*

¹⁵ Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), h. 40.

¹⁶ Supardi, *Aplikasi Statistiks dalam Penelitian*, (Jakarta : Change Publication, 2013), h. 324-325.

$\sum x^2 - d$: Jumlah Kuadrat Deviasi

n : Banyaknya Sampel (Subjek Penelitian)

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai $t_{(hitung)}$ di atas dibanding dengan nilai t dari tabel distribusi ($t_{(tabel)}$). Cara penentuan nilai ($t_{(tabel)}$) didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1$ kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu:⁸¹Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a Tolak H_a , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0 .

3. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t (t_{hitung}) diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1$ kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu: Kriteria pengujian hipotesis yaitu, Tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ terima H_a , dan Tolak H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ terima H_0 ¹⁷.

¹⁷ Supardi, *Aplikasi Statistik...*,h.324-325

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Teunom yang beralamatkan di Jl Meulaboh-Banda Aceh, Kec Teunom, Kab. Aceh Jaya, Kode Pos 23653. RA Teunom merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang memiliki karakteristik pendidikan yang bersifat umum.

Lokasi RA Teunom ini sangat strategis karena terletak di jalan raya dan dikelilingi oleh perumahan warga, sekolah ini juga sangat strategis untuk proses pembelajaran karena mudah dijangkau tanpa harus berkendara. Sekolah juga dikelilingi dengan pagar besi, sehingga aman untuk anak-anak ketika mereka bermain diperkarangan sekolah¹.

a. Visi dan Misi RA Teunom

Adapun gambaran umum yang pernah dipaparkan adalah mengenai visi dan misi sekolah RA Teunom:

1) Visi

“mempersiapkan generasi masa depan yang islami, cerdas sejak dini”

2) Misi

- a) Menyelenggarakan pembinaan keimanan dan ketaqwaan.
- b) Memberikan motifasi kepada peserta didik untuk selalu mampu mengepreksikan diri secara sopan, kreatif dan inovatif.
- c) Memberikan kesempatan dan pelayanan, bimbingan kepada peserta

¹ Sumber :Profil RA Teunom

didik untuk mengenal dan mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimiliki.

- d) Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang terintegrasi antara imtaq dan permainan.

3) Tujuan

- a) Dapat mempersiapkan peserta didik yang unggul, cerdas untuk memasuki jenjang pendidikan dasar.
- b) Dapat menyelenggarakan pendidikan anak usia dini yang profesional dan bertanggung jawab².

2. Sarana Prasarana

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar disekolah. Lengkap tidaknya fasilitas sekolah akan mempengaruhi keberhasilan yang disampaikan oleh program yang sudah disiapkan pendidik. RA Teunom memiliki 8 ruang. Satu ruang guru dan kepala sekolah, satu kamar mandi, dan memiliki 6 kelas belajar, Tiga rombel kelas A dan tiga rombel kelas B dengan jumlah anak didik selama 16 tahun lebih kurang sejumlah seribu orang. Pada saat ini memiliki 13 orang pendidik dan 131 orang anak didik. Kegiatan penelitian di RA Teunom terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana, sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

1) Gedung

Tabel: 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana pada RA Teunom

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	6	Baik
2	Ruang Kepala	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Gudang	1	Baik

² Sumber :Profil RA Teunom

5	Kamar Mandi/ WC	1	Baik
---	-----------------	---	------

Sumber: Dokumentasi RA Teunom, Juli 2022

2) Alat Permainan Outdoor

Sarana permainan yang ada cukup memadai dan dalam kondisi baik sehingga alat permainan mudah dimainkan oleh anak. sarana permainan yang ada mencakup :

Tabel: 4.2 Keadaan Alat Permainan Outdoor RA Teunom

No	Nama barang	Jumlah	Kondisi
1	Jungkitan	1	Baik
2	Ayunan besi	2	Baik
3	Perosotan	1	Baik
4	Jaring	1	Baik
5	Mangkok putar	1	Baik
6	Besi panjat	1	Baik

Sumber: Dokumentasi RA Teunom, Juli 2022

3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan yang berada di RA Teunom diampu oleh 13 (tiga belas) orang guru beserta kepala sekolah dan 1 (satu) orang operator. Berikut data guru di RA Teunom.

Tabel 4.3 nama-nama tenaga kependidikan RA Teunom

Nama	Jabatan	Tamatan
Nurlina, S.Pd.I	Kepala sekolah	S1 PAI
Vera Santi, S.Pd.I	Guru	S1 PAI
Darmiati, S.Pd	Guru	S1 PGSD
Risal Parlina, S.Pd	Guru	S1 PAUD
Muliyana, S.Pd.I	Guru	S1 PAI
Tuti Muliana, S.Pd.I	Guru	S1 PAI
Zalmayana, S.Pd	Guru	S1 STKIP
Dian Maulina, S.Pd	Guru	S1 PIAUD
Merawati, S.E	Guru	S1 Ekonomi
Isnawati, S.Sos	Guru	S1 Syariah
Elviani	Guru	-
Marliani	Guru	-
Muslimah	Guru	-

Sumber: Dokumentasi RA Teunom, Juli 2022

4. Keadaan Anak

Tabel 4.4 jumlah peserta didik RA Teunom Aceh Jaya

No	Nama Ruang Belajar	Jumlah Siswa		
		L	P	Jumlah
1	Kelas A1	12	13	25
2	Kelas A2	11	13	24
3	Kelas A3	11	12	23
4	Kelas B1	11	10	21
5	Kelas B2	9	9	18
6	Kelas B3	9	11	20
	Total	63	68	131

Sumber: Dokumentasi RA Teunom, Juli 2022

Kurikulum RA Teunom Aceh Jaya disusun dengan menggunakan kurikulum K13. Dalam mengelola pembelajaran yang menyenangkan, efektif, kreatif dan partisipatif RA Teunom menggunakan model pembelajaran kelompok dimana setiap kelas membagi kelompok menjadi 3 kelompok biasanya dinamai dengan nama-nama buah.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas B2 dengan jumlah murid 18 orang anak dengan jumlah 9 orang perempuan dan 9 orang laki-laki. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif metode eksperimen. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media *smart roulette* dalam mengenalkan huruf Abjad pada anak usia 5-6 tahun di RA Teunom.

Berikut jadwal penelitian yang dilakukan oleh Peneliti di RA Teunom Aceh Jaya. Penelitian ini dilakukan selama lebih kurang seminggu dimulai dari tanggal 26 Juli s/d 1 Agustus 2022. Berikut ini jadwal penelitian secara jelas pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Jadwal Penelitian

No	Hari /Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	selasa/26 Juli 2022	40 menit	Tes awal
2	Rabu/27 Juli 2022	40 menit	Tretment 1
3	Kamis/28 Juli 2022	40 menit	Tretment 2
4	Jumat/29 Juli 2022	40 menit	Tretment 3
5	Senin/1 Agustus 2022	40 menit	Tes Akhir

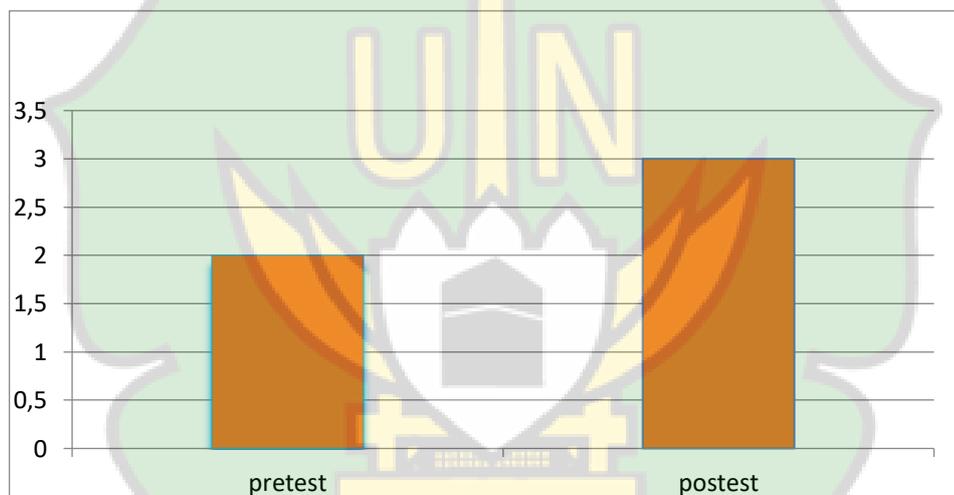
Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 26 Juli s.d 1 Agustus 2022. Pada tanggal 23 Juli, memberikan surat penelitian kepada kepala sekolah dan mendiskusikan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan kemudian mengobservasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung serta memperkenalkan diri dan tujuan ke sekolah tersebut. Pada 26 Juli, melakukan *pretest* pada anak kelompok B yang berjumlah 18 orang anak dan *posttest* dilakukan pada tanggal 1 Agustus. Berikut merupakan hasil Pretest dan Postests :

