

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

##### **1. Profil RA Uswatun Hasanah**

RA Uswatun Hasanah di bawah naungan Yayasan Silahul Ulum beralamat di Desa Asempapan Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati berdiri tahun 1981. Jumlah peserta didik RA Uswatun Hasanah kisaran 40 – 50 murid pada tiap ajaran baru meskipun fasilitas dan sarpras masih kurang memadai, utamanya bangunan yang di tempati tergolong bangunan tua yang suah sehausnya di renovasi.

Ketika RA mulai beroperasi dibantu oleh 4 guru yang statusnya masih swasta yang telah diangkat pihak Yayasan, dengan rincian 1 kepala sekolah dan 3 guru kelas. Meskipun banyak yang harus di evaluasi, RA Uswatun Hasanah terus mengupgrade terutama kebutuhan peserta didik seperti alat bermain seperti pada sekolah TK pada umumnya.

Dalam rangka memenuhi peraturan perundang – undangan yang berlaku dan memenuhi akuntabilitas public, maka RA mulai menyusun PROTA pada tahun ajaran 2007/2008. Berbagai event mulai diikuti agar memajukan dan menunjang sekolah. Tanggal 07 November 2008, RA Uswatun Hasanah diakreditasi dan mendapatkan nilai B. Usaha yang terus diupayakan akhirnya membuahkan hasil, perkembangan yang signifikan seperti banyak prestasi diraih baik guru atau muridnya. Sehingga sampai sekarang kepercayaan masyarakat terus terjaga kepada RA Uswatun Hasanah yang dibuktikan dengan pendaftaran yang “membludak” pada setiap tahun ajaran baru.

##### **2. Visi, Misi, dan Tujuan RA Uswatun Hasanah**

###### **a. Visi RA Uswatun Hasanah**

“Mewujudkan generasi yang Cerdas, Kreatif, Inovatif dan Berakhlaqul Karimah”

###### **b. Misi RA Uswatun Hasanah**

1. Menerapkan disiplin keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam proses pembelajaran.
2. Melaksanakan pembelajaran secara aktif dan menyenangkan bagi siswa.
3. Memberikan pembelajaran sesuai tahapan usia dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa.

**c. Tujuan RA Uswatun Hasanah**

“Membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki meliputi: Moral dan Nilai – nilai keagamaan, Sosial Emosional Kemandirian, Kognitif, Bahasa, Fisik Motorik dan Seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.”

Tujuan Pengembangan Kurikulum RA untuk acuan kepada sekolah, guru, dan tenaga kependidikan lainnya yang dalam mengembangkan program yang akan dilaksanakan. Kurikulum RA Uswatun Hasanah adalah Kurikulum operasional yang disusun untuk belajar:

- 1) Menenal agama islam
- 2) Menenal Nabi utusan Allah
- 3) Menenal kitab Qur'an
- 4) Memahami dan menghayati,
- 5) Melaksanakan dan berbuat secara efektif,
- 6) Hidup bersama dan berguna untuk orang lain, dan
- 7) Membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Kurikulum RA dikembangkan dengan memperhatikan Landasan Kurikulum berikut:

- 1) Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,
- 2) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- 3) Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD,
- 4) Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD,
- 5) Permendikbud Nomor 160 tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum tahun 2006 dan Kurikulum 2013 Pasal. 7 bahwa satuan PAUD melaksanakan Kurikulum 2013 sesuai dengan ketentuan peraturan perundang – undangan.
- 6) Peraturan Menteri Agama nomor 60 tahun 2015 tentang perubahan PMA no. 90 tahun 2013 tentang penyelenggaraan Madrasah.
- 7) Keputusan Menteri Agama nomor 117 tahun 2014 tentang Implementasi Kurikulum 2013 di Madrasah.

- 8) Keputusan Menteri Agama nomor 165 tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Bahasa Arab.
- 9) Keputusan Menteri Agama nomor 2017 tahun 2014 Tentang Kurikulum Madrasah

### **3. Letak Geografis RA Uswatun Hasanah**

RA Uswatun Hasanah terletak di Jl.Raya Juwana - Tayu Km. 08 Kelurahan Asempapan, Kecamatan Trangkil, Kabupaten Pati di bawah naungan Yayasan Silahul Ulum. RA Uswatun Hasanah ialah lembaga pendidikan yang sudah terakreditasi B tahun 2008 dan berstatus sebagai lembaga pendidikan swasta.

### **4. Keadaan Pendidik RA Uswatun Hasanah**

Guru bertindak sebagai perencana dan melaksanakan pembelajaran. Selain itu guru menjadi pembimbing dengan memberi seluas-luasnya siswa mengungkapkan hal yang disukai dalam berbagai hubungan dengan guru dan teman sebaya agar menunjang belajarnya. Dengan demikian, anak bebas mencetuskan pemikirannya sehingga anak mampu berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

Pendidik atau lembaga pendidikan memegang peranan dalam keberhasilan pembelajaran di RA Uswatun Hasanah. Berdasarkan ibu Sholikhah, S.Pd selaku kepala RA Uswatun Hasanah semua Guru memegang peranan yang sangat penting dalam menunjang pengelolaan pembelajaran yang berkualitas, sehingga guru harus mengajar secara profesional di dalam kelas. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk pembelajaran keesokan harinya. Dengan demikian pembelajaran berhasil dan lancar. Untuk itulah dibuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Melalui penggunaan RPPH dapat dicapai hasil yang maksimal di RA Uswatun Hasanah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, mulai dari pengembangan, inti dan penyelesaian pembelajaran.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Sholikhah S.Pd, "Selaku Kepala RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Penulis, 1 Mei 2023"

