

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI POWER POINT
DI KELOMPOK B TK INAYAH SAHRA DESA LAWEWE**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :
Nur Annisya
1886207016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO
TAHUN 2022**

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI POWERPOINT
KELOMPOK B TK INAYAH SAHRA DESA LAWEWE**

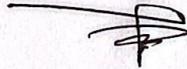
Disusun dan diajukan oleh

**Nur Annisyah
1886207016**

Telah di pertahankan dalam sidang skripsi
Pada tanggal 18 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Ketua Sidang



Syamsul Alam Ramli, S.Pd.,M.Pd

Penguji I



Hajeni, S.Pd.,M.Pd

Penguji II



Rahmatia, M.Pd

Skripsi ini diterima sebagai satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana
Tanggal



Wahyuni Ulpi, S.Pd.,M.Pd

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI POWERPOINT
KELOMPOK B TK INAYAH SAHRA DESA LAWEWE**

Disusun dan diajukan oleh

Nur Annisyah
1886207016

Telah di pertahankan dalam sidang ujian skripsi pada tanggal 18 Agustus 2022 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palopo.

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I	Syamsul Alam Ramli, S.Pd.,M.Pd	(.....)
Pembimbing II	Muhammad Yusuf, M.Pd	(.....)
Penguji I	Hajeni, S.Pd., M.Pd	(.....)
Penguji II	Rahmatia, M.Pd	(.....)

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Wahyuani Ulpi, S.Pd.,M.Pd


PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI POWERPOINT DI KELOMPOK B TK INAYAH SAHRA DESA LAWEWE

dan diajukan untuk diuji pada tanggal, Agustus 2022 adalah hasil karya saya. Saya juga menyatakan dengan sesungguhnya dalam Skripsi ini, tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau symbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulis lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri, tiru atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan kepada penulis aslinya.

Apabila saya melakukan yang tersebut di atas secara sengaja atau tidak, saya menyatakan menarik Skripsi yang saya ajukan sebagai hasil karya tulisan saya sendiri. Jika kemudian terbukti bahwa ternyata saya melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah itu hasil pemikiran saya sendiri, berarti gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Palopo,

Yang member pernyataan



Nur Annisyah

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Multimedia Interaktif Aplikasi Power Point Di Kelompok B Tk Inaya Sahra Desa Lawewe” dapat diselesaikan sesuai waktu yang ditargetkan. Walaupun demikian penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan ini.

Penyusunan skripsi ini banyak hambatan dan kesulitan yang penulis alami, namun berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka kesulitan dapat teratasi, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada kedua orang tua saya Wahyuddin dan Rismawati yang senantiasa memberikan dorongan motivasi dan doa selama melanjutkan studi di Universitas Muhammadiyah Palopo.

Selanjutnya ucapan terimakasih pula penulis tujukan kepada:

1. Dr. Salju., S.E., M.M selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palopo, yang telah memberikan peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palopo.
2. Dr. Imam Pribadi, S.Sos., M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palopo yang telah memberikan dorongan, kebijakan dan nasehatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Wahyuni Ulpi, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palopo.

4. Syamsul Alam Ramli, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I dan Muhammad Yusuf, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan kepada penulis selama menyusun skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palopo yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga memperlancar dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepada kedua orang tua saya Alm. Wahyuddin dan Rismawati serta kedua yang senantiasa memberikan dorongan dan doa selama melanjutkan studi di Universitas Muhammadiyah Palopo.
7. Kepada teman-teman seperjuangan saya Dewi Sartika Hasan, Nurul Azizah, Fanni Aulia, Fidiya, Ines ngkeri, Lisna Wungko terimakasih atas semangat dan bantuannya selama ini.
8. Kepada semua yang membantu penulis yang tidak sempat disebutkan satu persatu diucapkan banyak terimakasih.

Semoga amal kebaikan yang telah diberikan dari semua pihak dengan penuh ketulusan menjadi pahala dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada penyusunan skripsi ini, oleh karena itu saran dan kritik yang selalu penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca pada umumnya, serta bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Palopo, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERYANTAAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INRISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	5
1.3.Tujuan Penelitian	6
1.4.Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1.Kemampuan mengenal huruf hijaiyah	7
2.2.Multimedia Interaktif	11
2.3.Powerpoint.....	16
2.4.Penelitian yang relevan	19
2.5.Kerangka Konseptual.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1.Desain Penelitian	21
3.2.Jenis Penelitian	23
3.3.Subjek Penelitian	24
3.4.Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24

3.5.Sumber Data	25
3.6.Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.7.Instrumen Penelitian.....	26
3.8.Teknik Analisis Data	27
3.9.Indikator Keberhasilan.....	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.Hasil Penelitian.....	29
4.2.Pembahasan	54

BAB V PENUTUP

5.1.Kesimpulan.....	58
5.2.Saran	58

DAFTAR RUJUKAN..... 59

LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Huruf Hijaiyah	9
Tabel 2.2	Hasil penelitian yang relevan.....	19
Tabel 3.1	Waktu kegiatan pelaksanaa.....	24
Tabel 3.2	Pedoman pengamatan observasi	26
Tabel 3.3	Kategori keberhasilan anak.....	28
Tabel 4.1	Hasil observasi pra siklus	30
Tabel 4.2	Hasil Observasi Siklus I	40
Tabel 4.3	Hasil Observasi Siklus II	52
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Observasi Pra siklus, Siklus I, Siklus II	55
Tabel 4.5	Perbandingan Nilai Rata-rata.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Pengenalan huruf hijaiyah.....	18
Gambar 2.2	Contoh huruf hijaiyah	18
Gambar 2.3	Kerangka konseptual.....	20
Gambar 3.1	PTK kemmis dan Mc Taggart	21
Gambar 4.1	Hasil Prasiklus	31
Gambar 4.2	Hasil Siklus I	42
Gambar 4.3	Hasil Siklus II.....	53
Gambar 4.4	Perbandingan Hasil Observasi.....	56
Gambar 4.5	Perbandingan Nilai Rata-rata	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	
Lampiran 3. Dokumentasi Pra Siklus	
Lampiran 4. Dokumentasi Siklus I.....	
Lampiran 5. Dokumentasi Siklus II.....	
Lampiran 6. Lembar Observasi pra siklus	
Lampiran 7. Lembar observasi Siklus I.....	
Lampiran 8. Lembar observasi Siklus II.....	
Lampiran 9. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	

INTISARI

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia aplikasi powerpoint pada anak kelompok B TK Inayah Sahra Desa Lawewe. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Inayah Sahra Desa Lawewe yang berjumlah 12 orang anak. Teknik Pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi dan dokumentasi. Pada kondisi awal menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak sangat rendah hal itu dapat terlihat pada hasil pra siklus nilai kemampuan mengenal huruf hijiyah anak yaitu belum berkembang 58% dan Mulai Berkembang 42% selanjutnya pada siklus I Belum Berkembang 16,7%, Mulai Berkembang 42%, Berkembang Sesuai Harapan 33,2% dan Berkembang Sangat Baik 8,3%. Pada siklus II terdapat 2 atau 16,7% anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 83,3% anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai rata-rata persentase keseluruhan sebanyak 93,7%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif aplikasi powerpoint dinyatakan berhasil pada tahap siklus II

Kata Kunci : Kemampuan mengenal huruf hijaiyah, aplikasi powerpoint, Anak usia dini

ABSTRACT

The aimed of this research was to improve children's ability to recognize hijaiyah letters through the multimedia PowerPoint application for group B children at Inayah Sahra Kindergarten, Lawewe Village, North Luwu. This research method applied classroom action research (CAR). The research subjects were 12 children from group B at the Inayah Sahra Kindergarten in Lawewe Village, North Luwu. The data collection techniques were observation and documentation techniques. At the beginning conditions showed that children's ability to recognize hijaiyah letters was very low. This can be seen in the pre-cycle results of the child's ability to recognize hijiyah letters, namely 58% not yet developed category and 42% starting to develop Category. In cycle I, Not Yet Developing Category 16.7%, Starting to Develop Category 42%, Developing According to Expectations Category 33.2% and Developing Very Well Category 8.3%. In cycle II, there were 2 or 16.7% of children in the Developing According to Expectations Category and 83.3% of children were in the Developing Very Well Category with an overall average percentage score of 93.7%. Based on these data, it shows that the use of the interactive multimedia PowerPoint application was declared successful in cycle II stage.

Keywords: *Hijaiyah letters, powerpoint application, early childhood*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut H. Horne pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia.

Pendidikan di Indonesia menurut UU No. 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara dengan sistem yang terbagi ke dalam tiga jalur utama, yaitu formal, nonformal, dan informal. Pendidikan juga dibagi ke dalam empat jenjang, yaitu anak usia dini, dasar, menengah, dan tinggi.

Pendidikan anak usia dini merupakan cabang khusus pendidikan yang berhubungan dengan anak-anak sejak lahir sampai delapan tahun. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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, yaitu sekolah dasar. Kemampuan dasar perkembangan pada anak saling mendukung satu sama lain. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif yang memegang peranan penting dalam kehidupan anak baik sekarang maupun pada masa yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting karena dapat membantu perkembangan anak dengan baik, disetiap perkembangan umur, anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan unik. Mengingat pentingnya usia dini atau usia kanak-kanak yang biasa disebut dengan *the golden age* (masa keemasan). Perkembangan yang di peroleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya. Diketahui bahwa anak memiliki potensi untuk menjadi lebih baik dimasa yang akan datang jika potensi itu dapat diberikan rangsangan, bimbingan, ataupun bantuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Ada beberapa aspek perkembangan yang harus dicapai anak dalam kegiatan pelaksanaan program di PAUD, karena anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Aspek-aspek tersebut yaitu perkembangan fisik/motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan moral dan nilai agama dan perkembangan seni. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan adalah kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Keenam aspek ini harus berkembang secara optimal agar anak bisa melangkah ke perkembangan selanjutnya tanpa kekurangan suatu apapun.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu untuk diberikan stimulasi sejak anak usia dini. Perkembangan kognitif berhubungan dengan pola

berfikir, pemecahan masalah dan imajinasi anak. Perkembangan kognitif dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan yang didorong dengan rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan berkembang cepat apabila diberikan rangsangan berupa pengenalan multimedia yang memudahkan anak. Perkembangan kognitif diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak misalnya mengelompokkan, mengenal jenis dan mengenal bentuk huruf, mengenal pola dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 55 Tahun 2007 tentang pendidikan Agama dan pendidikan keagamaan pasal 24 menyatakan sebagai berikut: (1) Pendidikan Al-Qur'an bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik membaca, menulis, memahami, dan mengamalkan kandungan Al-Qur'an. (2) Pendidikan Al-Qur'an terdiri dari Taman Kanak-kanak Al-Qur'an (TKQ), Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ), Talimul Al-Qur'an Lil Aulad (TQA) dan bentuk lain yang sejenis. (3) Pendidikan Al-Qur'an dapat dilaksanakan secara berjenjang dan tidak berjenjang. (4) Penyelenggaraan pendidikan Al-Qur'an dipusatkan di masjid, musholla, atau tempat lain yang memenuhi syarat. (5) Kurikulum Pendidikan al-qur'an adalah membaca, menulis dan menghafal ayat-ayat al-qur'an.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 11-13 Januari 2022 yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa selama ini pembelajaran mengenal huruf hijaiyah pada anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terbukti pada kemampuan anak dalam mengenal jenis huruf hijaiyah masih belum berkembang, terlihat pada saat guru menyuruh anak satu persatu untuk mencocokkan jenis huruf hijaiyah, anak masih tertukar. Anak tersebut hanya menghafal karena guru sering mengenalkan huruf hijaiyah dalam bentuk abstrak, maka dari hal itu membuat anak tidak mengetahui bentuk dari huruf tersebut. Ketika guru meminta anak satu persatu untuk menunjuk huruf hijaiyah anak masih merasa bingung dan salah

menunjukkannya. Selain itu media LKA dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah sangat kurang dan tidak menarik hati anak dan membuat anak kurang antusias atau bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan dalam perkembangan dibidang kognitif khususnya kemampuan mengenal huruf terkhusus pada huruf hijaiyah ditemukan kurang berkembangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah dengan benar. Hal ini terlihat dari 12 peserta didik diantaranya 8 anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk huruf hijaiyah, cara mengajar guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Guru selalu memberi tugas anak dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola huruf hijaiyah.