Tabel 4.6 Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest* kemampuan mengenal huruf

No	Nama Anak	Pretest		Posttest	
		Total	Mean	Total	Mean
1	AA	16	2,3	24	3,4
2	AU	14	2,0	21	3,0
3	AB	15	2,1	22	3,1
4	NR	14	2,0	24	3,4
5	FA	15	2,1	23	3,3
6	JC	16	2,3	23	3,3
7	KN	16	2,3	24	3,4
8	SH	10	1,4	20	2,9
9	AM	12	1,7	21	3,0
10	DA	14	2,0	21	3,0
11	MA	14	2,0	25	3,6
12	MH	13	1,9	22	3,1
13	MS	13	1,9	23	3,3
14	MF	9	1,3	14	2,0
15	MR	14	2,0	21	3,0
16	NU	9	1,3	16	2,3

17	UA	15	2,1	22	3,1
18	TS	17	2,4	26	3,7
Jumlah			35,1		56,0
Rata-rata			2		3

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat perbedaan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan anak. Pada *pretest* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 2, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada *posttest* adalah 3. Hasil mengenalkan huruf Abjad pada anak melalui media *smart roulette* pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik di berikut ini:



Gambar.4.1 Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

1. Pengolahan dan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah, jika p-value (nilai pada kolom Sig. pada tabel Tests of Normality) $< \alpha$, maka tolak H_0 . Bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal. H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

**Tabel 4.7 hasil uji normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		18
Normal	Mean	,0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	1,52054488
Most	Absolute	,165
Extreme	Positive	,165
Differences	Negative	-,145
Kolmogorov-Smirnov Z		,700
Asymp. Sig. (2-tailed)		,712

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan (p-value) untuk uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov yaitu sebesar 0,712 yang artinya adalah $\text{sig} > \alpha$ atau $0,712 > 0,05$, maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa, data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji t

Data yang diperoleh dari hasil observasi mengenalkan huruf Abjad pada anak menggunakan media *Smart Roulette* pada anak kelompok B dengan tiga kali perlakuan/treatment. Selanjutnya kemampuan mengenal huruf abjad pada anak dengan menggunakan media *Smart Roulette* pada anak kelompok B dapat diperoleh dengan menganalisis tes awal (pretets) dan tes akhir (posttest). Hasil dari kemampuan mengenal huruf abjad anak dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Analisis Uji-t dalam Penggunaan media smart roulette Untuk mengenalkan huruf abjad pada anak.

No	Nama Anak	Pretest		Postest		Gain d	Md	Xd	X2d
		Total	Mean	Total	Mean	Y-X		(d-Md)	
1	AA	16	2,3	24	3,4	1,1	1,159	-0,016	0,0003
2	AU	14	2,0	21	3,0	1,0	1,159	-0,159	0,0253
3	AB	15	2,1	22	3,1	1,0	1,159	-0,159	0,0253
4	NR	14	2,0	24	3,4	1,4	1,159	0,270	0,0727
5	FA	15	2,1	23	3,3	1,1	1,159	-0,016	0,0003
6	JC	16	2,3	23	3,3	1,0	1,159	-0,159	0,0253
7	KN	16	2,3	24	3,4	1,1	1,159	-0,016	0,0003
8	SH	10	1,4	20	2,9	1,4	1,159	0,270	0,0727
9	AM	12	1,7	21	3,0	1,3	1,159	0,127	0,0161
10	DA	14	2,0	21	3,0	1,0	1,159	-0,159	0,0253
11	MA	14	2,0	25	3,6	1,6	1,159	0,412	0,1701
12	MH	13	1,9	22	3,1	1,3	1,159	0,127	0,0161
13	MS	13	1,9	23	3,3	1,4	1,159	0,270	0,0727
14	MF	9	1,3	14	2,0	0,7	1,159	-0,445	0,1978
15	MR	14	2,0	21	3,0	1,0	1,159	-0,159	0,0253
16	NU	9	1,3	16	2,3	1,0	1,159	-0,159	0,0253
17	UA	15	2,1	22	3,1	1,0	1,159	-0,159	0,0253
18	TS	17	2,4	26	3,7	1,3	1,159	0,127	0,0161
Jumlah			35,1		56,0	20,9			0,8118
Rata-rata			2,0		3,1	1,159			

(Sumber: Hasil Penelitian penerapan media smart roulette dalam mengenalkan abad pada anak usia 5-6 taahun di RA Teunom.

- 1) Menghitung nilai rata-rata Gain (d)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{20,9}{18}$$

$$Md = 1,161$$

- 2) Menghitung Nilai t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{1,159}{\sqrt{\frac{0,8118}{18(18-1)}}}$$

$$t = \frac{1.159}{\sqrt{\frac{0.8118}{306}}}$$

$$t = \frac{1.159}{\sqrt{0.0027}}$$

$$t = \frac{1.159}{0.052}$$

$$t = 22,5$$

c. Uji Hipotesis

Setelah melakukan Uji-t selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis diterima atau ditolak. Rumusan hipotesis yang diajukan adalah penerapan media *smart roulette* dalam mengenalkan huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di RA Teunom. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} (Uji-t) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor tes awal (pretest) dan skor tes akhir (posttest). Hipotesis H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Cara Penentuan nilai (t_{tabel}) berdasarkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$, yaitu: $dk = n-1 = 18-1 = 17$ (1,812). Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh $t_{hitung} = 22,5$ dari taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = n-1$, yaitu $dk = 18-1 = 17$, maka nilai t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,740, sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $22,5 > 1,740$. Dengan demikian, terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang artinya pada kriteria peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad anak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor peroleh tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest).

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* (tabel 4.9) kemampuan mengenal huruf abjad anak melalui media *smart roulette* terlihat nilai rata-rata *pretest* adalah 2 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 3. Dari hasil *pretest* menunjukkan 3 peserta didik yang berkategori (BB), dan 15 peserta didik berkategori (MB). Nilai *pretest* paling tinggi adalah 2,4 dan nilai *pretest* paling rendah adalah 1,3. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan 2 peserta didik yang berkategori (MB) dan 16 peserta didik yang berkategori (BSH). Nilai *posttest* paling tinggi adalah 3,7 dan paling rendah adalah 2,0. Penerapan media *smart roulette* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.9: penerapan media *smart roulette* dalam mengenalkan huruf Abjad pada anak usia dini

Kelas	Pre test	Pos test	db	α	Thitung	Ttabel	keterangan	Terima H_a	Tolak H_o
B2	2	3	17	0,05	22,5	1,740	thitung > ttabel	√	-

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan uji t pada taraf signifikan 5% (0,05), diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* selisih rata-rata yaitu 1,59. Nilai *thitung* yang diperoleh adalah 22,5 sedangkan nilai *ttabel* pada taraf signifikan dengan derajat kebebasan 17 adalah 1,740. Jadi *thitung* > *ttabel*, sehingga H_a diterima dan Tolak H_o ditolak dengan hipotesis penggunaan media *smart roulette* dalam mengenalkan huruf Abjad pada anak usia 5-6 tahun di RA Teunom.

2. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dimulai sejak tanggal 23 Juli s/d 01 Agustus 2022. Pada tanggal 23 Juli 2022 Peneliti datang kesekolah untuk memberikan surat penelitian serta menemui kepala sekolah untuk memperkenalkan diri dan juga tujuan Peneliti datang kesekolah. setelah Peneliti menjumpai guru pamong kelas kelompok B2 untuk mendiskusikan alur penelitian yang akan dilakukan kedepan untuk memperoleh hasil “penerapan media smart roulette dalam mengenalkan huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di ra teunom”.