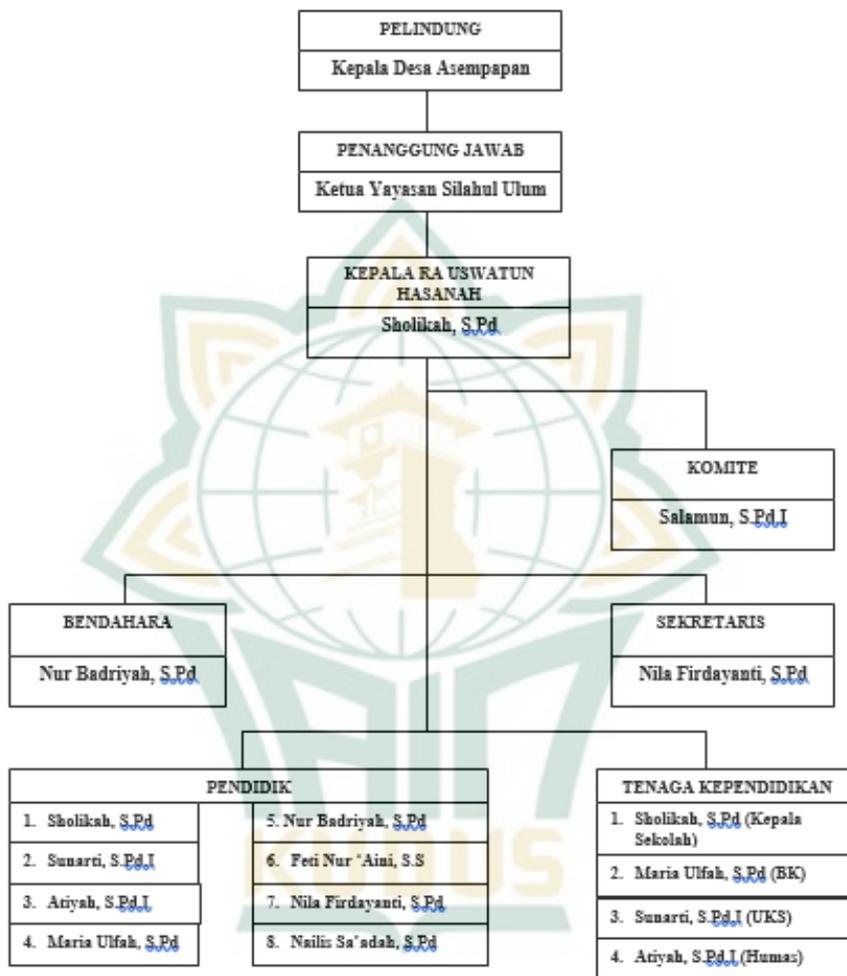
**Tabel 4.1**  
**Daftar Pendidik RA Uswatun Hasanah**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>TTL</b>	<b>TMT</b>	<b>Jabatan</b>
1	Sholikah, S.Pd	Pati, 27/01/1975	12/07/1997	Kepala RA
2	Sunarti, S.Pd.I	Pati, 18/04/1966	12/07/1985	Guru
3	Atiyah, S.Pd.I	Pati, 12/07/1967	12/07/1986	Guru
4	Maria Ulfah, S.Pd	Pati, 08/10/1980	12/07/2007	Guru
5	Nur Badriyah, S.Pd	Pati, 21/11/1987	12/07/2012	Guru
6	Feti Nur Aini, S.Pd	Pati, 13/06/1992	12/07/2019	Guru
7	Nila Firdayanti, S.Pd	Pati, 29/04/1996	12/07/2020	Guru
8	Nailis Sa'adah, S.Pd	Pati, 9/04/1999	12/07/2021	Guru
9	Meira Amalia Putri	Pati, 22/05/2001	12/07/2022	Guru

### **5. Struktur Kepengurusan RA Uswatun Hasanah**

Untuk kelancaran pengelolaan madrasah dan proses belajar mengajar di RA Uswatun Hasanah maka dibentuklah kepengurusan organisasi RA Uswatun Hasanah. Adapun susunan pengurus RA Uswatun Hasanah adalah sebagai berikut :

## STRUKTUR KEPENGURUSAN RA USWATUN HASANAH ASEMPAPAN TRANGKIL PATI



Siswa merupakan bagian penting dari keberadaan sebuah sekolah. Mutu dan mutu suatu sekolah dapat dikatakan sebagai sekolah yang berhasil apabila memungkinkan siswanya memperoleh nilai di atas rata-rata, akhlakul karimah, dan memenuhi tujuan orang tua yaitu agar lembaga pendidikan dapat membentuk anaknya menjadi anak yang cerdas, cakap dan berakhlak mulia. Siswa bukan satu-satunya faktor penting dalam sebuah lembaga pendidikan, namun

keberadaan siswa memberikan kontribusi yang cukup besar bagi keberhasilan berdirinya sebuah lembaga pendidikan.

**Tabel 4.2**  
**Keadaan Siswa RA Uswatun Hasanah**  
**Tahun Pelajaran 2022/2023**

No	Kelas	Jumlah
1	A1	17
2	A2	16
3	A3	16
4	B1	19
5	B2	18
6	B3	18
Jumlah Total Siswa		104

## 6. Sarana Prasarana Di RA Uswatun Hasanah

Salah satu bagian yang penting untuk suatu lembaga pendidikan ialah Sarana dan prasarana. Hal tersebut dikarenakan berhubungan dengan berhasilnya tujuan pendidikan. Proses belajar mengajar menjadi terhambat jika sarana prasarana kurang. RA Uswatun Hasanah mempunyai sarana dan prasarana yang memadai dalam mendukung berhasilnya suatu pembelajaran, akan tetapi masih perlu ditingkatkan. Adapun sarana dan prasarana di RA Uswatun Hasanah adalah:

### a. Sarana dan Prasarana

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Meja Siswa	17
2	APE luar	7
3	APE dalam	15
4	Rak sepatu	5
5	Loker	10
6	Almari guru	2
7	Gantungan tas	4
8	Bangku tunggu wali murid	3
9	Tempat sampah dalam	3
10	Tempat sampah luar	2
11	Proyektor	1
12	Printer	2
13	Layar proyektor	1
14	Sound sistem	3

## b. Jenis Bangunan

No	Jenis Bangunan	Jumlah
1	Ruang kelas	3
2	Toilet	2
3	Wastafel	4
4	Kantor	1
5	Dapur	1
6	Gudang	1
7	UKS	1

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Permainan *Nomenclature Card* Untuk Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelompok B usia 5-6 Tahun Di RA Uswatun Hasanaha. Kondisi Penerapan Permainan *Nomenclature Card* Pada Kelompok B

Melalui proses pengamatan observasi, wawancara, serta dokumentasi yang telah dilakukan yang kaitannya tentang perkembangan baca permulaan murid dengan menggunakan permainan *nomenclature card* pada anak usia balita didapatkan hasil: RA Uswatun Hasanah telah diajarkan membaca permulaan, khususnya pada RA B yang berjumlah 17 anak.