Rencana solusi sebaiknya dalam memaparkan konsep pengenalan huruf kepada anak TK kelompok B melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint*. Sehingga anak tidak bosan dalam mengenal huruf hijaiyah tersebut. Guru mempunyai peranan sangat besar dalam proses kegiatan belajar mengajar dan diharapkan dapat memilih serta menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat dalam setiap pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran mengenal huruf hijaiyah di TK sebaiknya melalui alternatif yang menarik, menyenangkan, bervariasi, kreatif melalui pemanfaatan multimedia interaktif sambil belajar. Penggunaan multimedia ini mengajak anak untuk aktif dan tanggap dalam proses belajar. Kegiatan pengenalan yang dilakukan anak menggunakan alat yang memudahkan anak serta dapat menarik perhatian dan anak jadi semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Multimedia**

Interaktif Aplikasi *PowerPoint* di TK Inayah Sahra Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint* pada anak kelompok di TK Inayah Sahra Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint* pada anak kelompok B di TK Inayah Sahra Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai referensi penelitian di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya penggunaan multimedia interaktif aplikasi *powerpoint* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak.
 - b. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.
2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih menarik.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak dengan menggunakan multimedia interaktif aplikasi power point.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

2.1.1 Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah merupakan abjad atau sistem aksara Arab yang digunakan dalam Al-Qur'an atau tulisan-tulisan Arab lainnya. Huruf hijaiyah merupakan kunci dasar mampu membaca Al-Qur'an. Huruf hijaiyah digunakan sebagai ejaan untuk menulis kata atau kalimat dalam Al-Qur'an. (Afriyanti, 2018)

Huruf hijaiyah adalah salah satu jenis bahasa yang khas yang ditampilkan dalam Al-Qur'an. Al-Qur'an memang disusun menggunakan huruf hijaiyah dengan makhraj yang berbeda sekaligus mengisyaratkan bahwa Al-Qur'an diturunkan menggunakan bahasa arab. Rasulullah SAW bersabda:

وَعَلَّمَهُ الْقُرْآنَ تَعَلَّمَ مَنْ خَيْرُكُمْ

“Sebaik-baik kalian adalah orang yang mempelajari Al-Qur'an dan mengajarkannya.” (HR. Al-Bukhari). (Siwanti, 2012)

Prof Quraish mengatakan Al-qur'an adalah wahyu Allah SWT yang hanya disampaikan oleh satu malaikat yaitu malaikat Jibril kepada nabi Muhammad. Ia menjelaskan maksud dari mempercayai Al-qur'an berarti mempercayai segala ayat dari surat Al Fatihah sampai surat An Naas. Huruf hijaiyah adalah huruf ejaan bahasa arab sebagai bahasa asli Al-Qur'an. Al-Qur'an adalah kitab suci untuk pedoman hidup sepanjang masa.ia mengandung ajaran yang relevan untuk kehidupan manusia kapan saja dan dimana saja. sebagian besar berupa norma-norma pokok umum, sebagian kecil berupa ketetapan hukum yang rinci dan

mengikat umatnya. Mengingat begitu pentingnya fungsi Al-Qur'an bagi hidup dan kehidupan manusia maka sudah seharusnya bila anak-anak mempelajarinya sejak dini. Banyak cara yang digunakan untuk belajar membaca Al-Qur'an salah satunya adalah pengenalan Huruf Hijaiyah. (Ahaliki & Djafar, 2019)

Munjiah 2012 menyatakan bahwa huruf hijaiyah yaitu kata huruf berasal dari bahasa arab *harf* atau huruf. Huruf arab disebut juga huruf hijaiyah. Kata hijaiyah berasal dari kata kerja *hajja* yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Huruf hijaiyah disebut pula huruf tahjiyyah. Huruf hijaiyah disebut juga alphabet arab. Kata alphabet berasal dari bahasa arab alif, ba', ta'. Ada pula yang menyebutnya Abjad Arab. Kata abjad juga berasal dari bahasa arab a-ba-ja-dun; alif, ba', ta', jim dan dal. Huruf hijaiyah berjumlah 28 huruf tunggal atau 30 jika memasukkan huruf rangkap lam-alif (ﻻ (dan hamzah (ء (sebagai huruf yang berdiri sendiri. (Sari et al., 2021)

Huruf menurut KBBI adalah tanda aksara atau tata tulis yang merupakan abjad yang melambangkan bunyi bahasa dan aksara. Huruf Al-Qur'an adalah huruf yang ada pada tulisan (mushaf) Al-Qur'an yaitu huruf arab atau disebut juga huruf hijaiyyah. Huruf *arab* berbeda dengan alfabet latin, perbedaan tersebut diantaranya: (Kholis, 2020)

1. Tulisan arab sesuai dengan sistem penulisan-nya, dilakukan dari kanan ke kiri sehingga lebar bukunya pun dari kanan ke kiri.
2. Dalam huruf arab tidak ada huruf besar dengan bentuk tertentu untuk memulai kalimat baru.

3. Perbedaan bentuk huruf arab dalam suatu kata ketika berdiri sendiri, tengah, dan akhir.

Adapun huruf hijaiyah diantaranya :

Tabel 2.1 Huruf Hijaiyah

Huruf Arab	Nama
ا	Alif
ب	Ba'
ت	Ta'
ث	Tsa
ج	Jim
ح	Ha
خ	Kha
د	Dal
ذ	Dzal
ر	Ra'
ز	Zai
س	Sin
ش	Syin
ص	Sad
ض	Dad
ط	Tha
ظ	Zha
ع	Ain
غ	Gain
ف	Fa
ق	Qaf
ك	Kaf
ل	Lam
م	Mim

ن	Nun
و	Wau
هـ	Ha
ء	Hamzah
ي	Ya

Dapat disimpulkan bahwa huruf hijaiyah merupakan huruf arab yang dapat digunakan sebagai ejaan untuk menulis kata atau kalimat dalam Al-Qur'an, untuk belajar mempelajari atau membaca Al-Qur'an dan dapat mengajarkannya, huruf arab yang berjumlah 28 huruf tunggal atau 30 jika memasukkan huruf rangkap lam-alif (لا (dan hamzah (ء (sebagai huruf yang berdiri sendiri dengan system penulisannya dilakukan dari kanan kekiri, huruf arab sangat penting untuk diajarkan kepada anak usia dini agar setelah memasuki jenjang pendidikan yang tinggi anak sudah dapat mengenal huruf Al-Qur'an atau sudah bisa membaca Al-Qur'an dengan baik.

2.1.2 Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Definisi kemampuan adalah daya seseorang untuk melakukan sesuatu. kemampuan huruf adalah daya yang dimiliki anak dari sebuah proses belajar mengajar dalam hal kemampuan berkomunikasi. (Ulfa, 2020)

Mengenal huruf hijaiyah merupakan suatu langkah awal untuk membaca kitab suci Al-Qur'an. Strategi yang baik akan sangat diperlukan dalam kemampuan

belajar membaca huruf hijaiyah, oleh karena itu pemilihan metode atau media pembelajaran yang tepat mempunyai andil besar dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak. (Gunawan, 2019)

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. (Ulfa, 2020)

Dapat diartikan bahwa kemampuan dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak sangatlah penting, agar anak memiliki kemampuan dalam memahami atau mengenal setiap huruf-huruf dalam Al-Quran atau huruf hijaiyah dan tidak salah dalam mengenal bentuk huruf hijaiyah tersebut.

2.2. Multimedia Interaktif

2.2.1. Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen – elemen video yang dimanipulasi secara digital. (Vaughan, 2006). Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan kepada publik. Sedangkan pengertian Interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia dan komputer. (Munir, 2020)

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi suatu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia diartikan sebagai kombinasi dari macam-macam objek multimedia, yaitu teks, image, animasi, audio, video, dan link interaktif untuk menyajikan informasi. (Isnaini, 2013)

Multimedia ialah penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktif komputer untuk menghasilkan satu tampilan yang menarik sehingga terbentuk sebuah informasi. Dengan terbentuknya sebuah informasi dapat dimanfaatkan orang banyak, di kalangan banyak orang. Dari anak usia dini hingga orang dewasa, dan mempermudah dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah. (Isnaini, 2013)

Multimedia adalah sebuah sarana penyampaian pesan yang terdiri dari teks, suara dan gambar, animasi dan video yang dapat dirancang dan digunakan dengan bantuan computer. (Rahmani, 2014). Memberi definisi lain dari multimedia yaitu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, interaksi, kreasi, dan komunikasi. Multimedia di sini mengalami penyempitan makna karena hanya mengkhususkan media pada komputer. Lebih khusus lagi, jika pengguna dapat berinteraksi dengan program yang terdapat dalam komputer, maka dapat disebut sebagai multimedia interaktif. (Rahmani, 2014)

Multimedia terdiri dari beberapa unsur diantaranya teks, grafik, audio, video, dan animasi. (Dwi Ratnawati, 2011)

1. Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu kalimat yang menerangkan atau membicarakan sesuatu topik dan topik ini dikenal 18 sebagai informasi berteks. Teks merupakan asa utama di dalam menyampaikan informasi
2. Grafik yaitu mendefinisikan grafik sebagai garis, lingkaran, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dibuat dengan menggunakan program grafis. Grafik menjadikan penyampaian informasi atau tampilan lebih menarik dan efektif. Grafik merupakan rumusan data dalam bentuk visual
3. Audio didefinisikan sebagai semua jenis bunyi dalam bentuk digital seperti suara, music, narasi dan sebagainya yang bisa didengar. Suara latar atau kesana audio dapat membantu di dalam penampilan atau penyampaian data. Audio juga meningkatkan daya tarik dalam suatu tampilan
4. Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar diam dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi kepada gambar yang bergerak. Video menyediakan satu kaedah penyaluran informasi yang amat menarik dan live. Video merupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan suatu informasi. Video sebagai satu sumber penyimpanan informasi dan sumber acuan yang efektif
5. Animasi merupakan satu teknologi yang membolehkan gambar bergerak kelihatan seolah-olah hidup, dapat bergerak, beraksi dan berbicara. Animasi berarti gerakan image atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan kegiatan, dan lain-lain.

Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui overhead projector, dan data didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi tersebut. (Dwi Ratnawati, 2011)

Materi yang disajikan melalui multimedia memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan materi yang disajikan dengan metode yang biasa misalnya ceramah. Kelebihan-kelebihannya antara lain sebagai berikut (Rahmani, 2014)

1. Berdasarkan penelitian, siswa dapat belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar dari pada hanya dengan kata-kata saja.
2. Salah satu bagian penting multimedia adalah animasi. Berdasarkan penelitian, siswa yang memiliki kekurangan dalam mengikuti pembelajaran dengan cara konvensional atau dengan media pembelajaran lainnya, akan mampu belajar lebih baik jika menggunakan animasi.

Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan sebuah media yang menampilkan gambar, suara, teks, video, dan animasi yang dapat disatukan sehingga terbentuk sebuah informasi dalam bentuk file dan di hubungkan ke komputer agar dapat ditampilkan secara menarik menyenangkan, mudah dimengerti dan jelas.

2.2.2. Interaktif

Makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan peserta didik untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada *sistem hardware*, tapi lebih mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor computer. (Ramansyah, 2017)

Interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan, saling aktif. Pengguna dapat mengoperasikan media dengan memanfaatkan tombol-tombol yang tersedia. Media dapat memberikan umpan balik kepada pengguna dengan menampilkan halaman yang diminta oleh pengguna. (Rahmani, 2014)

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (*software/aplikasi/produk* dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik antara *software/aplikasi* dengan pemakai (*user*). (Ramansyah, 2016)

Multimedia interaktif dalam bidang pendidikan akan memberikan beberapa manfaat dalam proses pembelajaran seperti, mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkret dan jelas. Penjelasan melalui multimedia (teks, gambar, animasi,

maupun video) akan lebih mudah dipahami peserta didik jika dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran, mampu menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung, memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun peserta didik. Hal ini akan menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal.

Dapat diartikan bahwa interaktif merupakan interaksi atau hubungan yang dilakukan satu dengan yang lainnya saling melakukan aksi, sehingga memiliki hubungan timbal balik antar orang yang melakukan komunikasi. Seperti hubungan manusia dengan computer dalam menggunakan media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik agar lebih menarik perhatian dan tidak mudah merasa bosan.

2.3. PowerPoint

Powerpoint adalah program aplikasi dalam paket *Microsoft office* yang pada umumnya digunakan untuk menyusun presentasi. Pada penelitian ini *powerpoint* digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. (Rahmani, 2014). *Powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah *Microsoft Office*. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. (Muthoharoh, 2019)

PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. *powerpoint* merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah

dalam pembuatan dan penggunaan. Program *powerpoint* juga relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data. *Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi berbasis multimedia, yang artinya media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus. (Rusman dalam (Muthoharoh, 2019)

Program *Powerpoint* merupakan salah satu software yang dirancang khusus yang dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya serta relatif terjangkau, karena tidak membutuhkan bahan lain selain alat untuk menyimpan data. (Wardana & Malang, 2020)

Pada tahun 1984, sebuah perusahaan bernama Foretought.Inc, bersama timnya mengembangkan sebuah program bernama Presenter. Aplikasi ini menjadi cikal bakal *powerpoint*. *Powerpoint* 1.0 diluncurkan untuk komputer Macintosh pada tahun 1987. Pada saat itu *powerpoint* masih hitam putih. *Powerpoint* versi berwarna baru muncul setahun kemudian. Akhir tahun 1987 *Powerpoint* dan perusahaan tersebut dibeli oleh *microsoft*. Tahun 1990 muncul *Powerpoint* versi *windows* pertama dan *Powerpoint* resmi bergabung dengan keluarga *microsoft Office* (Rahmani, 2014). Dalam pembelajaran PAUD, media adalah salah satu alat yang sangat penting terutama media gambar yang dapat dilihat langsung oleh anak. Untuk itu penggunaan *powerpoint* dalam pengenalan huruf hijaiyah sangat penting karena anak melihat langsung gambar bentuk huruf hijaiyah. Supaya anak bisa lebih cepat memahami dan mengingat huruf-huruf hijaiyah yang disampaikan gurunya. (Suhati et al., 2014)

Dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan presentasi berbasis multimedia seperti dapat menampilkan gambar, video, animasi, suara, dan teks secara bersamaan sehingga presentasi yang akan dipaparkan menarik dan juga dapat digunakan sebagai bahan media pembelajaran bagi anak usia dini.