Pada tanggal 26 Juli, Peneliti melakukan *pre-test* pada anak kelompok B2 yang berjumlah 18 orang anak. *Pre-test* dilakukan dengan kegiatan menyebutkan huruf Abjad dari A-Z, mewarnai sketsa gambar diriku dan menulis nama sendiri, kemudian memutar media *smart roulette* sesuai dengan huruf awalan anak dan mencari huruf awalan pada kartu gambar media *Smart Roulette*. Hasil yang didapat peneliti setelah melaksanakan pretest adalah dengan nilai rata-rata 2 (MB) untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada grafik 4.1.

Berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan oleh Peneliti, Peneliti melihat anak-anak yang kurang mengenal simbol-simbol huruf , masih susah mengenali suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, kurang mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, masih kurang memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, kurang bisa membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, serta memahami arti kata dalam cerita. Yang seharusnya terjadi berdasarkan peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang

standar Nasional Pendidikan anak usia dini pencapaian perkembangan bahasa, Keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun yaitu anak sudah mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita.

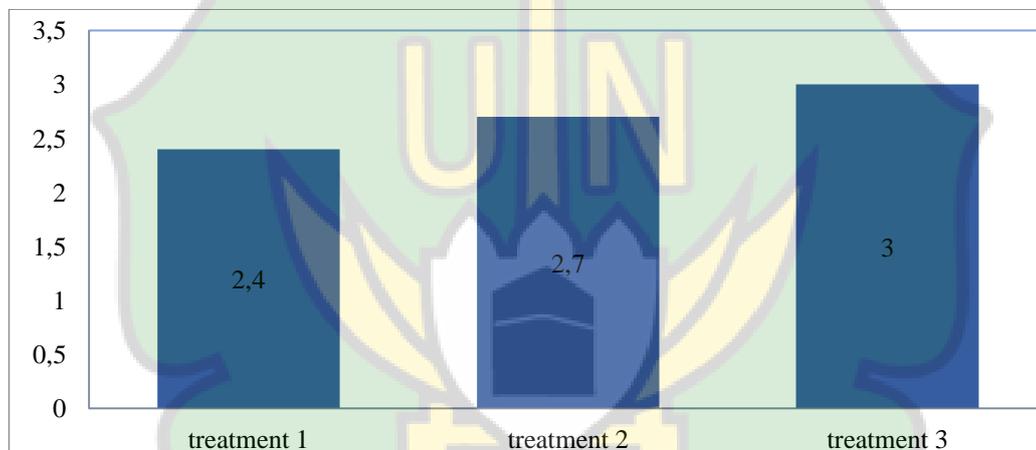
Setelah *pre-test* dilaksanakan barulah peneliti memberikan *treatment* pada anak kelompok B2 yang terdiri dari 18 orang. 18 orang anak ini akan dijadikan sebagai sampel oleh Peneliti untuk di berikan pengajaran dan mengenal huruf abjad dengan menggunakan media *smart roulette* yang sudah disiapkan oleh Peneliti. Pada saat *treatment* pertama, Peneliti mengenalkan huruf Abjad pada anak dari A-Z dengan media *Smart Roulette*, kemudian Peneliti memberikan arahan kepada anak untuk membuat pola tangannya sendiri kemudian mewarnai pola tangan sendiri. Setelah selesai Peneliti mengajarkan anak untuk menulis nama sendiri dikertas yang sudah diwarnai pola tangannya. Kemudian Peneliti mengarahkan anak untuk memutar media *smart roulette* sesuai dengan namanya sendiri dan menyebutkan huruf-huruf yang ada pada namanya.

Pada *treatment* kedua, Peneliti mengenalkan kembali huruf Abjad pada anak, menyebutkan bagian-bagian dari tubuhku dan Peneliti memberi arahan kepada anak untuk memutar media *Smart Roulette* kemudian Peneliti membimbing anak untuk memutar media sesuai dengan awalan salah satu nama temannya. Selanjutnya Peneliti kembali mengarahkan anak untuk mencari katu huruf yang

sesuai dengan awalan yang ada pada media *smart roulette*.

Selanjutnya pada *treatment* ketiga, Peneliti kembali mengenalkan huruf Abjad pada anak dengan memainkan media *smart Roulette*. Peneliti mengarahkan anak untuk menyebutkan bagian-bagian dari tubuhku, anak menarik garis pada kaaa tayang sesuai dengan gambar, menyebutkan huruf –huruf apa saja yang ada pada kartu gambar media *smart roulette*, dan menebak gambarnya.

Berikut adalah hasil *treatment* Perkembangan kemampuan mengenal Abjad melalui media *Smart Roulette* dapat di lihat pada grafik di bawah ini:



Gambar. 4.2 Nilai rata-rata Peningkatan Kemampuan mengenal huruf Anak Menggunakan media *smart roulette*.

Berdasarkan grafik pada gambar 4.1 di atas, pada *treatment* pertama terdapat peningkatan sebesar 0,4 yaitu dengan jumlah 2,4 meningkat dari *pretest* yang dilakukan sebelumnya oleh Peneliti. Kemudian pada *treatment* kedua meningkat sebesar 0,3 yaitu berjumlah 2,7 dari *Treatment* pertama yang dilakukan oleh Peneliti.. Selanjutnya pada *treatment* ketiga meningkat sebesar 0,3 yaitu berjumlah 3. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan setelah diberikan *treatment* dari *treatment* pertama, kedua, dan ketiga adalah sebesar $0,4 + 0,3 + 0,3 = 1$.

Pada tanggal 01 Agustus 2022 pada saat berakhir proses pembelajaran barulah diberikan (*post-test*) untuk melihat hasil pengenalan huruf abjad pada anak melalui media *smart roulette*. diukur dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 7 indikator. Pada kegiatan *posttest* guru kembali menyuruh anak menyebutkan huruf abjad, menyebutkan bagian-bagian dari panca indra, menarik garis sesuai gambar kemudian menulis nama sendiri, memutar media *smart roulette* kemudian menyebutkan huruf-huruf apa saja yang ada pada gambar dan anak menyebutkan nama awalan teman dengan memutar media. Nilai rata-rata pada *Posttest* adalah 3 (BSH).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di RA Teunom Aceh Jaya pada anak kelompok B2 dengan menggunakan 7 indikator, yaitu yang pertama Anak menyebutkan simbol dan huruf Abjad pada kartu gambar dan media *Smart Roulette*, kedua Anak mengenal suara huruf awal dari media *smart roulette*, ketiga anak menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama pada media *smart roulette*, keempat Anak memahami antara bentuk dan bunyi huruf pada media *smart roulette*, kelima membaca nama sendiri, keenam menulis nama sendiri, ketujuh Anak Memahami arti kata yang ada pada gambar kartu media *Smart roulette*. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan berdasarkan perhitungan dari *pre-test* diperoleh nilai rata-rata = 2 (MB) dan perhitungan hasil *post-test* nilai rata-rata = 3 (BSH).

Selain dari hasil hipotesis, maka hasil analisis tes awal yaitu nilai rata-rata keseluruhan nilai *pre-test* mencapai 2 dan katagori mulai berkembang (MB), Sedangkan pada nilai test akhir keseluruhan hasil nilai *post-test* mendapatkan nilai

rata-rata 3 dalam katagori berkembang sesuai harapan (BSH). Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dari penerapan media *smart roulette* dalam mengenalkan huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di RA Teunom.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu “Penerapan Media *Smart Roulette* dalam Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Teunom”. Dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *Smart roulette* efektif digunakan mengenalkan huruf abjad pada anak RA kelas B2 di RA Teunom, Aceh Jaya. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* adalah 2 (MB) mulai berkembang dan nilai rata-rata *posttest* adalah 3 (BSH) berkembang sesuai harapan. Adanya peningkatan yang signifikan dari hasil *pretes* dan *posttest* diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* selisih rata-rata yaitu 1,59. Nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 22,5 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan dengan derajat kebebasan 17 adalah 1,740. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_a diterima dan Tolak H_o ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan. ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan pada penerapan media *smart roulette* dalam mengenalkan huruf abjad maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut :

1. Bagi guru kedepannya harus lebih memperhatikan lagi kemampuan anak khususnya mengenai kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad.
2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini sekiranya dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti selanjutnya, baik pada media yang lain selain *smart roulette* dalam mengenalkan huruf abjad pada anak usia dini.