**Tabel 4.3**  
**Data Anak**

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	AA	L
2	AAA	L
3	ARR	L
4	AFA	L
5	AJS	P
6	DSN	L
7	DAL	P
8	KAM	P
9	MAF	P
10	MARL	L
11	MIZ	L
12	MNM	L
13	MZFA	L
14	MAB	L
15	MBM	L
16	MFR	L
17	MSS	L

Dari hasil observasi tersebut, peneliti melihat di RA Uswatun Hasanah sudah diterapkan permainan nomenclature, yaitu ketika kegiatan belajar mengajar akan dimulai, peserta didik harus menyanyikan lagu alfabet lengkap dengan simbolnya agar mudah diingat, selanjutnya, peserta didik mampu membedakan huruf vokal dan huruf konsonan, dan anak dapat membaca huruf dengan lancar dan tepat, hal itu termasuk dalam perkembangan membaca permulaan anak. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ialah rancangan dalam kegiatan yang akan dilangsungkan dalam pembelajaran.<sup>59</sup> Setiap pendidik dalam lembaga pendidikan harus membuat RPP dengan lengkap dan sistematis agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara interaktif (pembelajaran yang melakukan interaksi antara siswa dan guru), inspiratif (pembelajaran yang dapat menginspirasi dalam belajar dan berperilaku anak) dan menyenangkan (menciptakan suasana yang membebaskan anak untuk bertindak, bertanya dan mengeluarkan pendapat). Rencana Pelaksanaan pembelajaran mencakup program semester (PROMES), rencana pelaksanaan program mingguan (RPPM), serta rencana pelaksanaan program harian (RPPH).<sup>60</sup> Di RA Uswatun Hasanah dalam rencana pelaksanaan pembelajaran mempunyai PROTA, PROMES, RPPM dan RPPH. Untuk program tahunan (PROTA) dibuat oleh kepala sekolah. Sedangkan program semester (PROMES), RPPM dan RPPH disusun oleh guru kelas. Kepala sekolah juga selalu memeriksa rancangan belajar yang dirancang guru kelas.<sup>61</sup>

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang diciptakan sudah sesuai dengan standar kompetensi dasar pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang diciptakan setiap tahun tidak sama dari tahun sebelumnya yang diharapkan agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan berlangsung menyenangkan. Menurut Sholikhah S.Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan bahwa membaca permulaan dijadikan sebagai langkah dasar yang di dalamnya diterapkan beberapa pengenalan seperti huruf-huruf, tanda-tanda dalam membaca yang berkaitan dengan huruf, simbol-simbol kalimat, sehingga

---

<sup>59</sup> Data Hasil Observasi Tentang Penerapan Permainan Nomenclature Card Pada Anak Pada Tanggal 16 Mei 2023

<sup>60</sup> Sholikhah S.Pd, "Selaku Kepala RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Penulis, 23 Mei 2023, Wawancara 1"

<sup>61</sup> Veti Nur 'Aini, S.Pd, "Selaku Guru Kelas B1 RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Penulis, 16 Mei 2023, Wawancara 2"

dengan pengenalan dan pembelajaran anak-anak dapat memahami dan lancar dalam membaca serta bisa melanjutkan ke tahapan berikutnya. Di RA Uswatun Hasanah sebelumnya sudah pernah menerapkan permainan *nomenclature card*, namun karena pandemi covid-19 yang akhirnya menjadi jarang di terapkan, apalagi dalam pembuatan permainan *nomenclature card* membutuhkan waktu yang lama.<sup>62</sup>

Langkah pertama terlebih dahulu membentuk rancangan RPPH. RPPH dalam penerapan permainan *nomenclature card* dilakukan pada tanggal 16 Mei 2023 dengan tema alat komunikasi. Menurut Nailis Sa'adah S.Pd selaku guru kelas B3 mengatakan bahwa penerapan permainan *nomenclature card* sangat penting untuk menstimulasi kemahiran membaca, bagi peserta didik yang membacanya belum lancar akan bisa membantu, yang pertama adanya gambar anak bisa mengingat seperti 'ba-ju' baju di kartu tersebut ada juga gambar baju, jadi kalo buruf b-b-b-b seperti 'baju', b-b-b-b seperti 'bola'. Bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam menerapkan permainan *nomenclature card* yaitu 1) Membacakan buku cerita bergambar sesuai tingkatan anak, 2) Mengajukan pertanyaan di sela-sela kegiatan bercerita, 3) Bermain *nomenclature card*, 4) Bermain kata dengan irama/sambil bernyanyi, 5) Tebak kata dengan awalan huruf yang sama.<sup>63</sup> Metode pembelajaran yang sering digunakan di RA Uswatun Hasanah yaitu metode bermain sambil belajar, tanya jawab dan metode demonstrasi. Kemampuan guru sudah cukup baik dalam menyampaikan suatu pembelajaran dan mengorganisasikan kelas. Menurut Nila Firdayanti S.Pd selaku guru kelas B2 mengungkapkan bahwa model pembelajaran di RA Uswatun Hasanah menggunakan model pembelajaran kelompok dengan menggunakan pengaman maksudnya yaitu anak dibagi menjadi beberapa kelompok, dari tiap-tiap kelompok mengerjakan aktivitas yang sudah di siapkan oleh guru.

---

<sup>62</sup> Sholikah, S.Pd, "Selaku Kepala Sekolah RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Penulis, 23 Mei 2023, Wawancara 1"

<sup>63</sup> Nailis Sa'adah S.Pd, "Selaku Guru Kelas B3 RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Penulis, 16 Mei 2023, Wawancara 4"

Berikut ini adalah penerapan permainan *nomenclature card* untuk mengembangkan kemampuan membaca:

**Tabel 4.4**

**Penerapan Permainan *Nomenclature Card***

No	Kegiatan Anak	Tahapan	Keterangan
1		<p>Anak mampu menyebutkan huruf A-Z dan Anak mampu mengenal kosa kata</p>	<p>Anak duduk membentuk lingkaran dengan menyanyikan huruf alfabet dan menyebutkan kosa kata alat komunikasi seperti terompet, HP, laptop, televisi, lonceng, gong, radio, dll.</p>
2		<p>Anak mampu menyebutkan huruf vokal</p>	<p>Pada saat kegiatan menyebutkan huruf vokal, ananda dapat menjawab dengan benar, setelah itu anak diajak bermain layaknya seperti main bola pada film upin ipin. Kartu tersebut dilipat dan tangan guru membentuk seperti gawang bola untuk menangkap sentilan anak.</p>