Adapun gambar pembelajaran multimedia interaktif aplikasi *powerpoint* diantaranya sebagai berikut :



Gambar 2.1 Pengenalan Huruf Hijaiyah



Gambar 2.2 Contoh Pengenalan Huruf Hijaiyah

2.4. Penelitian Yang Relevan

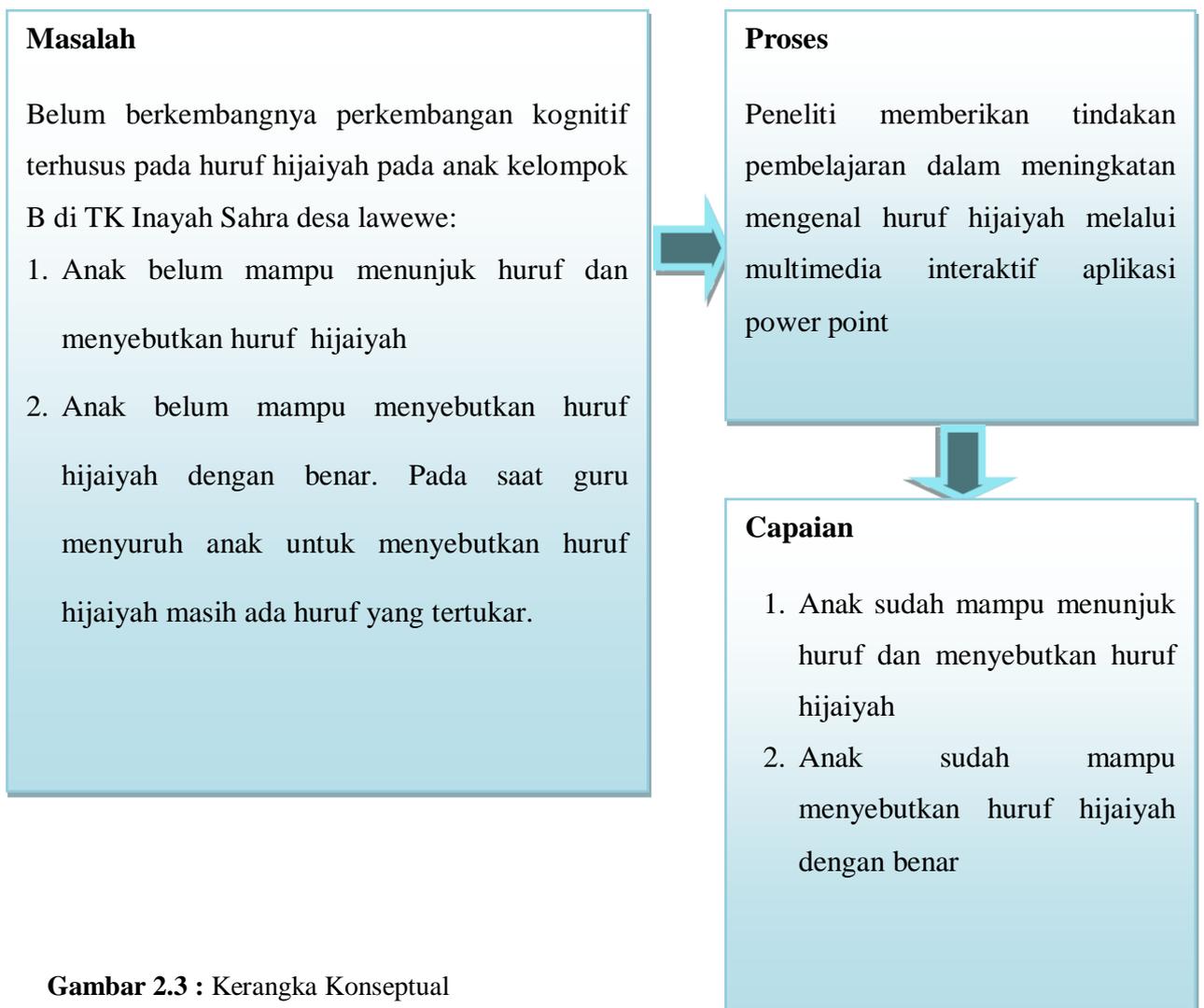
Dalam hal ini peneliti mengambil referensi skripsi sebagai penelitian terdahulu yang relevan diantaranya :

Tabel 2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Penulis/peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Afrianti, 2018)	Pengembangan CD Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Anak Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Tk Tunas Bangsa Bukittinggi	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada media yang digunakan dan persamaan penelitian ini dengan yang terdahulu adalah sama sama meneliti tentang mengenal huruf hijaiyah.
2.	(Isnaini, 2013)	Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Dengan Media Flash Card Di Kelompok A Tk Islam Orbit I Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada subjek penelitian, penelitian terdahulu meneliti pada kelompok A sedangkan penelitian sekarang meneliti pada kelompok B dan persamaan penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah sama sama membahas huruf hijaiyah dan menggunakan metode PTK

2.5. Kerangka Konseptual

Perkembangan kognitif terkhusus di TK Inayah Sahra Desa Lawewe dalam mengenal huruf hijaiyah belum berkembang dan sangat perlu untuk ditingkatkan. Adapun tindakan yang akan diberikan yaitu melalui pembelajaran multimedia interaktif aplikasi *powerpoint*. Salah satu yang penting bagi anak yaitu melihat bentuk huruf hijaiyah agar dapat mengetahuinya.

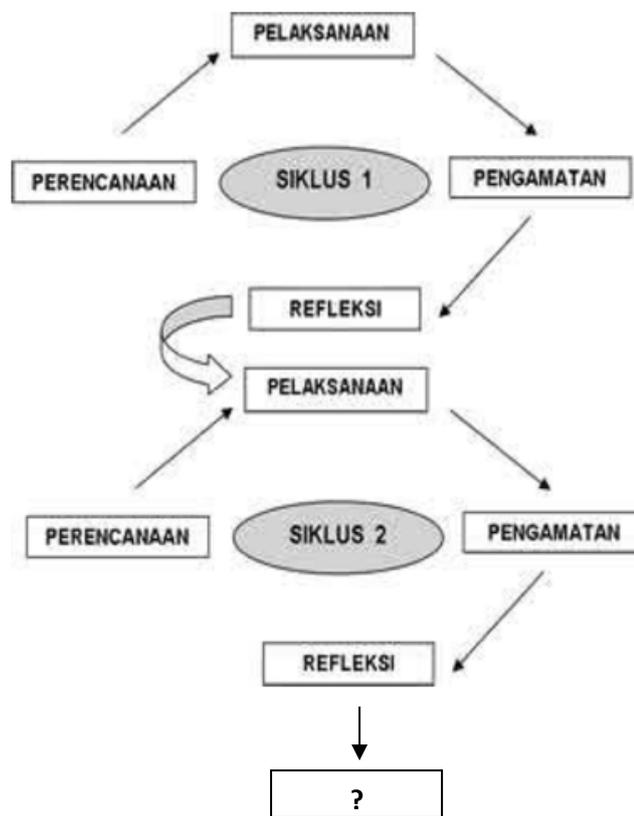


Gambar 2.3 : Kerangka Konseptual

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Model penelitian PTK yang dilakukan dalam penelitian ini adalah merujuk kepada yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart yang menggunakan sistem perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*) (Prihantoro & Hidayat, 2019). Gambar dibawah ini ditampilkan model penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc taggart



Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap secara rinci sebagai berikut

a Perencanaan

Dalam tahap ini menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan dilakukan. Dalam menyusun rancangan ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitiannya, diantaranya :

1. Mengidentifikasi masalah yang ada di dalam kelas yang akan menjadi topik yang perlu perhatian khusus dalam penelitian ini
2. Guru mempersiapkan lembar observasi
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), materinya sesuai dengan kurikulum yang dituangkan dalam RPPM. RPPH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan.
4. Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan

b Pelaksanaan tindakan (*action*) dan Pengamatan (*observing*)

Tahap tindakan ini merupakan penerapan isi perencanaan. Peneliti dan guru akan melaksanakan tindakan yang telah disusun sebelumnya. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Guru dan peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar pada peserta didik
2. Guru mengajak anak menyebutkan huruf hijaiyah
3. Peneliti menampilkan huruf-huruf hijaiyah menggunakan *proyektor*
4. Anak didik memperhatikan pemaparan huruf hijaiyah
5. Peneliti menampilkan huruf hijaiyah satu persatu

Proses pengamatan dilakukan bersamaan waktu tindakan berlangsung. Pengamatan ini bertujuan memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

c Refleksi

Selanjutnya data yang diperoleh pada lembar observasi di catat dikumpulkan kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas. Setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus, peneliti dan guru akan menganalisis apa pelaksanaan tindakan sudah sesuai perencanaan, apakah format observasi perlu ditambah dan sebagainya, sehingga hasil analisis tadi dapat digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya. Tujuan dari diskusi tersebut adalah untuk mengevaluasi hasil tindakan, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah selesai berdiskusi peneliti mencari jalan keluarnya agar dibuat rencana perbaikan pada tahap selanjutnya.

3.2. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*class room action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) diartikan sebagai proses pengkajian pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi pengkajian masalah di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perilaku tersebut (Lisnawati, 2021). Menurut Mulyasa 2013 dalam (Mumtazah Maulida, Mustika Wati, 2015) mengemukakan bahwa PTK diartikan sebagai penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik.

Penelitian tindakan kelas merupakan proses mengevaluasi kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara sistematis dan menggunakan teknik-teknik relevan. Jadi disimpulkan ada dasarnya penelitian tindakan dapat dilakukan oleh guru, kepala sekolah, pengawas, bahkan siapa saja yang berminat melakukan tindakan dalam rangka perbaikan pengajaran. (Paizaluddin dan Ermalinda (2014) dalam (Lisnawati, 2021)

3.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian disebut juga dengan istilah informan, yaitu “orang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakannya. Yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 12 anak di TK Inayah Sahra Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara

3.4. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah di Kelompok B TK Inayah Sahra Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara. Waktu penelitian dapat dilihat dibawah tabel 3.1 sebagai berikut

Tabel 3.1 Waktu kegiatan pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu
1	Pelaksanaan Pra siklus	Maret
2	Pelaksanaan Siklus I	Maret
3	Pelaksanaan Siklus II	April

3.5. Sumber Data

Sumber data yaitu segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data yang dibutuhkan. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat peneliti dilakukan.
2. Data sekunder yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah buku, jurnal serta situs di internet yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

1. Observasi

pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung bersama dengan kolabolator. Pengamatan yang dilakukan dari sebelum sampai sesudah diberikan tindakan penelitian dan kolabolator mencatat semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kolabolator mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang disediakan.

2. Dokumentasi

Pendokumentasian dalam penelitian ini menggunakan foto dan portofolio kegiatan pembelajaran pada setiap tahapan siklus yang merupakan pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan tersebut telah dilakukan. Isi dokumentasi terkait dengan aktivitas

anak dalam melaksanakan upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah multimedia interaktif aplikasi *powerpoint*.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi. Pedoman observasi digunakan peneliti untuk panduan yang dapat membantu melakukan pengamatan agar lebih terarah dan sistematis. Dengan pedoman observasi tersebut dapat mengungkap tentang bentuk-bentuk upaya guru dan hambatan yang dihadapinya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint* pada anak kelompok B di TK Inayah Sahra Lawewe.

Tabel 3.2. Pedoman Pengamatan Observasi

No	Indikator	Aspek Penilaian	BB (25)	MB (50)	BSH (75)	BSB (100)
1	Kenal Huruf Hijaiyah	Menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah				
2	Menyebutkan huruf hijaiyah	Anak mampu menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar				

Rubik penilaian :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

3.8. Teknis Analisis Data

Tahap analisis data merupakan proses penyusunan data yang telah diperoleh. Analisis ini digunakan untuk penelitian tindakan kelas dilakukan sejak awal pada setiap tindakan, aspek kegiatan yang berlangsung dari awal penelitian, yaitu mulai dari observasi, perencanaan, sampai dengan refleksi terhadap tindakan. Adapun rumus persentase menurut Suharsimi Arikunto 2010 dalam (Lisnawati, 2021) adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai persen yang dicari

F = jumlah anak yang mengalami perubahan

N = Banyaknya anak

Setelah mengetahui presentasi tersebut, langkah selanjutnya yaitu menentukan predikat yang telah dijadikan pedoman penilaian. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu berupa peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak dan menunjukkan rata-rata presentase 80% dikatakan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak sudah berkembang sangat baik.