Diharapkan untuk mengoreksi atau menambahkan hal-hal yang masih belum terdapat dalam penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikonto, Suharsimi. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Aditiya media.
- Andoko priyanka, Anodya Shaza. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Media Roulette Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Materi Modal Usaha Kelas X Pemasaran 2 Smk Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*. 06(04):177
- Arsyat , Azhar. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- D, Delrefi dkk. (2016). Penerapan Metode Cooperative Learning anak usia dini untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 1(2):100
- Dwina,Vidya Paramita. (2017). *Seni Mengasuh Anak Usia Dini*.Yoyakarta: B First PT Bentang Pustaka.
- Dewi Yuli Ani Setyo. (2017). Korelasi Efektivitas Komunikasi Dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Program Studi PGRA*. 3 (1) h.100
- Fitriani, Novitasari Utami, Suhirman, Rohyana. (2021). Pengembangan Media *Smart Roullete* Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*.5(2):416
- Harfiandi, Nesi Ratna Sari, Fitriah Hayati. (2021). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di Tk Bungong Seleupok Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. 2(1):3
- Hardani dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yoryakarta: CV pustaka ilmu
- Hariyanto, Agus. (2009)). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar*. Yogyakarta: Diva Press
- Hartat Sri, Afrita Yeni. (2010). Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak Kanak Alwidjar Padang.*jurnal pendidikan tambusai*.4(1):611

- Hidayat, Aziz Alimul. (2015). *Metode Penelitian Paradigma Kuantitatif*. Surabaya: Health Books Publishing,
- Karsono, Nana Candra Nelawati dan warananing Tyas Palupi. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad. *jurnal kumara cendekia*. 7(4):396
- Khair, Husnuzziadatul. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*. 2(2):18
- Lismanda, Yorita Febry dkk. (2019). Penerapan Permainan Rolet Alfabet untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B Ra A1 – Fattah Karangduren Pakisaji Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.1(2):33
- Mafaaza ,Vulzan Nur dkk.(2018). *Kumpulan Media Pembelajaran Ajaib*. Malang: Baimhasyim press.
- Mas'udah, Yuli Pudji Lestari. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf Di TK Kusuma Putra Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*. 8(2). h.3
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Musfiroh, Tadkirotum. (2009). *Cerita Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Tuan Wacana
- Muliawan. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dengan Studi Kasus*. (Yogyakarta: Gava Media).
- Nurjannah. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *jurnal bimbingan konserling dan dakwah islam*. 14(1):50
- Nurhafizah. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *jurnal Pendidikan*. 2(2): h.3
- Nungroho, Untung. (2015). *Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*. (Jawa Tengah: CV Sarni Untung).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 13 Tahun 2014.

Poerwati, Christiani Endah dkk. (2021). “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak”. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2):281.

Puspitasari, Anggun Citra Dini Dwi dan Zetty Karyati. (2021). Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Taman Kanak-kanak Melalui Quizizz Di TK Islam Wahyu Bhakti. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(7):268.

Renti Oktaria, M Imam Pamungkas, Yuristia Wira Cholifah. (2017). Pengalaman Belajar Anak Usia 5-6 Tahun dalam Aspek Kecerdasan Spiritual di TK Salman Al-Farisi Bandung. *jurnal Family Edu*, 3(1):9

Rusniah. (2015). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Ber cerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhun Tahun Pelajaran 2015/2016. *jurnal Edukasi*. 1(1). h.119

Rupnidah, Dadan Suryana. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*. 6(1):h.54

Rukminingsih dkk. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka utama

Rahman, Taopik, Mega Triana, Sumardi. (2022). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*. 4(1):h.25.

Suhartatik, Denok dkk. (2019). Penerapan Permainan Rolet Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B RA Al – Fattah Karang duren Pakisaji Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1(2):33.

Sanjaya, Wina. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta

Santoso, Soengeng. (2012). *dasar-dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.

Sadiman, Arif S. (2003). *Media Pembelajaran Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sari, Nesi Ratna. (2021). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di Tk Bungong Seleupok Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1):3
- Seefeld , Carol dan Wasik, A Barbara. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks).
- Siti Farida Hanum, Ratna Pangastuti. (2017). Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *journal of early childhood Islamic education*. 1(1):63
- Siyoto Sandu dan M.Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi penelitian*. Yogyakarta: media publishing
- Simanjuntak, Theresia Maranatha dkk. (2020). Pengaruh Permainan *Roulette* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal JRPP*. 3(1):25
- Simbolon, Redina. (2019). Penggunaan Roda Pintar untuk Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*. 2(2):70.
- Sugiyono. (2009). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan RandD*. Bandung: Alfabeta
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistiks dalam Penelitian*. Jakarta : Change Publication
- Utami, Novitasari dkk. (2021). Pengembangan Media *Smart Roulette* untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*. 5(2):416
- Uyanto, Stanislaus S. (2009). *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- yulianti, liza ddk. (2013). Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal media infotama*. 9(1):69.
- Widyastuti, Ana dkk. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis:122

Winda Oktaviana, Risnita. (2019). Asesmen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook. *jurnal Kependidikan Islam*. 5(2):242

Wina Sanjaya.(2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media

Widodo Hery. (2019). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: Alprin

Zulita Leni Natalia, Liza Yulianti, Juju Jumadi. (2013). Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *jurnal media infotama*.9(1):69



Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 10042 /Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2022

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 7 januari 2022

MEMUTUSKAN

PERTAMA : Menunjukkan Saudara :
1. Dr. heliati fajriah, MA
2. Faizatul Faridy, M. Pd

Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi
Nama : Nomi mahera
NIM : 170210020
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Penerapan Media Smart Roulette Dalam Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Teunom

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 09 September 2022
An. Rektor
Dekan

Safrul Mutuk

Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6362/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah RA Teunom

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **NOMI MAHERA / 170210020**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. Sawah Lr. Buntu Sebelah Kanan No. 7, Gampoeng Lamteh Ulee Kareng
Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Media Smart Roulette dalam Mengenalkan Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di RA Teunom**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

A R - R Banda Aceh, 31 Mei 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 30 Juni 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
RAUDHATUL ATHFAL TEUNOM
KECAMATAN TEUNOM KABUPATEN ACEH JAYA
 Jln B. Aceh- Meulaboh NSM: 101211140001 Kode pos:23653
 Email: ra_teunom@yahoo.co.id

Teunom, 12 Agustus 2022

Nomor : 38/Ra.01.18.1/PP.00.4/08/2022
 Lampiran : -
 Perihal : **Telah Melakukan Penelitian**

Dengan hormat,

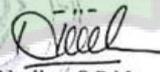
Kami yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Raudhatul Athfal Teunom Desa Keude Teunom Kecamatan Teunom Kabupaten Aceh Jaya dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nomi Mahera
 Nim : 170210020
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul penelitian : Penerapan Media Smart Roulette Dalam Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Teunom

Benar nama yang tersebut di atas telah melaksanakan kegiatan penelitian pengumpulan data dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Penerapan Media Smart Roulette Dalam Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Teunom**" di Raudhatul Athfal Teunom Desa Keude Teunom Kecamatan Teunom Kabupaten Aceh Jaya pada tanggal 27 Juli sampai 1 Agustus 2022.

Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kepala Madrasah
 Raudhatul Athfal Teunom


 Nurlina, S.Pd I
 Nip.197802142000032001

Lampiran 4 : Surat Keterangan Validasi instrumen

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN****PENERAPAN MEDIA *SMART ROULETTE* DALAM MENGENALKAN HURUF
ABJAB PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA TEUNOM**

Nama Sekolah : RA Teunom
 Tema : Alam Semesta
 Kelompok/Semester : B/II
 Kurikulum Acuan : Kurikulum K13
 Penulis : Nomi Mahera
 Nama Dosen : Lina Amelia, M.Pd
 Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

A. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT:	
1.	System Penomoran	1) Penomorannya tidak jelas 2) Sebagian sudah jelas 3) Seluruh penomorannya sudah jelas
2.	Pengaturan tata letak	1) Letaknya tidak teratur 2) Sebagian besar sudah teratur 3) Seluruhnya sudah teratur
3.	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1) Seluruhnya berbeda-beda 2) Sebagian ada yang sama 3) Seluruhnya sama
4.	Tampilan Instrumen	1) Tidak menarik 2) Hanya beberapa bagian yang menarik 3) Seluruh bagian instrumen terlihat menarik
II	BAHASA:	
5.	Kebenaran tata bahasa	1) Tidak dapat dipahami 2) Sebagian dapat dipahami 3) Dapat dipahami dengan baik

6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1) Tidak sederhana 2) Sebagian besar sederhana 3) Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1) Tidak jelas 2) Ada sebagian yang jelas 3) Seluruhnya jelas
8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1) Tidak baik 2) Cukup baik 3) Baik
KONTEN SUBSTANSI	
9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variable yang diteliti	1) Tidak sesuai 2) Sebagian sesuai 3) Seluruhnya sesuai
10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1) Tidak lengkap 2) Ada sebagian besar indikator yang diambil 3) Lengkap memuat seluruh indikator

B. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

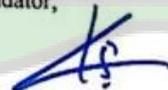
Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

C. komentar dan saran

Indikator seakan dgn pembedibud dan tuntutan
tuna saat penelitian nanti (kemungkinan tema diriku) no
sebaiknya marginal nama dan menulis nama (indikator s.c)
Perbaiki lagi indikatornya

Banda Aceh, ..., juni 2022

Validator,



Lina Amelia M.Pd

NIP : 198509072020122010

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN

**PENERAPAN MEDIA *SMART ROULETTE* DALAM MENGENALKAN HURUF
ABJAB PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA TEUNOM**

Nama Sekolah : RA Teunom
Tema : Diriku
Kelompok/Semester : B/I
Kurikulum Acuan : Kurikulum K13
Penulis : Nomi Mahera
Nama Dosen : Lina Amelia, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

A. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT:	
1.	System Penomoran	1) Penomorannya tidak jelas 2) Sebagian sudah jelas ③) Seluruh penomorannya sudah jelas
2.	Pengaturan tata letak	1) Letaknya tidak teratur 2) Sebagian besar sudah teratur ③) Seluruhnya sudah teratur
3.	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1) Seluruhnya berbeda-beda 2) Sebagian ada yang sama ③) Seluruhnya sama
4.	Tampilan Instrumen	1) Tidak menarik 2) Hanya beberapa bagian yang menarik ③) Seluruh bagian instrumen terlihat menarik
II	BAHASA:	
5.	Kebenaran tata bahasa	1) Tidak dapat dipahami 2) Sebagian dapat dipahami ③) Dapat dipahami dengan baik

6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1) Tidak sederhana 2) Sebagian besar sederhana ③ Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1) Tidak jelas 2) Ada sebagian yang jelas ③ Seluruhnya jelas
8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1) Tidak baik 2) Cukup baik ③ Baik
KONTEN SUBSTANSI	
9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variable yang diteliti	1) Tidak sesuai 2) Sebagian sesuai ③ Seluruhnya sesuai
10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1) Tidak lengkap 2) Ada sebagian besar indikator yang diambil ③ Lengkap memuat seluruh indikator

B. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini:

1. Kurang baik
2. Baik
- ③ Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi

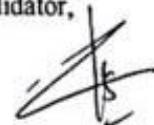
Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

C. komentar dan saran

dapat digunakan tanpa Revisi

Banda Aceh, 24, juni 2022

Validator,



Lina Amelia M.Pd
NIP : 198509072020122010

Lampiran 5 : Salah Satu Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak

LEMBAR OBSERVASI PENGAMATAN ANAK TERHADAP
PENGENALAN HURUF ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah : RA Teunom
 Tema/ Sub Tema : diriku
 Kelas : B2
 Kelompok Usia : 5-6 Tahun
 Hari/Tanggal Pembelajaran : Selasa 26 Juli 2022
 Nama Anak : Ahmad Maulidi Habibi

No	Indikator	Kriteria Keberhasilan			
		1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan simbol dan huruf Abjad pada kartu gambar dan media <i>Smart Roulette</i>		✓		
2.	Anak mengenal suara huruf awal dari media <i>smart roulette</i>		✓		
3.	Anak menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama pada media <i>smart roulette</i>		✓		
4.	Anak memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf pada media <i>smart roulette</i> .		✓		
5	Anak membaca nama sendiri	✓			
6	Anak menuliskan nama sendiri	✓			
7	Anak Memahami arti kata yang ada pada gambar kartu media <i>Smart roulette</i>		✓		

A. Petunjuk

Berikanlah tanda ceklis pada kolom yang sesuai menurut bapak/ibu

Skor 1 = belum berkembang (BB)
 Skor 2 = mulai berkembang (MB)
 Skor 3 =berkembang sesuai harapan (BSH)
 Skor 4=berkembang sangat baik (BSB)

Tabel kategori keberhasilan anak

No	Pencapaian	Kriteria	Presentase
1	BB : Belum Berkembang	1	0%-25%
2	MB : Mulai Berkembang	2	26%-50%
3	BSH :Berkembang Sesuai harapan	3	51%-75%
4	BSB: Berkembang Sangat Baik	4	76%-100%

Aceh Jaya.26. Juli 2022
 Pengamat

Rahma
 Risa...Patiana.spd

Lampiran 6 : Tabel Nilai-Nilai dalam Distribusi T

TABEL NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji t dua pihak (<i>two tail test</i>)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji t satu pihak (<i>one tail test</i>)						
Dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,553	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,449
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,298	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 7 : Data Pretes. *Treatmen*, dan *Postest**pretest*

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah	Mean
1	AA	3	2	2	2	2	3	2	16	2,3
2	AU	2	2	2	2	2	2	2	14	2,0
3	AB	2	2	2	2	2	3	2	15	2,1
4	NR	2	2	2	2	2	2	2	14	2,0
5	FA	3	2	2	2	2	2	2	15	2,1
6	JC	3	3	2	2	2	2	2	16	2,3
7	KN	3	3	2	2	2	2	2	16	2,3
8	SH	1	2	1	2	2	1	1	10	1,4
9	AM	2	2	2	2	1	1	2	12	1,7
10	DA	2	2	2	2	2	2	2	14	2,0
11	MA	2	2	2	2	2	2	2	14	2,0
12	MH	2	2	2	2	2	2	1	13	1,9
13	MS	2	2	2	1	2	2	2	13	1,9
14	MF	2	2	1	1	1	1	1	9	1,3
15	MR	2	2	2	2	2	2	2	14	2,0
16	NU	2	2	1	1	1	1	1	9	1,3
17	UA	2	3	2	2	2	2	2	15	2,1
18	TS	3	3	3	2	2	2	2	17	2,4
Jumlah										35,1
Rata-Rata										2,0

Treatment 1

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah	Mean
1	AA	4	3	3	2	2	3	2	19	2,7
2	AU	3	3	3	2	2	2	2	17	2,4
3	AB	4	3	2	2	2	3	2	18	2,6
4	NR	4	4	4	2	2	2	2	20	2,9
5	FA	3	4	2	2	2	2	2	17	2,4
6	JC	4	3	3	2	2	2	2	18	2,6
7	KN	4	3	3	2	2	2	2	18	2,6
8	SH	3	3	3	2	2	1	1	15	2,1
9	AM	4	4	3	2	1	1	2	17	2,4
10	DA	3	3	2	2	2	2	2	16	2,3
11	MA	4	4	3	2	2	2	2	19	2,7
12	MH	3	3	2	2	2	2	1	15	2,1
13	MS	3	3	3	1	2	2	2	16	2,3
14	MF	2	3	2	1	1	1	1	11	1,6
15	MR	3	3	2	2	2	2	2	16	2,3
16	NU	2	2	2	1	1	1	1	10	1,4
17	UA	3	3	3	2	2	2	2	17	2,4
18	TS	4	4	3	2	2	2	2	19	2,7
Jumlah									298	42,6
Rata-Rata									16,6	2,4

Treatment 2

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah	Mean
1	AA	4	3	3	2	4	4	2	22	3,1
2	AU	3	3	3	2	3	3	2	19	2,7
3	AB	4	3	2	2	3	3	2	19	2,7
4	NR	4	4	4	2	3	3	2	22	3,1
5	FA	3	4	2	2	2	3	3	19	2,7
6	JC	4	3	3	2	3	3	2	20	2,9
7	KN	4	3	3	2	4	3	2	21	3,0
8	SH	3	3	3	2	3	2	1	17	2,4
9	AM	4	4	3	2	3	3	2	21	3,0
10	DA	3	3	2	2	3	3	2	18	2,6
11	MA	4	4	3	2	3	3	2	21	3,0
12	MH	3	3	2	2	3	3	1	17	2,4
13	MS	3	3	3	1	3	3	2	18	2,6
14	MF	2	3	2	1	2	2	1	13	1,9
15	MR	3	3	2	2	3	3	2	18	2,6
16	NU	2	2	2	1	2	3	1	13	1,9
17	UA	3	3	3	2	3	3	2	19	2,7
18	TS	4	4	3	2	4	3	2	22	3,1
Jumlah									339	48,4
Rata-Rata									18,8	2,7