<p>3</p>		<p>Anak mampu membedakan huruf konsonan</p>	<p>Pada saat kegiatan menyebutkan huruf konsonan, anak dapat menjawab dengan benar, ketika menyebutkan anak diajak bermain ting tong (tebak huruf) untuk melatih kefokuskan anak.</p>
<p>4</p>		<p>Anak mampu melafalkan bunyi huruf dalam kata</p>	<p>Pada saat kegiatan melafalkan bunyi huruf dalam kata, ananda melafalkan dengan lantang dan percaya diri.</p>
<p>5</p>		<p>Anak mampu memisahkan kata menjadi beberapa huruf</p>	<p>Pada saat kegiatan memisahkan kata menjadi beberapa huruf seperti peluit menjadi p-e-l-u-i-t, ananda belum sempurna menyelesaikannya sendiri masih mendapat bantuan dari teman dan guru, namun dengan begitu guru tetap</p>

			memberikan reward terhadap ananda seperti memberikan bintang di tangannya unruk menambah semangat ananda.
6		Anak mampu melengkapi huruf awalan pada gambar	Pada saat kegiatan melengkapi huruf pada awalan pada gambar, pada saat guru menunjukkan gambar pada kartu ananda dapat menjawab dengan benar, setelah itu guru menyusun ejaan pada gambar kartu tadi dan anak melengkapi huruf awalan pada gambar yaitu surat.
7		Anak mampu menyusun namanya	Pada saat kegiatan menyusun namanya, ananda dengan semangat mencari kartu yang sesuai dengan namanya tanpa bantuan guru

8		<p>Anak mampu menceritakan gambar dengan cerita sederhana</p>	<p>dan temannya.</p> <p>Pada saat kegiatan menceritakan gambar dengan cerita sederhana, ananda berani dan percaya diri maju ke depan mengambil kartu yang di bawa oleh guru untuk di cocokkan dengan gambar yang ada di papan tulis, pada saat itu ananda mengambil gambar gong, guru bertanya apa yang anak ketahui tentang gong ? ananda menjawab bahwa gong seperti yang ada di pertunjukan ketoprak ketika gong nya di pukul berarti ketopraknya akan dimulai.</p>
9		<p>Anak mampu memaknai kata dalam kartu</p>	<p>Pada saat kegiatan memaknai kata dalam kartu, ananda berani dan percaya diri maju ke depan</p>

			<p>mengambil kartu yang di bawa oleh guru untuk di cocokkan dengan gambar yang ada di papan tulis, pada saat itu ananda mengambil gambar radio, guru bertanya apa yang anak ketahui tentang radio ? ananda menjawab dirumahnya banyak radio karena mbah kung nya tukang benerin alat elektronik dia tahu dari mbah kung nya radio itu alat komunikasi sebelum ada handphone.</p>
<p><b>10</b></p>		<p>Anak mampu menyusun kata menjadi sebuah kalimat SPO</p>	<p>Pada saat kegiatan menyusun kata menjadi sebuah kalimat S P O seperti 'aku membunyikan lonceng' ananda kurang percaya diri dan masih di bantu oleh guru dan temannya.</p>

<p>11</p>		<p>Anak mampu memaknai kalimat sederhana</p>	<p>Pada saat kegiatan memaknai kalimat sederhana, ananda dapat bercerita dengan percaya diri, pada saat itu kalimatnya adalah ‘aku memukul gong’ dia memberitahu kepada guru dia memukul gong untuk memberikan informasi kepada teman-temannya karena gong mengeluarkan bunyi yang keras ketika di pukul.</p>
-----------	---	--	---

Dalam penerapan permainan *nomenclature card* terdapat di kegiatan inti, ketika dari salah satu kelompok anak sudah selesai dengan tugasnya maka anak tersebut bisa maju kedepan untuk melakukan permainan *nomenclature card*. Apabila satu kelompok anak sudah selesai dengan tugasnya, mereka bisa bermain di tempat yang sudah dipersiapkan guru.<sup>64</sup> Dalam penerapan permainan *nomenclature card* banyak sekali kegiatannya seperti tangan guru membentuk gawang dan anak bisa meniup/menyentil *Nomenclature Card* sehingga anak dapat meng-golkan ke dalam gawang (permainan ini seperti permainan sepak bola), permainan seperti tingtong/tebak tangkas artinya guru menyiapkan buku dan kartu yang akan

<sup>64</sup> Nila Firdayanti S.Pd, “Selaku Guru Kelas B2 RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Penulis 16 Mei 2023, Wawancara 3”

dibuat main di halang-halangi oleh buku ketika hitungan ke tiga guru menggerakkan buku dengan cepat sehingga anak dapat fokus melihat kartu dibalik buku tersebut, jikalau anak bisa menjawab soal dengan tepat, peserta didik akan diberikan reward berupa point dan bintang, dan yang terakhir mencocokkan kartu pada gambar yang ada di papan tulis serta menyanyikan lagu huruf abjad dengan seru.<sup>65</sup> Menurut Nailis Sa'adah S.Pd selaku guru kelas B3 permainan nomenclature card sangat efektif dalam menstimulasi perkembangan membaca pada kelompok B, jika anak tersebut mampu fokus, mendengarkan dan melihat serta konsentrasi, jika tidak anak tersebut juga harus dengan cara yang lain seperti diberi pertanyaan 1 per 1, di sebutkan namanya 1 per 1, diperlihatkan kartu 1 per 1 supaya anak tersebut tahu dan fokus.<sup>66</sup>

#### **b. Permainan Nomenclature Card Untuk Perkembangan Membaca Permulaan Kelompok B**

Masa *golden age* adalah pertumbuhan pola pikir seorang anak dengan perkembangan yang signifikan. Pada masa ini, permainan *nomenclature card* sangat penting diterapkan, karena pada usia tersebut yang sering dikenal sebagai masa *golden age*. Dalam mengimplementasikan suatu permainan *nomenclature card*, untuk peserta didik yang belum mampu membaca akan terbantu karena anak bisa fokus, mengingat, mendengarkan, melihat dan konsentrasi, agar anak tidak bosan bisa dimulai dengan nyanyian. Secara tidak langsung penerapan permainan *nomenclature card* dan nyanyian tersebut anak sudah dilatih untuk pra membaca atau permulaan membaca.

Berdasarkan observasi peneliti, peneliti melakukan wawancara dengan kepala RA Uswatun Hasanah. Pada hari pertama, peneliti fokus menggali informasi mengenai masalah waktu belajar. Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa kegiatan belajar mengajar dimulai pada jam 09.00 WIB dan selesai pada jam 11.00 WIB. Peserta didik biasanya sampai di sekolah sekitar pukul 08.30 - 08.50 WIB. Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, peserta didik menghabiskan waktunya bermain dengan teman-temannya di area bermain halaman sekolah yang telah

---

<sup>65</sup> Data Hasil Observasi Tentang Penerapan Permainan Nomenclature Card Pada Anak Pada Tanggal 23 Mei 2023

<sup>66</sup> Nailis Sa'adah S.Pd, "Selaku Guru Kelas B3 RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Penulis, 16 Mei 2023, Wawancara 4"

disediakan ataupun menggunakan APE yang ada di taman bermain sekolah. Setelah itu, guru mengajari peserta didik untuk baris berbaris, mengajari ke kamar mandi secara mandiri, cuci tangan dengan prosedur yang baik, dan minum air putih jika akan masuk kelas. Hal demikian diharapkan mampu membantu meningkatkan kualitas kedisiplinan sejak umur balita.