Menurut Acep Yani 2010 (Lisnawati, 2021) hasil dari tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu :

1. Kriteria kurang jika anak memperoleh nilai 0% - 25%
2. Kriteria cukup jika anak memperoleh nilai 26% - 50%
3. Kriteria baik jika anak memperoleh nilai 51% - 75%

4. Kriteria sangat baik jika anak memperoleh nilai 76% - 100%

Dari persentase diatas, peneliti ini mengambil 4 kriteria persentase, yang diadaptasikan dari pendapat Acep Yani 2010 (Lisnawati, 2021) dan prosedur penelitian di TK yaitu :

Tabel 3.3. Kategori Keberhasilan Anak

Skor	Kriteria	Presentase
25	BB (Belum Berkembang)	0% - 25%
50	MB (Mulai Berkembang)	26% - 50%
75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51% - 75%
100	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76% - 100%

3.9. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju kearah perbaikan. Keberhasilan hasil diperoleh jika terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak sudah diberikan tindakan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah berkembangnya kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak yang dapat dilihat dari proses pembelajaran dengan kegiatan menggunakan multimedia interaktif aplikasi *powerpoint*. Indikator keberhasilan ini adalah ditandai meningkatnya nilai rata-rata presentasi keseluruhan yang di peroleh pada tingkatan presentasi sangat baik 76-100%.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi lokasi

Pelaksanaan penelitian dilakukan di TK Inayah Sahra Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara dari tanggal sampai tanggal 2022. TK Inayah Sahra ini didirikan pada tahun 2012 oleh yayasan Nusantara Lara yang dan pada tahun 2018 telah berubah menjadi sekolah pemerintah. TK Inayah Sahra di pimpin oleh kepala sekolah bernama Marni,S.Pd beliau merupakan alumni Universitas Muhammadiyah Palopo dan dibantu oleh beberapa orang guru yaitu Ibu Jasni dan Ibu Harti Bandangan. Lokasi TK Inayah Sahra terletak di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara.

Adapun visi TK Inayah Sahra yaitu terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, cerdas, kreatif dan bertanggung jawab. Serta misinya adalah mengantarkan siswa menjadi insan yang beriman, berilmu dan berketerampilan dalam melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara optimal dengan potensi masing masing anak peserta didik.

4.1.2 Tahap Pra Siklus

Sebelum dilakukan tindakan penelitian maka perlu dilakukan yaitu observasi pra siklus untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Kegiatan pra siklus ini dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2022. Adapun hasil observasi pra-siklus berikut

Tabel. 4.1 Hasil Observasi pra siklus

No	Nama	Aspek Yang Dinilai								Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah				Menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Rizki	25				25				25	BB
2	Aulia	25				25				25	BB
3	Najwa		50				50			50	MB
4	Syifa	25				25				25	BB
5	Sahran	25				25				25	BB
6	Akbar	25					50			37,5	MB
7	Faisal	25				25				25	BB
8	Nurul		50				50			50	MB
9	Hikmah		25				50			37,5	MB
10	Immi	25				25				25	BB
11	Pitri	25				25				25	BB
12	Irsyad		50				50			50	MB
Jumlah		200	175		0	175	250		0	400	
Presentase %		16,6%	14,6%	0%	0%	14,6%	20,8%	0%	0%	33,3%	

Keterangan :

Belum Berkembang (BB) berjumlah 7 = 58%

Mulai Berkembang (MB) berjumlah 5 = 42%

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 0 = %

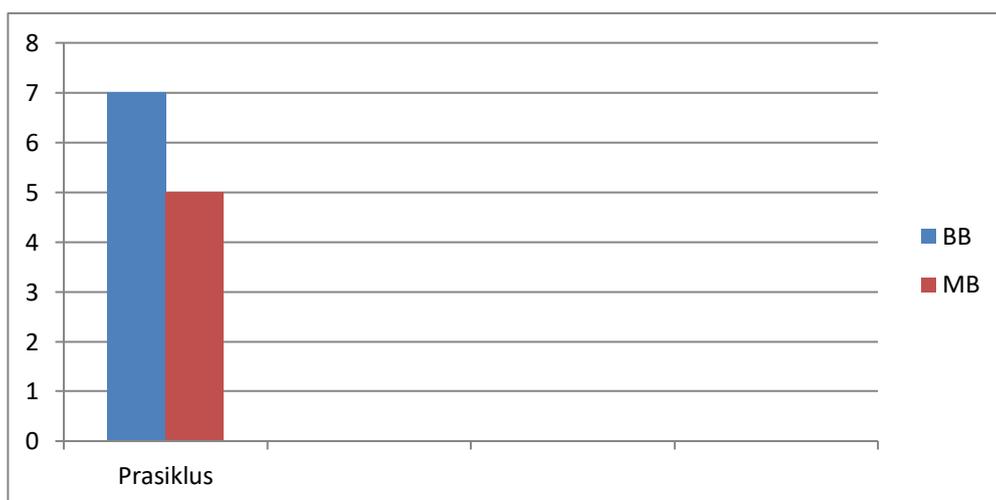
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB) Berjumlah 0 = %

Berdasarkan tabel diatas, kedua aspek yang dinilai diketahui pada aspek menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah yaitu $P = \frac{200}{12} \times 100\% = 16,6\%$, berada pada kondisi belum berkembang (BB), $P = \frac{175}{12} \times 100\% = 14,6\%$, berada pada kondisi mulai berkembang (MB). Aspek penilaian menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar pada anak yaitu $P = \frac{175}{12} \times 100\% = 14,6\%$ berada pada kondisi belum berkembang

(BB) dan mulai berkembang (MB) berada pada kondisi yaitu $P = \frac{250}{12} \times 100\% = 20,8\%$.

Jadi pada hasil presentase nilai rata-rata $P = \frac{400}{12} \times 100\% = 33,3\%$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah pada kelompok B TK Inayah Sahra Lawewe mendapat presentase baik namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan data tersebut maka peneliti berusaha mencari solusi untuk melakukan perbaikan saat kegiatan pembelajaran mengenal huruf hijaiyah agar kemampuan kognitif anak mengenal huruf hijaiyah dapat meningkat. Dengan menggunakan multimedia interaktif aplikasi power point dapat diharapkan dalam kegiatan mengenal huruf hijaiyah di TK Inayah Sahra ini dapat menyenangkan anak serta dapat mengalami perubahan sesuai tujuan yang diharapkan. Dari hasil observasi yang dilakukan masih banyak anak yang belum berkembang sesuai harapan artinya kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah pada kelompok B di TK Inayah Sahra Lawewe masih rendah dan perlu untuk ditingkatkan.



Gambar 4.1 Hasil Prasiklus

4.1.3 Siklus I

1. Pembelajaran siklus I pertemuan pertama (Rabu, 16 Maret 2022)

a. Tahapan Perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu 16 maret 2022, peneliti mulai mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti menyiapkan Rencana Pembelajaran Pelaksanaan Harian (RPPH) mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti *lcd*, dan laptop. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau pengamatan sebagai media penilaian anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan melakukan langkah-langkah berikut

1) Kegiatan awal

Sebelum memasuki ruangan kelas guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dan bernyanyi bersama-sama, kemudian memasuki kelas. Setelah anak duduk rapi di meja masing-masing guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk menanyakan kabar hari ini dan mengabsen nama-nama anak sebelum memulai pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan Inti

Setelah mengabsen peserta didik, guru menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah yang akan jadi pembelajaran kita hari ini dan. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan metode visual yaitu kita dapat melihat gambar menggunakan alat yang telah disiapkan yaitu *lcd* atau *proyektor* yang dapat menampilkan gambar. Setelah alat yang akan digunakan telah siap maka peneliti

menampilkan pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi powerpoint dan menyuruh anak agar dapat melihat bentuk huruf hijaiyah.

3) Istrahat/Makan

Setelah kegiatan selesai anak dipersilahkan untuk istirahat, anak dapat bermain segala jenis permainan yang ada di sekolah bersama teman-teman. Guru dan peneliti mengawasi anak saat bermain, setelah bermain guru menyuruh anak untuk mencuci tangan dan masuk kedalam ruangan untuk makan bersama, sebelum makan mereka berdoa terlebih dahulu.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini, peneliti menanyakan huruf-huruf hijaiyah yang telah di pelajari hari ini dan meminta anak untuk menjawabnya secara bergantian. setelah selesai guru memberikan nasehat kepada anak-anak agar menjadi orang yang selalu berbakti kepada orang tua dan selalu rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan mengajak anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah dan bersalaman kepada guru dan peneliti.

2. Pembelajaran siklus I pertemuan kedua (Sabtu, 19 Maret 2022)

a. Tahap Perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu 19 maret 2022, peneliti mulai mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti menyiapkan Rencana Pembelajaran Pelaksanaan Harian (RPPH) mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti *lcd*, dan laptop Peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau pengamatan sebagai media penilaian anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan melakukan langkah langkah berikut

1) Kegiatan Awal

Sebelum memasuki ruangan kelas guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dan bernyanyi bersama-sama, kemudian memasuki kelas. Setelah anak duduk rapi di meja masing-masing guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk menanyakan kabar hari ini dan mengabsen nama-nama anak sebelum memulai pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan Inti

Setelah mengabsen peserta didik, guru menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah yang akan jadi pembelajaran kita hari ini dan guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan metode visual yaitu kita dapat melihat gambar dan menggunakan alat yang telah disiapkan yaitu *lcd* atau *proyektor* yang dapat menampilkan gambar. Setelah alat yang akan digunakan telah siap maka peneliti menampilkan pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi powerpoint dan menyuruh anak agar dapat melihat bentuk huruf hijaiyah.

3) Istirahat / Makan

Setelah kegiatan selesai anak dipersilahkan untuk istirahat, anak dapat bermain segala jenis permainan yang ada di sekolah bersama teman-teman. Guru dan peneliti mengawasi anak saat bermain, setelah bermain guru menyuruh anak untuk mencuci tangan dan masuk kedalam ruangan untuk makan bersama, sebelum makan mereka berdoa terlebih dahulu.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini, peneliti menanyakan huruf-huruf hijaiyah yang telah di pelajari hari ini dan meminta anak untuk menjawabnya secara bergantian, setelah selesai guru memberikan nasehat kepada anak-anak agar menjadi orang yang selalu berbakti kepada orang tua dan selalu rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan mengajak anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah dan bersalaman kepada guru dan peneliti.

3. Pembelajaran siklus I pertemuan ketiga (Senin, 21 Maret 2022)

a. Tahap perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin 21 maret 2022, peneliti mulai mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti menyiapkan Rencana Pembelajaran Pelaksanaan Harian (RPPH) mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti *lcd*, laptop. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau pengamatan sebagai media penilaian anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan melakukan langkah langkah berikut

1) Kegiatan Awal

Sebelum memasuki ruangan kelas guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dan bernyanyi bersama-sama, kemudian memasuki kelas. Setelah anak duduk rapi di meja masing-masing guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk menanyakan kabar hari ini dan mengabsen nama-nama anak sebelum memulai pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan Inti

Setelah mengabsen peserta didik, guru menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah yang akan jadi pembelajaran kita hari ini dan. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan metode visual yaitu kita dapat melihat gambar dengan menggunakan alat yang telah disiapkan yaitu *lcd* atau *proyektor* yang dapat menampilkan gambar. Setelah alat yang akan digunakan telah siap maka peneliti menampilkan pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi powerpoint dan menyuruh anak agar dapat melihat bentuk huruf hijaiyah.

3) Istrahat / Makan

Setelah kegiatan selesai anak dipersilahkan untuk istirahat, anak dapat bermain segala jenis permainan yang ada di sekolah bersama teman-teman. Guru dan peneliti mengawasi anak saat bermain, setelah bermain guru menyuruh anak untuk mencuci tangan dan masuk kedalam ruangan untuk makan bersama, sebelum makan mereka berdoa terlebih dahulu.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini, peneliti menanyakan huruf-huruf hijaiyah yang telah di pelajari hari ini dan meminta anak untuk menjawabnya secara bergantian, setelah selesai guru memberikan nasehat kepada anak-anak agar menjadi orang yang selalu berbakti kepada orang tua dan selalu rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan mengajak anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah dan bersalaman kepada guru dan peneliti.