Treatment 3

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah	Mean
1	AA	4	3	3	3	4	4	3	24	3,4
2	AU	3	3	3	3	3	3	3	21	3,0
3	AB	4	3	2	3	4	3	3	22	3,1
4	NR	4	4	4	3	3	3	3	24	3,4
5	FA	3	4	2	3	2	3	3	20	2,9
6	JC	4	3	3	4	4	3	3	24	3,4
7	KN	4	3	3	3	4	3	3	23	3,3
8	SH	3	3	3	2	3	2	3	19	2,7
9	AM	4	4	3	3	3	3	3	23	3,3
10	DA	3	3	2	3	3	3	3	20	2,9
11	MA	4	4	3	3	3	3	3	23	3,3
12	MH	3	3	2	3	3	3	3	20	2,9
13	MS	3	3	3	3	3	3	3	21	3,0
14	MF	2	3	2	2	2	2	2	15	2,1
15	MR	3	3	2	4	3	3	4	22	3,1
16	NU	2	2	2	2	2	3	2	15	2,1
17	UA	3	3	3	4	3	3	4	23	3,3
18	TS	4	4	3	4	4	3	3	25	3,6
Jumlah									384	54,9
Rata-Rata									21,3	3,0

postets

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah	Mean
1	AA	4	3	3	3	4	4	3	24	3,4
2	AU	3	3	3	3	3	3	3	21	3,0
3	AB	4	3	3	3	3	3	3	22	3,1
4	NR	4	4	4	3	3	3	3	24	3,4
5	FA	4	4	3	3	3	3	3	23	3,3
6	JC	3	3	3	3	4	4	3	23	3,3
7	KN	4	4	4	3	3	3	3	24	3,4
8	SH	3	3	3	3	3	3	2	20	2,9
9	AM	3	3	3	3	3	3	3	21	3,0
10	DA	3	3	3	3	3	3	3	21	3,0
11	MA	4	4	4	3	3	4	3	25	3,6
12	MH	4	3	3	3	3	3	3	22	3,1
13	MS	4	4	3	3	3	3	3	23	3,3
14	MF	2	2	2	2	2	2	2	14	2,0
15	MR	3	3	3	3	3	3	3	21	3,0
16	NU	3	3	2	2	2	2	2	16	2,3
17	UA	4	3	3	3	3	3	3	22	3,1
18	TS	4	4	4	3	4	4	3	26	3,7
Jumlah										56,0
Rata-Rata										3,1



Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN
HARIAN (RPPH) PRETEST**

Tema/Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Diriku/Identitas Diriku/Tentang Diriku

Kelompok/Usia : B2/5-6 Tahun

Semester/Minggu : 1/1

Pertemuan : 1

Kegiatan Main Di : Kelompok

A. Kompetensi inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2	Megenal perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berintraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.
3	Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan, sekitar, agama, teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara :menganti dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan main.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan mealui bahasa, music, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berkhhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 mempercayai adanya tuhan melalui cipataan-Nya 3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlhak mulia 4.3 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlhak mulia	1.1.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melibatkan lingkungan sekitar 3.2.1 medengarkan aturan bermain 4.3.1. berperilaku dengan baik saat bermain

Fisik Motorik	2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar	2.1.1 bertanggung jawab atas kebersihan 4.3.1 memposisikan tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan mewarnai
Kognitif	3.6 mengenal benda-benda disekitarnya (nama,warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) 3.8 mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca,tanah,batuan,dll) 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama,warna,bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya	3.6.1 mengenal nama, warna,bentuk, dan pola diriku 3.8 mengenal diriku 4.6.1 menyebutkan tentang diriku.
Sosial emosional	2.5 memiliki perilaku mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan aturan sehari-hari guna melatih kedisiplinan 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menceritakan tentang diriku 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan bermain
Bahasa	3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai karya	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebutkan Abjad dari A-Z 4.12 menunjukkan karya yang berhubungan dengan keaksaraan awal

Materi pembelajaran

- Mempercayai tuhan melalui ciptaannya
- Sikap menghargai diri, orang lain, Dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat
- Mewarnai
- Mengenal diriku

- Sikap percaya diri
- sikap sabar
- Sikap menataati aturan
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Menenal keaksaraan awal
- Menunjukkan keaksaraan awal melalui karya

Tujuan pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan.
2. Mengembangkan keaksaraan awal melalui media *Smart roulette*.
3. Anak mengetahui tentang nama-nama dan fungsi dari tubuhku.
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu melalui tubuhku.
5. Anak sabar dalam mewarnai dengan baik.

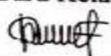
Media yang digunakan : *Smart Roulette*

Alat/sumber belajar : Sketsa tubuhku, pensil, pensil warna, dan kartu gambar tubuhku.

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan guru dan anak	Alokasi waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apresiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak bersholawat bersama-sama ➤ Guru memberi tahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Mendorong anak untuk bertanya ➤ Guru menanyakan tentang pembelajaran yang dipelajari dihari sebelumnya ➤ Tanya jawab guru dan anak mengenai pembelajaran sebelumnya ➤ Guru menjelaskan kembali tentang pegunungan singkat. ➤ Guru mengaitkan dan menjelaskan antara 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ pegunungan dan tema sebelumnya ➤ Guru memberi tahu aturan dalam kegiatan mewarnai dan menempel <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang diriku ➤ Anak mengamati bentuk dan warna diriku (mengamati) ➤ Guru memberikan stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta warna diriku ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat serta warna diriku (mencoba) ➤ Guru bertanya tentang nama, manfaat, serta warna diriku (menanya) ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/mengali informasi) 	
Kegiatan inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyuruh anak menyebutkan huruf Abjad dari A- Z ➤ Mewarnai sketsa gambar diriku dan menulis nama sendiri ➤ Memutar media <i>smart roulette</i> lalu mencari huruf awal yang ada di media <i>smart roulette</i> sesuai dengan huruf awal nama anak kemudian membaca nama sendiri. ➤ Anak mencari huruf yang memiliki awalan yang sama dari kartu gambar dengan memutar media <i>smart roulette</i>. ➤ Anak menceritakan tentang dirinya sendiri 	60 menit
Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan penutup	10.00-11.45	<p>Penanaman nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa saja yang disukai ➤ Tanamkan kepada anak untuk melakukan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap dan dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) 	45 menit
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan apapun sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan apa yang dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa : bernyanyi dan tepuk ➤ Berdoa ➤ salam 	

Mengetahui,
Guru Kelas


Risa Parliana S.Pd
NIP

Peneliti


Nomi Mahera

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN
HARIAN (RPPH) TREATMENT I**

Tema/Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Diriku/identitas sendiri/ nama ku

Kelompok/Usia : B2/5-6 Tahun

Semester/Minggu : 1/1

Pertemuan : 2

Kegiatan Main Di : Kelompok

A. Kompetensi inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2	Megenal perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.
3	Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan, sekitar, agama, teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara :menganti dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan main.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan mealui bahasa, musi, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berkhhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya 3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.3 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	1.1.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melibatkan lingkungan sekitar 3.2.1 medengarkan aturan bermain 4.21. berperilaku dengan baik saat bermain

Fisik motorik	2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motoric kasar dan motoric halus 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar	2.1.1 bertanggung jawab atas kebersihan 3.3.1 menyebut anggota tubuh 4.3.1 memposisikan tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan mewarnai
Kognitif	3.6 mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) 3.8 mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, batuan, dll) 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya	3.6.1 mengenal nama, warna, bentuk, dan pola diriku 3.8 mengenal diriku 4.6.1 menyebutkan tentang diriku
Sosial emosional	2.5 memiliki perilaku mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan aturan sehari-hari guna melatih kedisiplinan 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan tentang diriku 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan bermain
Bahasa	3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai karya	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebutkan Abjad dari A-Z 4.12 menunjukkan karya yang berhubungan dengan keaksaraan awal