**Tabel 4.5**  
**Jadwal Kegiatan Harian Saat Observasi**

Jam Pelajaran	Kegiatan	Uraian
08.45-09.00	1) Penyambutan anak ketika tiba di sekolahan	Penyambutan anak dengan salim kepada guru piket dan mengucapkan “assalamu’alaikum”. Setelah memasuki area sekolahan anak dipersilahkan untuk duduk melepas sepatu dengan kursi yang sudah di siapkan, kemudian menaruh sepatu di rak dan melepas tas di tempat yang sudah disediakan. Kemudian anak bersiap untuk baris-berbaris.
09.00-09.15	1) Baris di halaman 2) Persiapan masuk kelas ( <i>toilet training</i> , cuci tangan, minum)	Ketika peserta didik baris di halaman, guru menyapa murid dengan sapaan “selamat pagi serta menanyakan kabar mereka agar mereka bersemangat” dengan lagu-lagu. Selain itu, ketika baris salah satu anak maju kedepan untuk memimpin senam bersama guru, kemudian mengucapkan janji murid, rukun iman, rukun islam, pancasila, nama malaikat dan tugasnya. setelah kegiatan baris-

		berbaris selesai kemudian persiapan untuk masuk kelas seperti <i>toilet training</i> , cuci tangan, dan minum.
09.15-09.30	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Salam pembukaan</li> <li>2) Berdo'a</li> <li>3) Hafalan asmaul husna, surah serta menghafal do'a yang dibaca dalam keiatan setiap hari</li> </ol>	<p>Guru menyapa dan mengabsen anak ketika masuk kelas.</p> <p>Setelah itu berdo'a sebelum pembelajaran dimulai.</p>
09.30-10.30	<p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Penyampaian materi sesuai dengan tema</li> <li>2) Melakukan kegiatan sesuai dengan RPPH</li> </ol>	<p>Dalam menyampaikan materi kepada murid, guru membuat materi yang akan dipelajari menjadi suatu cerita. Diharapkan dengan metode bercerita dan bercakap, serta tanya jawab. Guru juga mengaplikasikan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Apabila materi telah disampaikan secara utuh, anak diberi tugas sesuai dengan RPPH. Dalam melaksanakan tugas dari guru, anak menyiapkan alat dan bahan yang digunakan secara bergantian.</p>
10.30-10.50	Kegiatan intrakurikuler (membaca)	Setelah mengerjakan tugas anak bergantian membaca dan guru menerapkan permainan <i>nomenclature card</i>
10.50-10.55	Persiapan pulang	Setelah kegiatan sudah selesai semuanya,

		kemudian anak bersiap untuk pulang dengan merapikan barang ataupun permainan yang masih berserakan.
10.55-11.00	<p>Penutup :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Berdo'a sebelum pulang</li> <li>2) Recalling kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>3) Menanyakan perasaan</li> <li>4) Evaluasi</li> <li>5) Salim kepada guru</li> </ol>	<p>Guru dan anak melakukan do'a bersama, selanjutnya menjelaskan kembali kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Selanjutnya, guru menanyakan perasaan anak hari ini dan melakukan evaluasi bagi teman yang kurang rapi dan menanyakan ada permasalahan apa hari ini dengan teman lain dan menyelesaikannya. Kemudian peserta didik salim kepada teman masing-masing untuk saling memaafkan mengenai permasalahan hari ini</p>

Kegiatan yang dilakukan oleh guru terkait penerapan permainan *nomenclature card* yaitu melalui kegiatan bercerita. Setelah guru selesai bercerita, komunikasi murid dan guru harus tetap dibangun salah satunya dengan metode tanya jawab terkait materi yang sudah dijelaskan, seperti sampai mana pengetahuan mereka mengenai alat komunikasi, membedakan alat komunikasi tradisional dan modern, jika siswa mampu menjawab meskipun jawaban yang diberikan belum sesuai, guru tetap harus mengapresiasi keberaniannya untuk mengutarakan jawabannya dan di akhir diulas jawaban yang tepat mengenai alat komunikasi.<sup>67</sup>

Dalam kegiatan bercerita bersama, kuis dapat dijadikan selingan agar siswa tidak bosan ketika guru hanya bercerita

---

<sup>67</sup> Data Hasil Obsrvasi Tentang Penerapan Permainan Nomenclature Card Pada Anak Pada Tanggal 22 Mei 2023

saja. Kuis yang diberikan juga tidak jauh-jauh dari cerita guru dengan engemas menjadi pertanyaan yang sederhana untuk menstimulasi perkembangan anak. Apabila peserta didik tidak bisa menjawab kuis yang diberikan dengan benar, guru tidak boleh mematahkan semangat mereka. Guru harus tetap memberi semangat agar di kuis selanjutnya mereka bisa menjawab kuis dengan tepat. Selanjutnya, guru memberikan pemaparan jawaban kuis yang sesuai dan tetap memantau sejauh mana peserta didik menampung materi yang telah dipaparkan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang telah dijelaskan barangkali ada yang mereka belum faham atau ada yang mengganjal untuk ditanyakan.

Dalam menstimulasi tumbuh kembang permulaan membaca untuk siswa yang dilakukan yaitu bermain menebak huruf. Guru menyiapkan kegiatan berupa buku dan kartu huruf tersebut dengan perintah membedakan huruf konsonan dan huruf vokal, kemudian anak mengambil kartu huruf tersebut sesuai dengan perintah guru, ketika anak sudah benar mengambil huruf nya selanjutnya di berikan ke guru saat itu juga permainan berlangsung (permainan tintong).<sup>68</sup> Setelah kegiatan selesai, anak diberikan reward oleh guru berupa bintang.