4. Pembelajaran siklus I pertemuan keempat (Rabu, 23 Maret 2022)

a. Tahapan Perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan keempat dilaksanakan pada hari rabu 23 maret 2022, peneliti mulai mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti menyiapkan Rencana Pembelajaran Pelaksanaan Harian (RPPH) mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti *lcd* dan laptop. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau pengamatan sebagai media penilaian anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan melakukan langkah-langkah berikut

1) Kegiatan awal

Sebelum memasuki ruangan kelas guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dan bernyanyi bersama-sama, kemudian memasuki kelas. Setelah anak duduk rapi di meja masing-masing guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk menanyakan kabar hari ini dan mengabsen nama-nama anak sebelum memulai pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan Inti

Setelah mengabsen peserta didik, guru menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah yang akan jadi pembelajaran kita hari ini dan. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan metode visual yaitu kita dapat melihat gambar dengan menggunakan alat yang telah disiapkan yaitu *lcd* atau *proyektor* yang dapat menampilkan gambar. Setelah alat yang akan digunakan telah siap maka peneliti menampilkan pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi powerpoint dan menyuruh anak agar dapat melihat bentuk huruf hijaiyah.

3) Istirahat / Makan

Setelah kegiatan selesai anak dipersilahkan untuk istirahat, anak dapat bermain segala jenis permainan yang ada di sekolah bersama teman-teman. Guru dan peneliti mengawasi anak saat bermain, setelah bermain guru meyuruh anak untuk mencuci tangan dan masuk kedalam ruangan untuk makan bersama, sebelum makan mereka berdoa terlebih dahulu.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini, peneliti menanyakan huruf-huruf hijaiyah yang telah di pelajari hari ini dan meminta anak untuk menjawabnya secara bergantian, setelah selesai guru memberikan nasehat kepada anak-anak agar menjadi orang yang selalu berbakti kepada orang tua dan selalu rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan mengajak anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah dan bersalaman kepada guru dan peneliti.

5. Pembelajaran siklus I pertemuan kelima (Sabtu, 26 Maret 2022)

a. Tahapan Perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan kelima dilaksanakan pada hari sabtu 26 maret 2022, peneliti mulai mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti menyiapkan Rencana Pembelajaran Pelaksanaan Harian (RPPH) mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti *lcd* dan laptop. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau pengamatan sebagai media penilaian anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan melakukan langkah-langkah berikut

1) Kegiatan awal

Sebelum memasuki ruangan kelas guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dan bernyanyi bersama-sama, kemudian memasuki kelas. Setelah anak duduk rapi di meja masing-masing guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk menanyakan kabar hari ini dan mengabsen nama-nama anak sebelum memulai pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan Inti

Setelah mengabsen peserta didik, guru menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah yang akan jadi pembelajaran kita hari ini dan. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan metode visual yaitu kita dapat melihat gambar dengan menggunakan alat yang telah disiapkan yaitu *lcd* atau *proyektor* yang dapat menampilkan gambar. Setelah alat yang akan digunakan telah siap maka peneliti menampilkan pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi powerpoint dan menyuruh anak agar dapat melihat bentuk huruf hijaiyah.

3) Istirahat / Makan

Setelah kegiatan selesai anak dipersilahkan untuk istirahat, anak dapat bermain segala jenis permainan yang ada di sekolah bersama teman-teman. Guru dan peneliti mengawasi anak saat bermain, setelah bermain guru menyuruh anak untuk mencuci tangan dan masuk kedalam ruangan untuk makan bersama, sebelum makan mereka berdoa terlebih dahulu.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini, peneliti menanyakan huruf-huruf hijaiyah yang telah di pelajari hari ini dan meminta anak untuk menjawabnya secara bergantian, setelah selesai guru memberikan nasehat kepada anak-anak agar menjadi orang yang selalu berbakti kepada orang tua

dan selalu rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan mengajak anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah dan bersalaman kepada guru dan peneliti.

Berikut ini data kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi powerpoint di kelompok B di Tk Inaya sahra Lawewe pada siklus I

Tabel 4.2 Hasil observasi siklus I

No	Nama	Aspek Yang Dinilai								Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah				Menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Rizki		50				50			50	MB
2	Aulia	25					50			37,5	MB
3	Najwa			75				75		75	BSH
4	Syifa	25				25				25	BB
5	Sahran		50				50			50	MB
6	Akbar			75				75		75	BSH
7	Faisal	25				25				25	BB
8	Nurul			75				75		75	BSH
9	Hikmah		50				50			50	MB
10	Immi		50					75		62,5	BSH
11	Pitri		50				50			50	MB
12	Irsyad				100				100	100	BSB
Jumlah		75	250	225	100	50	250	300	100	675	
Presentase %		6,25%	20,8%	18,75%	8,3%	4,17%	20,8%	25%	8,3%	56,2%	

Keterangan :

Belum Berkembang (BB) berjumlah 2 = 16,7%

Mulai Berkembang (MB) berjumlah 5 = 42/%

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 4 = 33,2%

Berkembang Sangat Baik (BSB) Berjumlah 1 = 8,3%

Berdasarkan hasil observasi diatas dapat diketahui bahwa pencapaian kemampuan mengenal huruf hijaiyah menggunakan multimedia interaktif aplikasi

powerpoint sudah mengalami peningkatan dapat dilihat dari kedua indikator penilaian.

Pada aspek penilaian menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah $P = \frac{75}{12} \times 100\%$

= 6,25% berada pada kondisi belum berkembang (BB) dan pada aspek mulai

berkembang (MB) yaitu $P = \frac{250}{12} \times 100\% = 20,8\%$ dan pada aspek berkembang sesuai

harapan (BSH) yaitu $P = \frac{225}{12} \times 100\% = 18,75\%$ sedangkan yang berada pada aspek

berkembang sangat baik (BSB) yaitu $P = \frac{100}{12} \times 100\% = 8,3\%$. Adapun aspek penilaian

menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar berada pada aspek belum berkembang (BB)

yaitu $P = \frac{50}{12} \times 100\% = 4,17\%$ berada pada aspek mulai berkembang (MB) yaitu $P =$

$\frac{250}{12} \times 100\% = 20,8\%$ pada posisi berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu $P = \frac{300}{12} \times$

$100\% = 25\%$ dan berada pada aspek berkembang sangat baik (BSB) yaitu $P = \frac{100}{12} \times$

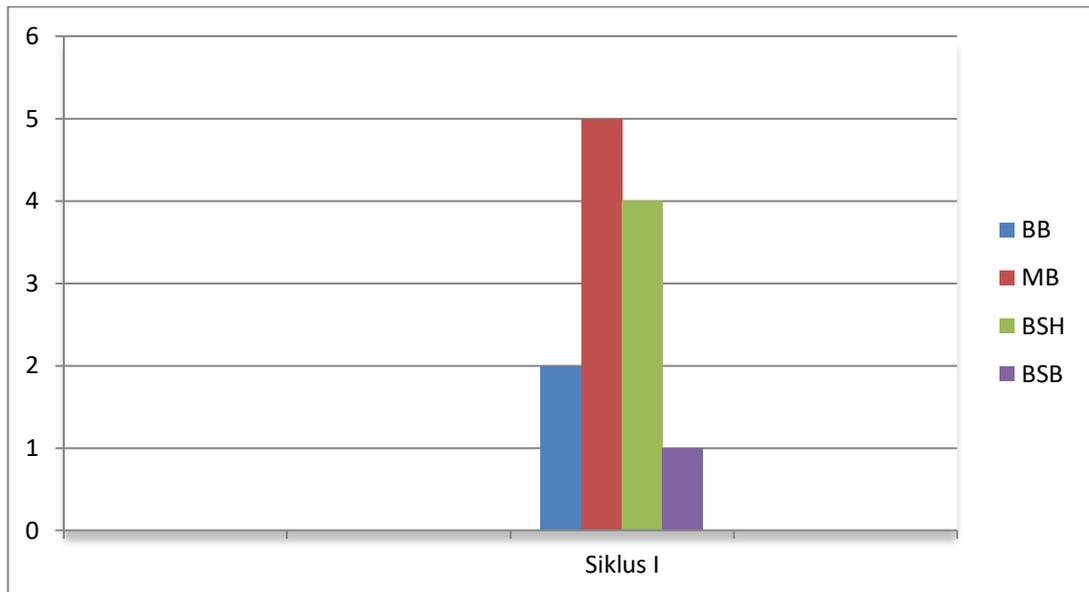
$100\% = 8,3\%$. Jadi peresentase nilai rata-rata yaitu $P = \frac{675}{12} \times 100\% = 56,2\%$.

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam

mengenal huruf hijaiyah pada kelompok B TK Inayah Sahra Lawewe mendapat

presentase baik namun belum mencapai indikator yang di inginkan yaitu Berkembang

Sangat Baik (BSB) dengan pencapaian nilai 75%-100%.



Gambar 4.2 Siklus I

c. `Refleksi siklus I

Kegiatan refleksi adalah kegiatan yang dilakukan peneliti dan guru setelah melakukan kegiatan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi powerpoint pada siklus I kegiatan refleksi ini dilakukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan pada siklus I dan dapat memberikan perubahan yang lebih baik. Kegiatan siklus I anak pada kelompok B TK Inayah Sahra Lawewe dalam kemampuan mengenal huruf hijaiyah mengalami peningkatan yang cukup baik namun belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 75% - 100%.

Setelah kegiatan siklus I kita dapat melihat sudah ada yang mengalami peningkatan namun belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan maka perlu dilakukan perbaikan dalam kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi powerpoint dengan cara memasukan suara dalam powerpoint huruf hijaiyah dan mengikut sertakan anak mengucapkan huruf hijaiyah

setelah menampilkan huruf- huruf hijaiyah diatas agar anak dapat mengetahui bentuk dan bunyi huruf hijaiyah tersebut.

4.1.4 Siklus 2

1. Pembelajaran siklus II pertemuan pertama (Rabu, 06 April 2022)

a. Tahap Perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 06 April 2022, peneliti mulai mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti menyiapkan Rencana Pembelajaran Pelaksanaan Harian (RPPH) mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti *lcd*, laptop dan *soundsystem*. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau pengamatan sebagai media penilaian anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan melakukan langkah langkah berikut

1) Kegiatan Awal

Sebelum memasuki ruangan kelas guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dan bernyanyi bersama-sama, kemudian memasuki kelas. Setelah anak duduk rapi di meja masing-masing guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk menanyakan kabar hari ini dan mengabsen nama-nama anak sebelum memulai pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan Inti

Setelah mengabsen peserta didik, guru menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah yang akan jadi pembelajaran kita hari ini dan. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan metode audio visual yaitu kita dapat melihat

gambar dan dapat juga mendengar suaranya menggunakan alat yang telah disiapkan yaitu *lcd* atau *proyektor* yang dapat menampilkan gambar dan *soundsystem* yang dapat menghasilkan suara. Setelah alat yang akan digunakan telah siap maka peneliti menampilkan pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi *powerpoint* dan menyuruh anak melihat dan mengulangi huruf hijaiyah.

3) Istirahat / Makan

Setelah kegiatan selesai anak dipersilahkan untuk istirahat, anak dapat bermain segala jenis permainan yang ada di sekolah bersama teman-teman. Guru dan peneliti mengawasi anak saat bermain, setelah bermain guru menyuruh anak untuk mencuci tangan dan masuk kedalam ruangan untuk makan bersama, sebelum makan mereka berdoa terlebih dahulu.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini, peneliti menanyakan huruf-huruf hijaiyah yang telah di pelajari hari ini dan meminta anak untuk menjawabnya secara bergantian, setelah selesai guru memberikan nasehat kepada anak-anak agar menjadi orang yang selalu berbakti kepada orang tua dan selalu rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan mengajak anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah dan bersalaman kepada guru dan peneliti.

2. Pembelajaran siklus II pertemuan kedua (Sabtu 08 April 2022)

a. Tahap perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu 08 april 2022, peneliti mulai mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti menyiapkan Rencana Pembelajaran Pelaksanaan Harian (RPPH)

mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti *lcd*, laptop dan *soundsystem*. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau pengamatan sebagai media penilaian anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan melakukan langkah langkah berikut

1) Kegiatan Awal

Sebelum memasuki ruangan kelas guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dan bernyanyi bersama-sama, kemudian memasuki kelas. Setelah anak duduk rapi di meja masing-masing guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk menanyakan kabar hari ini dan mengabsen nama-nama anak sebelum memulai pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan Inti

Setelah mengabsen peserta didik, guru menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah yang akan jadi pembelajaran kita hari ini dan. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan metode audio visual yaitu kita dapat melihat gambar dan dapat juga mendengar suaranya menggunakan alat yang telah disiapkan yaitu *lcd* atau *proyektor* yang dapat menampilkan gambar dan *soundsystem* yang dapat menghasilkan suara. Setelah alat yang akan digunakan telah siap maka peneliti menampilkan pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi powerpoint dan menyuruh anak agar dapat melihat bentuk dan bunyi huruf hijaiyah

3) Istrahat / Makan

Setelah kegiatan selesai anak dipersilahkan untuk istirahat, anak dapat bermain segala jenis permainan yang ada di sekolah bersama teman-teman. Guru dan peneliti mengawasi anak saat bermain, setelah bermain guru menyuruh anak untuk mencuci

tangan dan masuk kedalam ruangan untuk makan bersama, sebelum makan mereka berdoa terlebih dahulu.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini, peneliti menanyakan huruf-huruf hijaiyah yang telah di pelajari hari ini dan meminta anak untuk menjawabnya secara bergantian, setelah selesai guru memberikan nasehat kepada anak-anak agar menjadi orang yang selalu berbakti kepada orang tua dan selalu rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan mengajak anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah dan bersalaman kepada guru dan peneliti.