Materi pembelajaran

- Mempercayai tuhan melalui ciptaannya
- Sikap menghargai diri, orang lain, Dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat

- Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik
- Mengenal benda-benda disekitar
- Sikap percaya diri
- Sikap sabar
- Sikap menataati aturan
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan keaksaraan awal melalui karya

Tujuan pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
2. Mengembangkan keaksaraan awal melalui media *Smart roulette*
3. Anak mengetahui tentang nama-nama dan fungsi dari tubuh
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu melalui bagian-bagian tubuhku
5. Anak sabar dalam mewarnai dengan baik

Media yang digunakan : *Smart roulette*

Alat/sumber belajar : pensil, pensil warna, kartu gambar, gunting dan lem

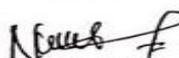
Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apresiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak bersholawat bersama-sama ➤ Guru memberi tahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Mendorong anak untuk bertanya 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menanyakan tentang pembelajaran yang dipelajari dihari sebelumnya ➤ Tanya jawab guru dan anak mengenai pembelajaran sebelumnya ➤ Guru menjelaskan kembali tentang macam-macam benda dilangit secara singkat ➤ Guru mengaitkan dan menjelaskan antara macam-macam benda dilangit dan tema sebelumnya ➤ Guru memberi tahun aturan dalam kegiatan mewarnai dan menempel <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang benda-benda dilangit ➤ Anak mengamati bentuk dan warna benda-benda dilangit (mengamati) ➤ Guru memberikan stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta warna benda-benda dilangit ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat serta warna benda-benda dilangit (mencoba) ➤ Guru bertanya tentang nama, manfaat, serta warna benda-benda dilangit (menanya) ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (<i>menalar/mengali informasi</i>) 	
Kegiatan inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengenalkan huruf Abjad dari A-Z pada anak ➤ anak membuat pola tangannya sendiri ➤ mewarnai pola yang telah dibuat dan menulis namanya sendiri dibawah gambar ➤ anak memutar media <i>smart roulette</i> berurutan sesuai dengan huruf-huruf yang ada pada nama namanya sendiri. ➤ Anak menyebutkan huruf-huruf apa saja yang ada pada namanya. 	60 menit
Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan penutup	10.00-11.45	<p>Penanaman nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak brsyukur karna telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa saja 	45 menit
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ yang disukai ➤ Tanamkan kepada anak untuk melakukan stugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap dan dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada untuk selalu mengerjakan apapun sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanam kan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan apa yang dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa : bernyanyi dan tepuk ➤ Berdoa ➤ salam 	

Mengetahui,
Guru Kelas


Rizal Parliana S.Pd
NIP

Peneliti


Nomi Mahera

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN
HARIAN (RPPH) TREATMENT II**

Tema/Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Diriku/Anggota Tubuhku/Bagian-Bagian Anggota Tubuhku

Kelompok/Usia : B2/5-6 Tahun

Semester/Minggu : 1/1

Pertemuan : 3

Kegiatan Main di : Kelompok

A. Kompetensi inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2	Megenal perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berintraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.
3	Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan, sekitar, agama, teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara :menganti dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan main.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan mealui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berkhlahk mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.3 mempercayai adanya tuhan melalui cipataan-Nya 3.2 mengenal perilaku baik sebagai	1.1.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melibatkan lingkungan sekitar

	cerminan akhlak mulia 4.3 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	3.2.1 mendengarkan aturan bermain 4.21. berperilaku dengan baik saat bermain
Fisik motorik	2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motoric kasar dan motoric halus 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric halus dan kasar	2.1.1 bertanggung jawab atas kebersihan 3.3.1 menyebut anggota tubuh 4.3.1 memosisikan tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan mewarnai
Kognitif	3.6 mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) 3.8 mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, batuan, dll) 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya	3.6.1 mengenal nama, warna, bentuk, dan pola diriku 3.8 mengenal diriku (bagian tubuhku) 4.6.1 menyebutkan tentang bagian-bagian tubuhku
Sosial emosional	2.5 memiliki perilaku mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan aturan sehari-hari guna melatih kedisiplinan 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk melakukan kegiatan 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan bermain
Bahasa	3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai karya	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebutkan Abjad dari A-Z 4.12 menunjukkan karya yang berhubungan dengan keaksaraan awal

Materi pembelajaran

- Mempercayai tuhan melalui ciptaannya
- Sikap menghargai diri, orang lain, Dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat
- Menggunakan anggota tubuh untuk mewarnai
- Mengenal benda-benda disekitar
- Sikap percaya diri
- Sikap sabar
- Sikap menataati aturan
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan keaksaraa awal melalui karya

Tujuan pemberlajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
2. Mengembangkan keaksaraan awal melalui media *Smart roulette*
3. Anak mengetahui tentang nama-nama dan fungsi dari bagian tubuhku
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu melalui bagian-bagian tubuhku
5. Anak sabar dalam melakukan kegiatan dengan baik

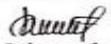
Media yang digunakan : *Smart Roulette*

Alat/sumber belajar : kartu gambar, pensil ,kertas putih, pensil warna, dan pensil

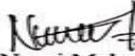
Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apresiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak bersholawat bersama-sama ➤ Guru memberi tahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Mendorong anak untuk bertanya ➤ Guru menanyakan tentang pembelajaran yang dipelajari dihari sebelumnya ➤ Tanya jawab guru dan anak mengenai pembelajaran sebelumnya ➤ Guru menjelaskan kembali bagian-bagian tubuhku secara singkat ➤ Guru mengaitkan dan menjelaskan antara tubuhku dan tema sebelumnya ➤ Guru memberi tahu aturan dalam kegiatan mewarnai dan menempel <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang bagian tubuhku ➤ Anak mengamati bentuk dan warna bagian-bagian tubuhku (mengamati) ➤ Guru memberikan stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta warna tubuhku ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat serta warna tubuhku (mencoba) ➤ Guru bertanya tentang nama, manfaat, serta warna tubuhku (menanya) ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/mengali informasi) 	
Kegiatan inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengenalkan huruf Abjad dari A-Z pada anak ➤ Anak menyebutkan tentang bagian-bagian dari tubuhku ➤ Anak memutar media <i>smart roulette</i> dan menyebutkan nama temannya sesuai dengan huruf awalnya. ➤ Anak mencari kartu yang memiliki huruf awalan yang sama pada media <i>smart roulette</i>. 	60 menit
Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan penutup	10.00-11.45	<p>Penanaman nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karna telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa saja yang disukai ➤ Tanamkan kepada anak untuk melakukan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap dan dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada untuk selalu mengerjakan apapun sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanam kan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan apa yang dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa : bernyanyi dan tepuk ➤ Berdoa ➤ salam 	45 menit

Mengetahui,
Guru Kelas


Rizal Permana S.Pd
NIP

Peneliti


Nomi Mahera

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) *TREATMENT* III

Tema/Sub Tema/ Sub-Sub Tema : diriku/ tubuhku / Bagian-bagian dari tubuhku.

Kelompok/Usia : B2/5-6 Tahun

Semester/Minggu : 2/2

Pertemuan : 4

Kegiatan Main di : Kelompok

C. Kompetensi inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2	Megenal perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berintraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.
3	Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan, sekitar, agama, teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara :mengati dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan main.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan mealui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berkhlahk mulia.

D. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 mempercayai adanya tuhan melalui cipataan-Nya 3.2 mengenal perilaku baik sebagai	1.1.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melibatkan lingkungan sekitar

	cerminan akhlak mulia 4.3 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	3.2.1 mendengarkan aturan bermain 4.3.1 berperilaku dengan baik saat bermain
Fisik motorik	2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motoric kasar dan motoric halus 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric halus dan kasar	2.1.1 bertanggung jawab atas kebersihan 3.3.1 menyebut anggota tubuh 4.3.1 memposisikan tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan mewarnai
Kognitif	3.6 mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) 3.8 mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, batuan, dll) 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya	3.6.1 mengenal nama, warna, bentuk, dan pola bagian tubuhku 3.8 mengenal bagian tubuhku 4.6.1 menyebutkan tentang bagian-bagian tubuhku
Sosial Emosional	2.5 memiliki perilaku mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan aturan sehari-hari guna melatih kedisiplinan 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk melakukan kegiatan. 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan bermain
Bahasa	3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai karya	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebutkan Abjad dari A-Z 4.12 menunjukkan karya yang berhubungan dengan keaksaraan awal

Materi pembelajaran

- mempercayai tuhan melalui ciptaannya
- sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan

- perilaku hidup sehat
- menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik
- mengenal benda-benda disekitar
- sikap percaya diri
- sikap sabar
- sikap menataati aturan
- memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- mengenal keaksaraan awal
- menunjukkan keaksaraan awal melalui karya

Tujuan pemberlajaran

1. anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
2. mengembangkan keaksaraan awal melalui media *Smart roulette*
3. anak mengetahui tentang nama-nama dan fungsi dari bagian tubuhku
4. anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu melalui manfaat tubuhku
5. anak sabar dalam mewarnai dengan baik

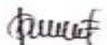
Media yang digunakan : *Smart Roulette*

Alat/sumber belajar : media *smart roulette*, pensil warna, pensil dan kertas gambar

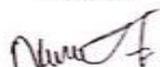
Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apresiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak bersholawat bersama-sama ➤ Guru memberi tahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Mendorong anak untuk bertanya 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menanyakan tentang pembelajaran yang dipelajari dihari sebelumnya ✓ Tanya jawab guru dan anak mengenai pembelajaran sebelumnya ✓ Guru menjelaskan kembali tentang bagian-bagian tubuhku secara singkat ✓ Guru mengaitkan dan menjelaskan antara bagian-bagian tubuhku dan tema sebelumnya ✓ Guru memberi tahun aturan dalam kegiatan mewarnai dan menempel <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Anak menyanyikan lagu tentang tubuhku ✓ Anak mengamati bentuk dan warna bagian tubuhku (mengamati) ✓ Guru memberikan stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta warna bagian tubuhku ✓ Tanya jawab tentang nama, manfaat serta warna bagian tubuhku (mencoba) ✓ Guru bertanya tentang nama, manfaat, serta warna tubuhku (menanya) ✓ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/mengali informasi) 	
Kegiatan inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengenalkan huruf Abjad dari A-Z pada anak ✓ Anak menyebutkan tentang bagian-bagian tubuhku serta manfaatnya ✓ Anak menarik garis kata pada gambar yang sesuai ✓ Anak menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kartu gambar media <i>smart roulette</i> ✓ Anak menebak gambar apa yang ada pada kartu media <i>smart roulette</i> 	60 menit
Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mencuci tangan ✓ Berdoa sebelum dan sesudah makan ✓ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan penutup	10.00-11.45	<p>Penanaman nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bercerita pengalaman saat bermain ✓ Mengajak anak bersyukur karna telah dapat bermain dengan menyenangkan ✓ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa saja yang disukai 	45 menit
		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tanamkan kepada anak untuk melakukan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ✓ Tanamkan kepada anak untuk bersikap dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) ✓ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan apapun sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ✓ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ✓ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ✓ Menyampaikan kegiatan apa yang dilakukan esok hari ✓ Kegiatan penenangan berupa : bernyanyi dan tepuk ✓ Berdoa ✓ salam 	

Mengetahui,
Guru Kelas


Rizat Parliana s.p.d
NIP

Peneliti


Nomi Mahera

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) *POSTEST*

Tema/Sub Tema/ Sub-Sub Tema : diriku/panca indra/bagian-bagian panca indra

Kelompok/Usia : B2/5-6 Tahun

Semester/Minggu : 1/1

Pertemuan : 5

Kegiatan Main Di : Kelompok

E. Kompetensi inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2	Megenal perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyusaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berintraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.
3	Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan, sekitar, agama, teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara :menganti dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan main.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan mealui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

F. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya 3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.3 menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	1.1.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melibatkan lingkungan sekitar 3.2.1 medengarkan aturan bermain 4.21. berperilaku dengan baik saat

		bermain
Fisik motorik	2.1 memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motoric kasar dan motoric halus 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric halus dan kasar	2.1.1 bertanggung jawab atas kebersihan 3.3.1 menyebut anggota tubuh 4.3.1 memposisikan tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan mewarnai
Kognitif	3.6 mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) 3.8 mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, batuan, dll) 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya	3.6.1 mengenal nama, warna, bentuk, dan panca indra 3.8 mengenal panca indra 4.6.1 menyebutkan tentang hal yang ada dipanca indra
Sosial emosional	2.5 memiliki perilaku mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan aturan sehari-hari guna melatih kedisiplinan 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan hal yang berhubungan dengan panca indra 2.6.1 taat terhadap aturan 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan bermain
Bahasa	3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai karya	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebutkan Abjad dari A-Z 4.12 menunjukkan karya yang berhubungan dengan keaksaraan awal

Materi pembelajaran

- Mempercayai tuhan melalui ciptaannya
- Mikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat

- Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik
- Mengenal benda-benda disekitar
- Sikap percaya diri
- Sikap sabar
- Sikap menataati aturan
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan keaksaraa awal melalui karya

Tujuan pemberlajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan tuhan
2. Mengembangkan keaksaraan awal melalui panca indra
3. Anak mengetahui tentang nama-nama dan fungsi dari panca indra
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu melalui panca indra
5. Anak sabar dalam mewarnai dengan baik

Media yang digunakan : *smart roulette*

Alat/sumber belajar : gambar pancar indra, pensil warna, kartu gambar dan pensil

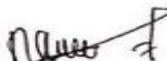
Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak ➤ Guru mengabsen kehadiran anak <p>Apresiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak bersholawat bersama-sama ➤ Guru memberi tahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Mendorong anak untuk bertanya 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menanyakan tentang pembelajaran yang dipelajari dihari sebelumnya ➤ Tanya jawab guru dan anak mengenai pembelajaran sebelumnya ➤ Guru menjelaskan kembali tentang panca indra ➤ Guru mengaitkan dan menjelaskan antara panca indra dan tema sebelumnya ➤ Guru memberi tahu aturan dalam kegiatan mewarnai dan menempel <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyanyikan lagu tentang panca indra ➤ Anak mengamati bentuk dan warna panca indra (mengamati) ➤ Guru memberikan stimulus dengan menjelaskan nama, manfaat serta warna panca indra ➤ Tanya jawab tentang nama, manfaat serta warna panca indra (mencoba) ➤ Guru bertanya tentang nama, manfaat, serta warna panca indra (menanya) ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru (menalar/mengali informasi) 	
Kegiatan inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyuruh anak menyebutkan huruf Abjad dari A-Z ➤ Anak menyebutkan bagian dari panca indra ➤ Anak menarik garis sesuai dengan kata pada gambar dan menulis nama sendiri dibawah ➤ Anak memutar media <i>smart roulette</i> dan menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kartu gambar ➤ Anak menyebutkan nama teman sesuai dengan huruf awal yang diputar pada media <i>smart roulette</i> 	60 menit
Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas 	30 menit
Kegiatan penutup	10.00-11.45	<p>Penanaman nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karna telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa saja yang disukai 	45 menit
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanamkan kepada anak untuk melakukan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk bersikap dan dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada untuk selalu mengerjakan apapun sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanam kan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan apa yang dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa : bernyanyi dan tepuk ➤ Berdoa ➤ salam 	

Mengetahui,
Guru Kelas


Rizal Parliana S.Pd
NIP

Peneliti


Nomi Mahera

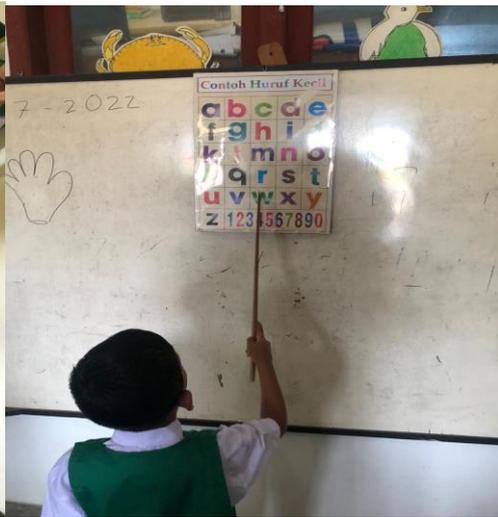
Lampiran 9 : Foto Dan Dokumentasi Penelitian

Pretest



Treatment 1





Tretmen 2





Treatment 3



Posttest