Hasil observasi pada hari berikutnya, peneliti memperoleh hasil yaitu dalam aktivitas peserta didik, untuk menyampaikan materi guru biasanya mengaplikasikan APE yang dibuat sendiri dengan tujuan agar peserta didik mudah untuk memahami dan menyerap ilmu yang disampaikan. Dalam hal ini, topik alat komunikasi menjadi terobosan yang masih baru bagi anak usia balita dan dianggap cepat dalam merangsang otaknya. Hal tersebut membuat guru bersemangat dalam membuat rancangan media pembelajaran yang sederhana untuk memperkenalkan macam-macam alat komunikasi tradisional maupun modern. Dari pengamatan peneliti, guru mengajar menggunakan APE untuk memberi stimulasi perkembangan awal baca peserta didik. “Sebagai seorang pendidik, utamanya menjadi guru RA saya menyadari haruslah inovatif dan kreatif. Saya pribadi dan teman-teman sesama guru di sini saling berkolaborasi memanfaatkan media sosial untuk mencari ide APE yang menarik, sehingga ketika peserta didik

---

<sup>68</sup> Data Hasil Observasi Tentang Penerapan Permainan Nomenclature Pada Anak Pada Tanggal 20 Mei 2023

melihatnya, mereka sudah penasaran dan tertarik dengan pembelajaran yang akan dibahas hari ini dengan APE yang guru bawa ke dalam kelas, dan ketika alat peraga kita gunakan, peserta didik terlihat memiliki daya semangat yang tinggi dan aktif ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar”.<sup>69</sup>

Peneliti mengamati, alat peraga atau media pembelajaran yang unik dan menarik membuat peserta didik sangat bergembira dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Apalagi penerapan media pembelajaran dengan memberi kesempatan peserta didik untuk bergilir mencoba memakai media belajar tersebut, mereka sangat tidak sabar untuk segera dipanggil gilirannya. Kebanyakan dari mereka penasaran dengan APE dan ingin mencobanya. Meskipun demikian, guru juga tetap mengkondisikan peserta didik, memantau agar tetap kondusif dalam belajar menggunakan media belajar.

Apabila proses belajar telah dilaksanakan, sebelum guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar, guru menjelaskan ulang berupa kesimpulan singkat mengenai materi yang dibahas hari ini. Selainnya, guru juga membuat evaluasi kekurangan dan kurang berhasilnya pembelajaran tersebut. Tidak lepas dengan nyanyian agar anak tetap belajar sambil riang gembira, guru Bersama peserta didik menyanyikan kembali lagu yang sesuai dengan topik materi dengan tujuan agar peserta didik lebih mudah dalam mengingatnya. Tidak lupa, guru bertanya mengenai jalannya kegiatan belajar hari ini, apakah mereka senang dengan kegiatan yang dilakukan. *Finally*, sebelum pulang tidak lupa untuk berdoa terlebih dahulu dan sayonara dengan teman sebayanya. Ketika peserta didik sudah pulang, guru melakukan evaluasi mengenai pengajaran yang dilakukan serta mengecek hasil karya peserta yang telah dibuat bersama dan membuat bahan ajar untuk keesokan harinya.

## **2. Masalah serta Solusi yang Dibutuhkan saat Mengimplemantasikan Permainan *Nomenclature Card* Untuk Perkembangan Membaca Permulaan**

### **a. Problem yang Dihadapi RA Uswatun Hasanah**

Suatu kondisi imbas dari permasalahan di mana kondisi tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang kita harapkan disebut masalah atau problem. Hal ini disebabkan adanya

---

<sup>69</sup> Nailis Sa'adah S.Pd, “Selaku Guru Kelas B3 ra Uswatun Hasanah, Hasil Wawancara Oleh Peneliti 23 Mei 2023”

ketidakcocokan antara teori yang berlaku dengan kejadian yang sesungguhnya di lapangan. Tidak semua masalah mampu selesai dengan sendirinya, tentunya dari permasalahan tersebut haruslah dicari solusinya dengan jalan yang terbaik tanpa merugikan pihak manapun. Nailis Sa'adah S.Pd selaku guru kelas B3 menyatakan bahwa problem nya itu sangat sedikit, kendala tersebut terdapat pada anak yang aktif seperti kurang fokus, seenaknya sendiri (tidak menghiraukan guru di depan) seperti itu.<sup>70</sup> Hal itu termasuk problem yang cukup berat bagi anak yang tidak diulas kembali oleh orangtuanya saat dirumah. Dengan demikian, repetisi atau pengulangan materi itu sangat berpengaruh dengan tumbuh kembang anak dengan memaksimalkan waktu yang ada.

Sedangkan terkait dengan kondisi awal sebelum penerapan permainan *nomenclature card* diterapkan, menurut penjelasan dari guru kelas B3 Nailis Sa'adah S.Pd beliau mengatakan, Kondisi awalnya jika anak yang sudah diajarkan oleh ibunya dirumah atau sudah berada di tempat bimbel dengan anak yang tidak diajari orangtua sama sekali sangat berbeda kondisinya jika anak tersebut sudah diajari maka akan mudah dalam menjawab huruf yang ada pada permainan *nomenclature* namun jika anak tersebut tidak diulas kembali oleh orangtuanya/tidak diajari maka akan tertatih-tatih, agak kesulitan dalam mengeja/menjawabnya. Terkadang anak juga kelupaan dan kebalik dengan huruf seperti 'b' dan 'd'. ada juga anak yang tidak diulas kembali dirumah dia akan lupa dengan huruf-huruf misalnya 'e' dibilang 'd' dan 'm' dibilang 'o'.<sup>71</sup>

Ada juga problem dari anak saat penerapan permainan *nomenclature card* itu sendiri, berdasarkan wawancara dengan guru kelas B2, Nila Firdayanti S.Pd mengatakan problem yang lain yaitu disaat anak berebut untuk menjadi yang pertama memainkan dan melihat lebih detail kartu yang digunakan pada saat kegiatan main. Lalu ketika ada kartu yang basah, sobek atau terselip.<sup>72</sup> Jadi semaksimal mungkin guru dalam pembuatan *nomenclature card* agar awet, dan tidak mudah sobek serta bisa digunakan dalam jangka waktu panjang.

---

<sup>70</sup> Nailis Sa'adah S.Pd, "Selaku Guru Kelas B3 RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Peneliti, Pada Tanggal 25 Mei 2023, Wawancara 4"

<sup>71</sup> Nailis Sa'adah S.Pd, "Selaku Guru Kelas B3 RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Peneliti, Pada Tanggal 25 Mei 2023, Wawancara 4"

<sup>72</sup> Nila Firdayanti S.Pd, "Selaku Guru Kelas B2 RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Peneliti, Pada Tanggal 25 Mei 2023, Wawancara 3"

## b. Mencari Solusi dari Sebuah Masalah

Usaha seseorang agar menemukan jalan keluar dari suatu persoalan yang sedang dihadapi dinamakan solusi. Penjelasan sebelumnya telah dielaskan beberapa persoalan yang dihadapi pasti terdapat solusi untuk mengatasi persoalan tersebut. Dalam hal ini, tidak semua solusi harus dicetuskan oleh guru, terkadang solusi datang dari wali peserta didik atau bahkan dari peserta didik itu sendiri.

Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan menjadikan guru kelas B3 sebagai narasumber untuk menggali solusi seperti apa yang seharusnya diterapkan Ketika menghadapi problem di kelas. Nailis Sa'adah S.Pd mengatakan: "Jika ada problem saat menerapkan permainan *nomenclature card* bisa di selingi dengan nyanyian, dan yang bisa menjawab diberi reward (tepuk tangan), yang tidak fokus dipanggil namanya disuruh maju kedepan dihadapan temannya supaya anak tersebut tahu dan bisa lebih fokus".<sup>73</sup>

Sedangkan upaya atau solusi yang diberikan untuk anak menurut Nila Firdayanti S.Pd selaku guru kelas B2 mengungkapkan: "Jika ada anak yang berebut kartu, saya meminta anak untuk bergantian dan mengerjakan kegiatan yang sudah di siapkan. Selain itu saya juga sudah menyiapkan kartu lebih dari satu untuk berjaga jika suatu saat kartunya basah, sobek atau lainnya".<sup>74</sup>

Ketika terjadi suatu persoalan di sekolah dan solusi yang dianggap mampu menyelesaikan persoalan tersebut diupayakan untuk dilakukan, utamanya persoalan mengenai membaca permulaan peserta didik melalui penerapan permainan *nomenclature card*. Selainnya, yang harus terus diperhatikan ialah Kerjasama baik guru dan orang tua wali murid harus senantiasa terjaga dengan baik, karena di sekolah keterbatasan waktu untuk terus memantau anak itu sangatlah kurang. Dalam hal ini, peran orang tua sangat dibutuhkan demi tumbuh kembang anak. Sholikah S.Pd yang merupakan kepala RA Uswatun Hasanah, mengutarakan "Kerjasama guru dan orangtua murid menstimulasi perkembangan membaca permulaan anak sangat baik yaitu mulai rapat antar guru dan

---

<sup>73</sup> Nailis Sa'adah S.Pd, "Selaku Guru Kelas B3 RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Peneliti, Pada Tanggal 25 Mei 2023, Wawancara 4"

<sup>74</sup> Nila Firdayanti S.Pd, "Selaku Guru Kelas B2 RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Peneliti, Pada Tanggal 25 Mei 2023, Wawancara 3"

orangtua, seminar parenting, komunikasi guru dengan orangtua dan partisipasi orangtua dalam pembelajaran membaca dirumah, meskipun masih terdapat kendala yaitu masih kurang pedulinya orangtua dalam menstimulasi perkembangan membaca anak dirumah”.<sup>75</sup>

Ketika guru dan orang tua mampu bekerja sama dengan baik, utamanya dalam hal menstimulasi perkembangan membaca permulaan melalui penerapan permainan *nomenclature card* pihak guru menjadi lebih mudah untuk menstimulasi perkembangan membaca permulaan saat di sekolah, disebabkan ketika peserta didik di rumah, mereka didukung penuh oleh orang tua dan dibekali pengajaran sederhana untuk mengasah otak dan menstimulasi perkembangan membaca permulaan. Perlu kita tahu, waktu di rumah itu lebih banyak daripada di sekolah, jadi peran orangtua di sini sangat dibutuhkan agar anak juga lebih dikontrol untuk tetap belajar dan tidak hanya bermain saja Ketika di rumah. Ketika ada pendapat orangtua yang mengatakan jika sepenuhnya Pendidikan anak diserahkan di bangku sekolah, maka hal itu kurang tepat, karena di rumah orang tua juga harus berusaha mendidik apa yang sudah diajarkan di sekolah aagar menjadi kebiasaan seorang anak daalam menjalankan kehidupan sehari-harinya.

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Analisis Permainan *Nomenclature Card* Untuk Perkembangan Membaca Permulaan Kelompok B

Permainan *nomenclature card* tentunya penting bagi anak usia dini untuk menstimulasi perkembangan membaca anak, maka dari itu pendidik harus memiliki potensi yang maksimal untuk mengantarkan anak usia dini dalam mengenali potensi terbesar yang dimilikinya dengan mengasah dan mengembangkannya secara konsisten dan kontinu. Anak usia dini tidak boleh diabaikan tanpa pendidikan yang berkualitas. Karena pada anak

---

<sup>75</sup> Sholikhah S.Pd, “Selaku Kepala RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Peneliti. Pada Tanggal 16 Mei 2023, Wawancara1”

usia dini itulah potensi, karakter, dan kepribadian sudah terbentuk dengan baik.<sup>76</sup>

Langkah awal yang peneliti lakukan ialah peneliti melakukan observasi ke sekolah yang akan digunakan sebagai objek penelitian. Peneliti menanyakan mengenai hal-hal yang menunjang penelitian ini dengan menggali informasi dengan kepala RA Uswatun Hasanah. Peneliti focus bertanya mengenai jam efektif selama di sekolah.<sup>77</sup> Setelah itu, peneliti diarahkan untuk menggali informasi dengan guru kelas yang mengampu agar mengetahui mengenai informasi terkait pembelajaran selama di dalam kelas.

Metode pembelajaran sentra diharapkan mampu menumbuhkan keahian yang dimiliki seorang anak dengan menerapkan sistem belajar berpusat pada aktivitas bermain. Ketika permainan akan dimulai, baik guru dan murid sudah dalam lingkaran (circle times) dan memberikan pijakan-pijakan bermain kepada anak. Pembelajaran sentra memanfaatkan media yang tujuannya memperluas pengalaman anak. Komponen yang digunakan seperti alat dan bahan akan membantu kelancaran proses pemberian materi yang diberikan pendidik secara sistematis. Selaras dengan observasi peneliti bahwa, model pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut menggunakan model sentra.<sup>78</sup>

Tempat duduk peserta didik Ketika di dalam kelas menerapkan setting meja bundar dengan alas duduknya tidak menggunakan kursi, melainkan karpet. Pada kelas sentra, guru membagi menjadi empat sentra yang digunakan setiap harinya. 4 sentra tersebut dibuka secara bergantian oleh guru. Setelah guru memberikan kegiatan kepada anak, kemudian guru bertugas untuk mengawasi dan membimbing anak-anak ketika ketika mereka merasa kesulitan dalam mengerjakan sesuatu.

Langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data anak RA B3 dilakukan dengan dua cara, salah satu caranya

---

<sup>76</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru Paud*, Diva Press (Yogyakarta, 2015), 13, [https://www.google.co.id/books/edition/Panduan\\_Praktis\\_Manajemen\\_Mutu\\_Guru\\_PAUD/qNp0EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=jamal+ma%27mur+asmani+panduan+praktis+manajemen&pg=PP4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Praktis_Manajemen_Mutu_Guru_PAUD/qNp0EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=jamal+ma%27mur+asmani+panduan+praktis+manajemen&pg=PP4&printsec=frontcover) diakses pada tanggal 31 Maret 2023.