3. Pembelajaran siklus II pertemuan ketiga (Senin, 11 April 2022)

a. Tahap perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin 11 april 2022, peneliti mulai mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti menyiapkan Rencana Pembelajaran Pelaksanaan Harian (RPPH) mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti *lcd*, laptop dan *soundsystem*. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau pengamatan sebagai media penilaian anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan melakukan langkah langkah berikut

1) Kegiatan Awal

Sebelum memasuki ruangan kelas guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dan bernyanyi bersama-sama, kemudian memasuki kelas. Setelah anak duduk rapi di meja

masing-masing guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk menanyakan kabar hari ini dan mengabsen nama-nama anak sebelum memulai pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan Inti

Setelah mengabsen peserta didik, guru menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah yang akan jadi pembelajaran kita hari ini dan. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan metode audio visual yaitu kita dapat melihat gambar dan dapat juga mendengar suaranya menggunakan alat yang telah disiapkan yaitu *lcd* atau *proyektor* yang dapat menampilkan gambar dan *soundsystem* yang dapat menghasilkan suara. Setelah alat yang akan digunakan telah siap maka peneliti menampilkan pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi powerpoint dan menyuruh anak agar dapat melihat bentuk dan bunyi huruf hijaiyah.

3) Istirahat / Makan

Setelah kegiatan selesai anak dipersilahkan untuk istirahat, anak dapat bermain segala jenis permainan yang ada di sekolah bersama teman-teman. Guru dan peneliti mengawasi anak saat bermain, setelah bermain guru menyuruh anak untuk mencuci tangan dan masuk kedalam ruangan untuk makan bersama, sebelum makan mereka berdoa terlebih dahulu.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini, peneliti menanyakan huruf-huruf hijaiyah yang telah di pelajari hari ini dan

meminta anak untuk menjawabnya secara bergantian, setelah selesai guru memberikan nasehat kepada anak-anak agar menjadi orang yang selalu berbakti kepada orang tua dan selalu rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan mengajak anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah dan bersalaman kepada guru dan peneliti.

4. Pembelajaran siklus II pertemuan keempat (Rabu, 11 April 2022)

a. Tahap perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan keempat dilaksanakan pada hari rabu 13 april 2022, peneliti mulai mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan oleh peneliti seperti menyiapkan Rencana Pembelajaran Pelaksanaan Harian (RPPH) mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti *lcd*, laptop dan *soundsystem*. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau pengamatan sebagai media penilaian anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan melakukan langkah langkah berikut

1) Kegiatan Awal

Sebelum memasuki ruangan kelas guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dan bernyanyi bersama-sama, kemudian memasuki kelas. Setelah anak duduk rapi di meja masing-masing guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk menanyakan kabar hari ini dan mengabsen nama-nama anak sebelum memulai pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan Inti

Setelah mengabsen peserta didik, guru menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah yang akan jadi pembelajaran kita hari ini dan. Guru juga menjelaskan bahwa

pembelajaran hari ini menggunakan metode audio visual yaitu kita dapat melihat gambar dan dapat juga mendengar suaranya menggunakan alat yang telah disiapkan yaitu *lcd* atau *proyektor* yang dapat menampilkan gambar dan *soundsystem* yang dapat menghasilkan suara. Setelah alat yang akan digunakan telah siap maka peneliti menampilkan pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi *powerpoint* dan menyuruh anak agar dapat melihat bentuk dan bunyi huruf hijaiyah.

3) Istirahat / Makan

Setelah kegiatan selesai anak dipersilahkan untuk istirahat, anak dapat bermain segala jenis permainan yang ada di sekolah bersama teman-teman. Guru dan peneliti mengawasi anak saat bermain, setelah bermain guru menyuruh anak untuk mencuci tangan dan masuk kedalam ruangan untuk makan bersama, sebelum makan mereka berdoa terlebih dahulu.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini, peneliti menanyakan huruf-huruf hijaiyah yang telah di pelajari hari ini dan meminta anak untuk menjawabnya secara bergantian, setelah selesai guru memberikan nasehat kepada anak-anak agar menjadi orang yang selalu berbakti kepada orang tua dan selalu rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan mengajak anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah dan bersalaman kepada guru dan peneliti.

5. Pembelajaran siklus II pertemuan ketiga (Sabtu, 16 April 2022)

a. Tahap perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan kelima dilaksanakan pada hari sabtu 16 april 2022, peneliti mulai mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan oleh

peneliti seperti menyiapkan Rencana Pembelajaran Pelaksanaan Harian (RPPH) mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti *lcd*, laptop dan *soundsystem*. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi atau pengamatan sebagai media penilaian anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan melakukan langkah langkah berikut:

1) Kegiatan Awal

Sebelum memasuki ruangan kelas guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dan bernyanyi bersama-sama, kemudian memasuki kelas. Setelah anak duduk rapi di meja masing-masing guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk menanyakan kabar hari ini dan mengabsen nama-nama anak sebelum memulai pembelajaran hari ini.

2) Kegiatan Inti

Setelah mengabsen peserta didik, guru menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah yang akan jadi pembelajaran kita hari ini dan. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan metode audio visual yaitu kita dapat melihat gambar dan dapat juga mendengar suaranya menggunakan alat yang telah disiapkan yaitu *lcd* atau *proyektor* yang dapat menampilkan gambar dan *soundsystem* yang dapat menghasilkan suara. Setelah alat yang akan digunakan telah siap maka peneliti menampilkan pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi powerpoint dan menyuruh anak agar dapat melihat bentuk dan bunyi huruf hijaiyah.

3) Istirahat / Makan

Setelah kegiatan selesai anak dipersilahkan untuk istirahat, anak dapat bermain segala jenis permainan yang ada di sekolah bersama teman-teman. Guru dan peneliti mengawasi anak saat bermain, setelah bermain guru meyuruh anak untuk mencuci tangan dan masuk kedalam ruangan untuk makan bersama, sebelum makan mereka berdoa terlebih dahulu.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tanya jawab mengenai pembelajaran hari ini, peneliti menanyakan huruf-huruf hijaiyah yang telah di pelajari hari ini dan meminta anak untuk menjawabnya secara bergantian, setelah selesai guru memberikan nasehat kepada anak-anak agar menjadi orang yang selalu berbakti kepada orang tua dan selalu rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan mengajak anak bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah dan bersalaman kepada guru dan peneliti.

Berikut ini data kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi powerpoint di kelompok B di Tk Inaya sahra Lawewe pada siklus II

Tabel 4.3 Hasil observasi siklus II

No	Nama	Aspek Yang Dinilai								Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah				Menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Rizki				100				100	100	BSB
2	Aulia			75				75		75	BSH
3	Najwa				100				100	100	BSB
4	Syifa			75					100	87,5	BSB
5	Sahran				100				100	100	BSB
6	Akbar				100				100	100	BSB
7	Faisal			75					100	87,5	BSB

8	Nurul				100				100	100	BSB
9	Hikmah				100				100	100	BSB
10	Immi				100				100	100	BSB
11	Pitri			75				75		75	BSH
12	Irsyad				100				100	100	BSB
Jumlah		0	0	300	800	0	0	150	1000	1125	
Presentase %		0%	0%	25%	66,7%	0%	0%	12,5%	83,3%	93,7%	

Keterangan :

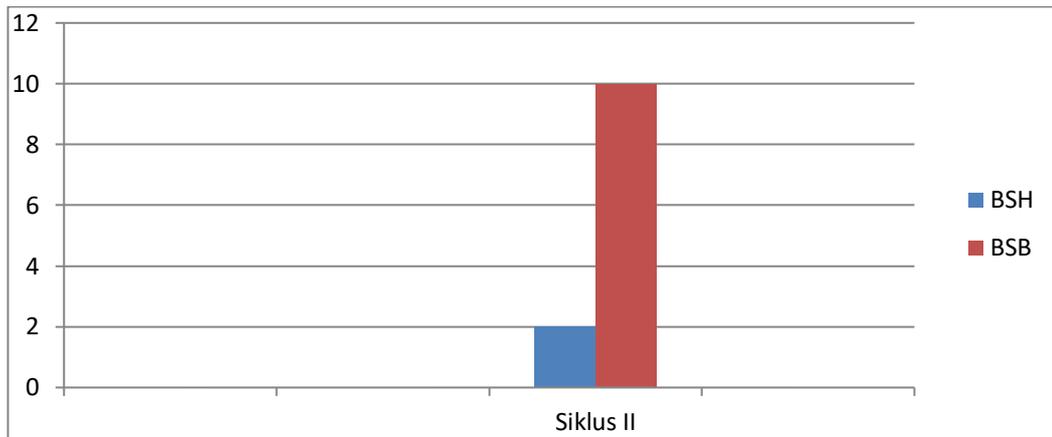
Belum Berkembang (BB) berjumlah 0 = %

Mulai Berkembang (MB) berjumlah 0 = %

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 2 = 16,7%

Berkembang Sangat Baik (BSB) Berjumlah 10 = 83,3%

Berdasarkan hasil observasi diatas dapat diketahui bahawa pencapaian kemampuan mengenal huruf hijaiyah menggunakan multimedia interaktif aplikasi powerpoint melalui kegiatan siklus II telah mengalami peningkatan dapat dilihat dari kedua indikator penilaian. Pada aspek penilaian menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah berada pada aspek berkembang sesuai harapan (BSH) $P = \frac{300}{12} \times 100\% = 25\%$ dan berada pada aspek berkembang sangat baik (BSB) yaitu $P = \frac{800}{12} \times 100\% = 66,7\%$. Adapun aspek penilaian menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar berada pada posisi berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu $P = \frac{150}{12} \times 100\% = 12,5\%$ dan berada pada aspek berkembang sangat baik (BSB) yaitu $P = \frac{1000}{12} \times 100\% = 83,3\%$. Jadi presentase nilai rata-rata $P = \frac{1125}{12} \times 100\% = 93,7\%$.



Gambar 4.3 Siklus II

c. Refleksi siklus II

Refleksi siklus II dilakukan peneliti bersama guru untuk melakukan penilaian selama proses kegiatan mengenal huruf hijaiyah. Setelah dilaksanakan tindakan pelaksanaan siklus II ini dapat diketahui bahwa kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi power point mengalami peningkatan sangat baik. Adapun tindakan yang dilakukan peneliti untuk mengalami perubahan pada anak agar lebih meningkat yaitu mengikutsertakan anak atau menyuruh anak mengulangi huruf hijaiyah setelah dipaparkan agar anak senang dalam mengikuti kegiatan.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil persentase (%) peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi powerpoint anak dinyatakan berhasil dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang telah mampu mencapai 16,67% dan kategori berkembang sangat baik (BSB) mencapai 83,33%, sehingga peneliti menghentikan tindakan sampai pada siklus II.

4.2 Pembahasan

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua kali siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari 5 pertemuan. Pada siklus II merupakan perbaikan-perbaikan dari siklus I. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah berupa hasil pengamatan tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint*.

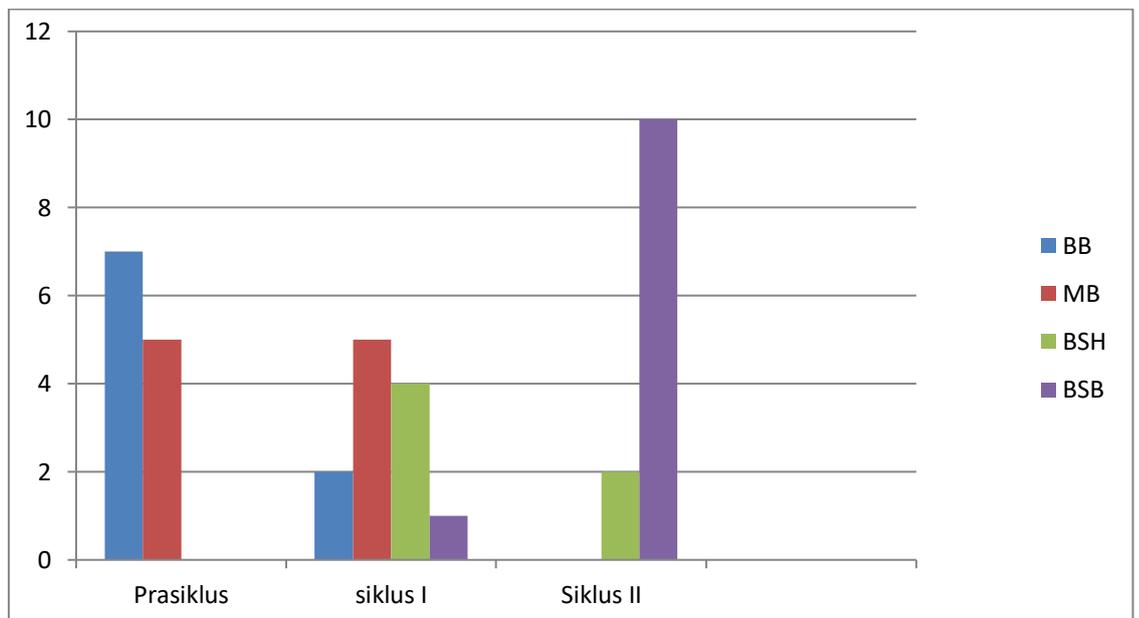
Kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B di TK Inayah Sahra Lawewe sebelum dilakukan tindakan belum berkembang secara optimal. Maka peneliti ini melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint*. Adapun indikator yang digunakan sebagai aspek penilaian yaitu 1). Menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah, 2) menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar.

Adapun hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint* anak dari observasi awal, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan mengenal huruf hijaiyah Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Kategori	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase
1	BB	7	58%	2	16,7%	-	-
2	MB	5	42%	5	42%	-	-
3	BSH	-	-	4	33,2%	2	16,2%
4	BSB	-	-	1	8,3%	10	83,3%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi *powerpoint*. Pada pra siklus terdapat 7 anak (58%) yang belum berkembang dan Mulai berkembang 5 anak (42%). Pada siklus I jumlah anak dalam kategori belum berkembang terdapat 2 anak (16,7%) dan mulai berkembang terdapat 5 anak (42%) anak yang berkembang sesuai harapan terdapat 4 atau (33,2%) dan berkembang sangat baik terdapat 1 anak (8,3%). Pada siklus II anak yang berkembang sesuai harapan terdapat 2 atau (16,2%) dan Berkembang sangat baik terdapat 10 anak atau (83,3%).

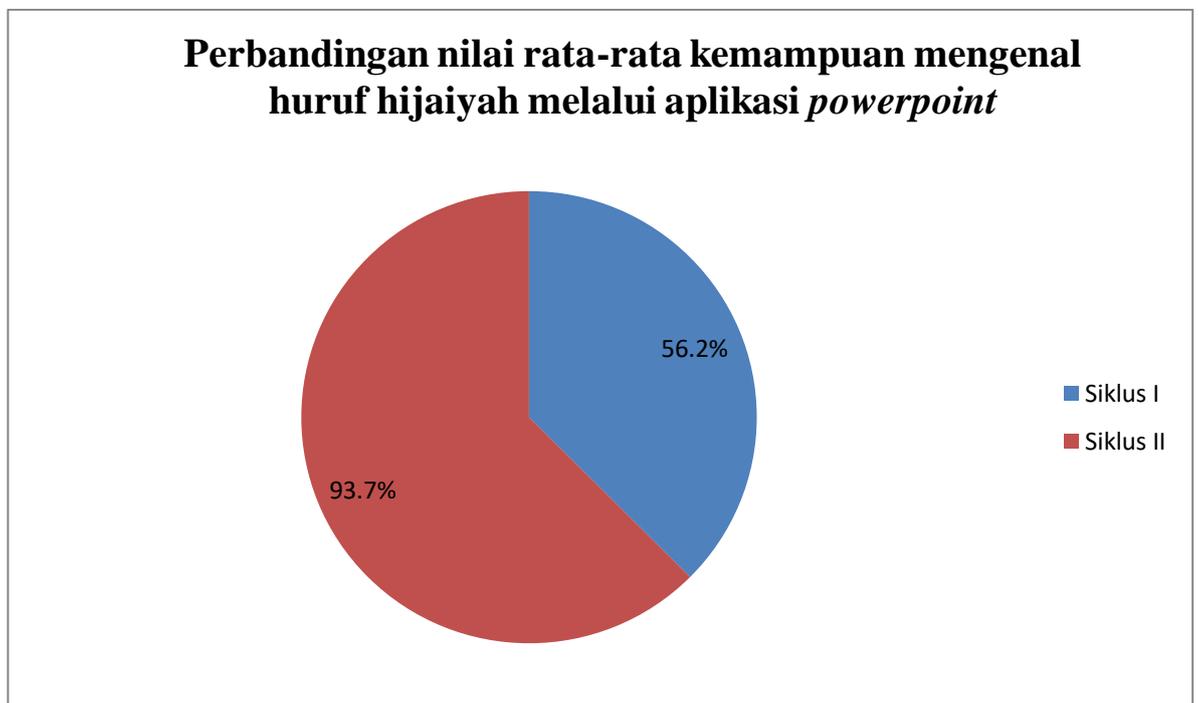


Gambar 4.4 Perbandingan Hasil Observasi

Tabel 4.5 Perbandingan nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyah

No	Perbandingan nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui aplikasi <i>powerpoint</i>	
1	Siklus I	56,2%
2	Siklus II	93,7%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah pada tahap siklus I yaitu sebesar 56,2%, dan pada siklus II nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyah yaitu sebesar 93,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada siklus II yaitu 93,7% telah mencapai indikator keberhasilan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu pada rentang 76%-100% , sehingga tindakan penelitian diberhentikan pada siklus II.



Gambar 4.5 Perbandingan Nilai Rata-rata

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1.Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B TK Inayah Sahra Lawewe dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif aplikasi powerpoint dalam mengenal huruf hijaiyah dapat diterapkan. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata keseluruhan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah pada tahap siklus I yaitu sebesar 56,2%, dan pada tahap siklus II nilai rata-rata kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah yaitu sebesar 93,7% dan telah mencapai indikator keberhasilan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu pada rentang 76%-100%.

5.2.SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas dapat disarankan bagi guru agar menjadikan multimedia interaktif aplikasi powerpoint sebagai salah satu media pembelajaran bagi anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan memanfaatkan aplikasi powerpoint untuk melakukan pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi agar anak tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, I. A. (2018). *Pengembangan Cd Multimedia Interaktif Untuk Huruf Hijaiyah Di Tk Tunas Bangsa Bukittinggi Skripsi Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Batusangkar.*
- Afriyanti, I. A. (2018). *Pengembangan Cd Multimedia Interaktif Untuk Huruf Hijaiyah Di Tk Tunas Bangsa Bukittinggi Skripsi Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Batusangkar.*
- Ahaliki, B., & Djafar, Y. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Huruf Hijaiyah Taman Pengajian Kota Gorontalo. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 2(1), 33–37. <https://doi.org/10.30869/jtii.v2i1.307>
- Dwi Ratnawati. (2011). *Aplikasi Alat Bantu Ajar Hijaiyah Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash.*
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69–76. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>
- Isnaini, T. S. (2013). *Upaya meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan media.*
- Kholis, N. linda astuti. (2020). *Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Berwarna.*
- Lisnawati. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Dadu Huruf Pada Anak Kelompok B Tkit Bina Aneuk Nanggroe Kecamatan Mutiara.*
- Mumtazah Maulida, Mustika Wati, Dan S. A. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Mendukung Implementasi Kurikulum 2013 Mumtazah. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.20527/bipf.v3i1.760>
- Munir. (2020). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12).
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri*, 2(1), 21–32.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- RAHMANI, N. F. (2014). *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa Smp Kelas Viii D.I. Yogyakarta.*
- Ramansyah, W. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Peserta Didik Sekolah Dasar.* 3(1), 28–37.
- Ramansyah, W. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 3(1), 28–37. <https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2558>
- Sari, N., Wahyuningsih, S., Palupi, W., Pg-paud, P. S., & Maret, U. S. (2021). *Hijaiyah Melalui Media Papan Flanel Al- Surakarta menerapkan pendidikan Al- Perkembangan Bahasa merupakan perkembangan bahasa kurikulum PAUD 2013 yang termasuk Pembelajaran huruf hijaiyah ini cenderung mengacu pada aspek kebahasaan menyimak karena dalam.* 9(2).
- Siwanti, D. (2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Metode Vakt Dengan Media Plastisin Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT (LPPM)

Ll. 2 Gedung MCC Universitas Muhammadiyah Palopo
Jl. Jend. Sudirman Km. 03 Binturu, Kota Palopo (91959) - Telp/Fax (0471) 327429

Nomor : 061/III.3.AU/LPPM/F/2022 Palopo, 07 Maret 2022
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala TK Inayah Sahra
Di _____
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa tingkat akhir yang akan menyelesaikan Studi Strata Satu (S.1) pada Universitas Muhammadiyah Palopo diwajibkan menyusun karya ilmiah (Skripsi) sebagai salah satu syarat penyelesaian studi. Oleh karena itu, mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan penelitian untuk memperoleh data yang valid guna mendukung dan terlaksananya penyusunan Skripsi. Sehubungan dengan maksud tersebut, mohon kiranya diberikan izin melakukan meneliti, kepada:

Nama : Nur Annisyah
Stambuk/NIRM : 1886207016
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat : BTN Bogar, Kota Palopo
No. Hp. : 082199169189

Mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Multimedia Interaktif Aplikasi Power Point Di Kelompok B TK Inayah Sahra Desa Lawewe".

Demikian permohonan dari kami, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'Alaikum Wr. Wb.



Tembusan:
- Dekan Bersangkutan
- Peninggal

**LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK KANAK INAYAH SAHRA LAWEWE**

Alamat : Desa Lawewe Kec. Babunta Selatan Kab. Lawe Utara

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421/05/1K.ISI/J.WW/HS/VII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mami,S.Pd

Jabatan : Kepala TK Inayah Sahra Lawewe

Menerangkan Bahwa :

Nama : Nur Annisyah

Nim : 1886207016

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Benar telah melakukan penelitian mulai tanggal 16 maret s/d 16 april 2022 di TK Inayah Sahra Desa Lawewe, dengan judul skripsi “ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Multimedia Interaktif Aplikasi Powerpoint di Kelompok B TK Inayah Sahra Desa Lawewe ”.

Demikian surat keterangan penelitian ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lawewe, 28 Juli 2022

Kepala TK Inayah Sahra



Kegiatan Pra Siklus



Kegiatan Siklus I





Kegiatan Siklus II



Hasil
observasi
Pra
Siklus



**kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi
powerpoint**

Nama TK : TK Inayah Sahrah Lawewe

Alamat : Desa Lawewe

No	Nama	Menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah				Menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar			
		BB (25)	MB (50)	BSH (75)	BSB (100)	BB (25)	MB (50)	BSH (75)	BSB (100)
1	Rizki	√				√			
2	Aulia	√				√			
3	Najwa		√				√		
4	Syifa	√				√			
5	Sahran	√				√			
6	Akbar	√					√		
7	Faisal	√				√			
8	Nurul		√				√		
9	Hikmah		√				√		
10	Immi	√				√			
11	Pitri	√				√			
12	Irsyad		√				√		

Keterangan :

Skor 25 : Belum Berkembang (BB)

Skor 50 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 75 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 100 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Hasil observasi siklus I kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui multimedia interaktif aplikasi powerpoint

No	Nama	Menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah				Menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar			
		BB (25)	MB (50)	BSH (75)	BSB (100)	BB (25)	MB (50)	BSH (75)	BSB (100)
1	Rizki		√				√		
2	Aulia	√				√			
3	Najwa			√				√	
4	Syifa	√				√			
5	Sahran		√				√		
6	Akbar			√				√	
7	Faisal	√				√			
8	Nurul			√				√	
9	Hikmah		√				√		
10	Immi	√				√			
11	Pitri		√				√		
12	Irsyad				√				√

Nama TK :
TK Inayah
Sahrah
Lawewe

Alamat
: Desa
Lawewe

Keterangan :

Skor 25 : Belum Berkembang (BB)

Skor 50 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 75 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 100 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Nama	Menunjuk huruf dan menyebutkan huruf hijaiyah				Menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar			
		BB (25)	MB (50)	BSH (75)	BSB (100)	BB (25)	MB (50)	BSH (75)	BSB (100)
1	Rizki				√				√
2	Aulia			√					√
3	Najwa				√				√
4	Syifa			√			√		
5	Sahran				√				√
6	Akbar				√				√
7	Faisal			√					√
8	Nurul				√				√
9	Hikmah				√				√
10	Immi			√			√		
11	Pitri			√					√
12	Irsyad				√				√

**Hasil
observasi
siklus II
kemampuan
mengenal
huruf
hijaiyah
melalui
multimedia
interaktif
aplikasi
powerpoint**

Nama TK :
TK Inayah

Sahrah Lawewe

Alamat : Desa Lawewe

Keterangan :

Skor 25 : Belum Berkembang (BB)

Skor 50 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 75 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 100 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH)
TK INAYAH SAHRA**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / /

Hari, tanggal : Rabu, 16 Maret 2022

Kelompok usia : Tahun

Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Dua / Sepeda

Kompetensi Dasar (KD) : 2.2–2.5–2.12–2.14–3.3–4.3–3.6–4.6–3.12– 4.12–3.15– 4.15

❖ Tujuan pembelajaran :

-Mengikuti lomba / kegiatan bersepeda

-Guna anggota tubuh

-Bagian–bagian sepeda

-Tertarik ingin naik sepeda

❖ Media sumber :Sepeda, gambar sepeda, pensil, krayon

A. PEMBUKA

- Berdoa dan salam
- Berdiskusi tentang mengapa sepeda bisa berjalan
- Menyanyi lagu “sepeda baru”
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Naik sepeda roda dua
- Menghitung jumlah roda sepeda
- Menyebutkan bagian–bagian sepeda
- Mewarnai gambar sepeda

C. RECALLING

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT :Makan dan bermain

E. PENUTUP

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

❖ **RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
 - Mensukuri atas nikmat Tuhan
 - Menghargai hasil karya orang lain
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menyebutkan kendaraan roda dua
 - Dapat menyanyi lagu sepeda baru
 - Dapat menyebutkan jumlah roda sepeda
 - Dapat menyebutkan bagian–bagian sepeda dan fungsinya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

MARNI

JASNI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH)
TK INAYAH SAHRA**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / /
Hari, tanggal : Sabtu, 19 Maret 2022
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Dua / Sepeda Motor
Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 – 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.12 – 3.2 – 4.2– 3.3 – 4.3 – 3.7- 4.7

❖ Tujuan pembelajaran :

- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Menolong orang yang kesusahan
- Guna anggota tubuh
- Macam–macam kendaraan darat
- Saling menghormati antar pengendara

❖ Media sumber :Sepeda motor, gambar sepeda motor, gambar roda sepeda motor, lem

A. PEMBUKA

- Berdoa dan salam
- Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
- Berdiskusi tentang mengapa sepeda motor bisa berjalan
- Mengamati sepeda motor
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Tepuk tangan dengan pola
- Menempel bentuk roda kendaraan
- Membedakan dua benda (sepeda dan sepeda motor)

C. RECALLING

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT :Makan dan bermain

E. PENUTUP

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

❖ **RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap

- Mensukuri atas nikmat Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- Dapat menyebutkan kendaraan roda dua
- Dapat menyanyi lagu sepeda baru
- Dapat menyebutkan jumlah roda sepeda
- Dapat menyebutkan bagian–bagian sepeda dan fungsinya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

MARNI

Guru Kelompok

JASNI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH)
TK INAYAH SAHRA**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / /
Hari, tanggal : Senin, 21 Maret 2022
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan/Kendaraan Roda Empat / Mobil
Kompetensi Dasar (KD) : 2.1–2.3–2.6–2 .7–2.12–3.2–4.2–3.3–4.3–3.5–4.5–3.12– 4.12

❖ Tujuan pembelajaran :

- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Memohon dan memberi maaf
- Menolong orang yang kesusahan
- Guna anggota tubuh
- Puzzle

❖ Media sumber : Mobil-mobilan, APE puzzle bentuk mobil

A. PEMBUKA

- Berdoa dan salam
- Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
- Berdiskusi tentang mengapa mobil bisa berjalan
- Menirukan gerakan mengemudikan mobil
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Bermain mobil-mobilan
- Menyusun puzzle bentuk mobil sedan
- Membuat mobil–mobilan dari kardus bekas

C. RECALLING

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT : Makan dan bermain

E. PENUTUP

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Mensukuri atas nikmat Tuhan
 - Menghargai hasil karya orang lain

- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
- Dapat menirukan gerakan orang mengemudi
 - Dapat menyusun puzzle bentuk mobil
 - Dapat membuat mobil–mobilan dengan kardus bekas
 - Dapat bermain mobil-mobilan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

MARNI

JASNI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH)
TK INAYAH SAHRA**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / /
Hari, tanggal : Rabu, 23 Maret 2022
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Empat / Mobil Angkutan
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.14 – 3.6 – 4.6 – 3.9– 4.9 – 3.12 – 4.12

❖ Tujuan pembelajaran :

- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucap terimakasih
- Miniatur kendaraan darat

❖ Media sumber :Mobil-mobilan, balok, bentuk geometri

A. PEMBUKA

- Beroda dan salam
- Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
- Berdiskusi tentang mobil angkutan (barang dan jasa)
- Menyanyi lagu “bis kota”
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Mewarnai
- Bermain balok membuat bentuk terminal
- Penjumlahan dengan benda–benda
- Menghubungkan gambar kendaraan dengan nama pengendara

C. RECALLING

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT : Makan dan bermain

E. PENUTUP

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- Mensukuri atas nikmat Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- Dapat menyebutkan kendaraan roda empat
- Dapat menceritakan perbedaan bis dan truk
- Dapat menyusun puzzle bentuk mobil
- Dapat membuat bentuk terminal dengan balok-balok
- Dapat menempel bentuk-bentuk geometri pada gambar truk

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

MARNI

JASNI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH) TK INAYAH SAHRA

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / /
Hari, tanggal : Sabtu, 26 Maret 2022
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Tiga / Becak, Bemo
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.14 – 3.2 – 4.2 – 3.11– 4.11 – 3.15 – 4.15

- ❖ Tujuan pembelajaran :
- Mentaati tata tertib lalu lintas
 - Saling menghormati antar pengendara
 - Mengucap terimakasih
 - Miniaturn becak
 - Tertarik ingin naik becak

- ❖ Media sumber :Becak / miniatur becak, gambar becak, pensil

A. PEMBUKA

- Berdoa dan salam
- Berdiskusi tentang kendaraan roda tiga
- Gerak dan lagu “saya mau tamasya”
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Menirukan sajak tentang becak
- Menebali kata di bawah gambar kendaraan
- Menebali garis pada gambar becak

C. RECALLING

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT :Makan dan bermain

E. PENUTUP

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- Mensukuri atas nikmat Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- Dapat menyebutkan kendaraan roda tiga
- Dapat menceritakan perbedaan becak dan bemo
- Dapat mengelompokkan jenis kendaraan
- Dapat mengikuti gerak dan lagu tamasya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

MARNI

JASNI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH)
TK INAYAH SAHRA**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / /
Hari, tanggal : Rabu, 06 April 2022
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Pekerjaan /Bidang Kesehatan / Dokter
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1–1.2–2.2–2.6–2.13 –3.1–4.1–3.9–4.9–3.14 –4.14–3.15–
4.15

- ❖ Tujuan pembelajaran :
- Mentaati tata tertib dalam bekerja
 - Mengakui kesalahannya
 - Tenaga medis
 - Alat–alat untuk bekerja
 - Memilih 1 dari pilhan yang tersedia

- ❖ Media sumber : Baju dokter, plastisin

A. PEMBUKA

- Berdoa dan salam
- Berdiskusi tentang macam – macam pekerjaan
- Berdiskusi tentang tugas dokter
- Menyanyi lagu Pak dokter
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Bermain peran sebagai dokter
- Melipat / memakai baju dokter
- Mencipta alat–alat dokter dengan plastisin
- Mengelompokkan alat–alat dokter

C. RECALLING

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT :Makan dan bermain

E. PENUTUP

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- Mensukuri atas nikmat Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- Dapat menyebutkan tugas dokter
- Dapat menyanyi lagu pak dokter
- Dapat bermain peran sebagai dokter
- Dapat memakai / melipat baju dokter

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

MARNI

JASNI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH)
TK INAYAH SAHRA**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / /
Hari, tanggal : Sabtu, 08 April 2022
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Pekerjaan /Bidang Kesehatan / Dokter
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1–1.2–2.2–2.6–2.13 –3.1–4.1–3.9–4.9–3.14–4.14–3.15–
4.15

❖ Tujuan pembelajaran :

- Mengakui kesalahannya
- Tenaga medis
- Simpati terhadap orang sakit
- Alat–alat untuk bekerja
- Dapat bekerja kelompok

❖ Media sumber :Gambar termometer, alat cocok, APE dokter

A. PEMBUKA

- Berdoa dan salam
- Berdiskusi tentang macam–macam pekerjaan
- Berdiskusi tentang tugas dokter
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Mengucap sajak tentang dokter

- Menceritakan cara berobat ke dokter
- Mengurutkan alat-alat dokter dari yang kecil sampai besar

C. RECALLING

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT :Makan dan bermain

E. PENUTUP

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- Mensukuri atas nikmat Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- Dapat menyebutkan tugas dokter
- Dapat menceritakan bila tidak ada dokter
- Dapat mengikuti gerak pantomim pergi ke dokter
- Dapat menceritakan cara berobat ke dokter
- Dapat mengurutkan pralatan dokter dari ukuran kecil–besar
- Dapat membuat sajak tentang dokter

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

MARNI

JASNI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH)
TK INAYAH SAHRA**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / /
Hari, tanggal : Senin, 11 April 2022
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Pekerjaan /Bidang Kesehatan / Bidan, Perawat
Kompetensi Dasar (KD) :1.2–2.2–2.6–2.7–3.1 –4.1–3.2–4.2–3.6–4.6–3.9–4.9–3.15–
4.15

❖ Tujuan pembelajaran :

- Tenaga medis
- Simpati terhadap orang sakit
- Alat–alat untuk bekerja
- Tertarik aktifitas seni

❖ Media sumber :Suntik mainan, kerrtas, timbangan badan

A. PEMBUKA

- Berdoa dan salam
- Berdiskusi tentang macam–macam pekerjaan

- Berdiskusi tentang tugas bidan / perawat
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Menghitung suntik mainan
- Membuat bentuk suntik dengan kertas
- Menimbang berat badan sendiri

C. RECALLING

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT :Makan dan bermain

E. PENUTUP

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Mensukuri atas nikmat Tuhan
 - Menghargai hasil karya orang lain
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menyebutkan tugas bidan / perawat
 - Dapat bertepuk tangan membentuk irama
 - Dapat menghitung jumlah jarum suntik mainan
 - Dapat membuat mainan bentuk jarum suntik dengan kertas
 - Dapat menmibang berat badannya sendiri
 - Dapat menghubungkan kata dengan benda (peralatan medis)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

MARNI

JASNI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH)
TK INAYAH SAHRA**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / /
Hari, tanggal : Rabu, 13 April 2022
Kelompok usia :5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Pekerjaan /Bidang Keamanan / Polisi
Kompetensi Dasar (KD) :1.2- 2.2–2.6–2.7–2.13–3.1–4.1–3.2–4.2–3.9– 4.9–3.15– 4.15

- ❖ Tujuan pembelajaran :
- Saling menghargai sesama teman
 - Mengakui kesalahannya
 - Tenaga keamanan
 - Peduli terhadap keamanan
 - Alat–alat untuk bekerja

❖ Media sumber :Pelepah pisang, tusuk sate, bentuk geometri

A. KEGIATAN PEMBUKA

- Berdoa dan salam
- Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- Berdiskusi tentang tugas polisi
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Menyanyi lagu “pak polisi”
- Mencari peralatan polisi
- Membuat pistol dari pelepah pisang
- Menempel bentuk geometri menjadi bentuk traffic light

C. RECALLING

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT:Makan dan bermain

E. PENUTUP

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - Mensukuri atas nikmat Tuhan
 - Menghargai hasil karya orang lain
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menyebutkan tugas polisi
 - Dapat mencari peralatan polisi
 - Dapat membuat pistol dari pelepah pisang
 - Dapat menyanyi lagu polisi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

MARNI

JASNI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH)
TK INAYAH SAHRA**

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / /
Hari, tanggal : Sabtu, 16 April 2022
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Pekerjaan /Bidang Keamanan / Polisi
Kompetensi Dasar (KD) : 1.2–2.2–2.6–2.14 –3.1–4.1–3.2– 4.2–3.3–4.3–3.6–4.6–3.9–
4.9

❖ Tujuan pembelajaran :

- Menaati tata tertib dalam bekerja
- Memperhatikan orang tua bicara
- Tenaga keamanan
- Peduli terhadap keamanan
- Alat-alat untuk bekerja

❖ Media sumber :APE balok, rambu lalu-lintas, buku gambar, pensil, krayon

A. PEMBUKA

- Berdoa dan salm
- Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- Berdiskusi tentang tempat bekerja polisi
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Membuat bentuk kantor polisi dengan balok-balok
- Menggambar rambu-rambu lalu lintas
- Melengkapi huruf pada tulisan jalan raya

C. RECALLING

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT :Makan dan bermain

E. PENUTUP

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- Mensukuri atas nikmat Tuhan
- Menghargai hasil karya orang lain
- Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- Dapat menyebutkan tugas polisi
- Dapat melakukan permainan fisik
- Dapat menyebutkan arti rambu-rambu lalu lintas
- Dapat menggambar rambu-rambu lalu lintas
- Dapat membuat kantor polisi dengan balok-balok

Mengetahui,
Kepala Sekolah

MARNI

Guru Kelompok

JASNI