<sup>77</sup> Sholikah S.Pd, "Selaku Kepala RA Uswatun Hasanah, Wawancara Oleh Peneliti, Pada Tanggal 25 April 2023, Wawancara 1"

<sup>78</sup> Data Hasil Observasi Tentang Model Pembelajaran Di RA Uswatun Hasanah, Pada Tanggal 25 April 2023

adalah dengan menampilkan data dalam format tabel, dan cara lainnya adalah dengan menampilkan data dalam bentuk grafik. Agar data lebih mudah dipahami, data sebaiknya dikelompokkan ke dalam kategori tertentu.<sup>79</sup>

Di bawah ini pengamatan selama satu bulan. Observasi tersebut mengenai penerapan permainan *nomenclature card* untuk menstimulasi kemampuan membaca anak dari hasil evaluasi perkembangan peserta didik di RA Uswatun Hasanah.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Penilaian Awal Observasi Penerapan Permainan *Nomenclature Card***

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB	BB+MB	BSH+BSB	Ket.
1.	AA	0	5	8	0	5	8	kurang
2.	AAA	0	5	14	2	5	16	Baik
3.	ARR	0	2	16	2	2	18	Baik
4.	AFA	0	0	15	5	0	20	Baik
5.	AJS	0	5	13	0	5	13	Baik
6.	DSN	0	7	8	0	7	8	Kurang
7.	DAL	0	0	17	3	0	20	Baik
8.	KAM	0	9	8	0	9	8	kurang
9.	MAF	0	0	14	3		17	Baik
10.	MARL	0	0	13	7	0	20	Baik
11.	MIZ	0	0	14	0	0	14	Baik
12.	MNM	0	0	14	0	0	14	Baik
13.	MZFA	0	0	16	0	0	16	Baik
14.	MAB	0	3	10	0	3	10	Baik
15.	MBM	0	6	9	0	6	9	Kurang
16.	MFR	0	1	9	0	1	9	Kurang
17.	MSS	0	1	9	0	1	9	kurang

<sup>79</sup> Retno Suprihatin, "Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Data Dalam Diagram Batang Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*," *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, vol.7, no.3, hal.168.

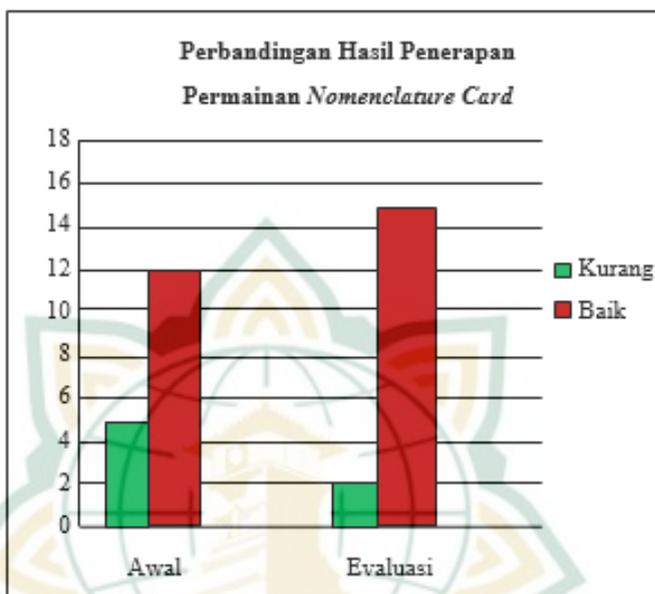
**Tabel 4.7**  
**Hasil Evaluasi Observasi Penerapan Permainan *Nomenclature Card***

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB	BB+MB	BSH+ BSB	Ket.
1	AA	0	5	8	0	5	8	Kurang
2	AAA	0	5	14	2	5	16	Baik
3	ARR	0	2	16	2	2	18	Baik
4	AFA	0	0	15	5	0	20	Baik
5	AJS	0	5	13	0	5	13	Baik
6	DSN	0	7	8	0	7	8	Kurang
7	DAL	0	0	17	3	0	20	Baik
8	KAM	0	2	14	0	2	14	Baik
9	MAF	0	0	14	3		17	Baik
10	MARL	0	0	13	7	0	20	Baik
11	MIZ	0	0	16	0	0	16	Baik
12	MNM	0	0	14	0	0	14	Baik
13	MZFA	0	0	16	0	0	16	Baik
14	MAB	0	2	14	0	2	14	Baik
15	MBM	0	2	11	0	2	11	Baik
16	MFR	0	0	13	0	0	13	Baik
17	MSS	0	1	15	0	0	15	Baik

Rangkuman hasil penilaian dari penerapan permainan *nomenclature card* dijabarkan pada Tabel 4.8. Pada observasi peserta didik di RA Uswatun Hasanah tidak semua peserta didik tumbuh berkembang secara signifikan. Perkembangan murid yang signifikan hanya terlihat pada 12 orang murid dan 5 murid lainnya belum bisa dikatakan berkembang. Namun, pada penilaian evaluasi tumbuh kembang murid terkait penerapan permainan *nomenclature card*, peserta didik yang awal mulanya kurang berkembang mampu sedikit agar perubahan yang lebih baik yaitu berkurang dua peserta didik, serta jumlah peserta didik yang memang sudah berkembang sesuai harapan juga mengalami peningkatan yaitu 15 peserta didik.

Berikut hasil data yang disajikan dalam bentuk diagram batang tentang perbandingan awal observasi dan setelah mengalami evaluasi terkait penerapan permainan *nomenclature card*.

**Tabel 4.8**  
**Perbandingan Hasil Perkembangan Anak**



Berdasarkan hasil penelitian, situasi murid yang kurang mengenakan dan suasana hati yang mencengkaam sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan membaca permulaan. Karena karakteristik IQ murid tidak bisa disamakan, sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu memahami kondisi anak, terkadang anak tidak mengikuti kegiatan karena keadaan mental anak kurang baik dan kurang fokus. Terkadang anak suka bermain sendiri, ngobrol bahkan mengganggu temannya, biasanya tergantung mood anak itu sendiri, jika moodnya bagus dia akan mau mengikuti pembelajaran dengan baik.

Dalam menstimulasi perkembangan membaca permulaan harus berkaitan erat dengan keberanian dan rasa percaya diri anak dalam menjawab pertanyaan dari guru. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan membaca permulaan berhasil jika suasana belajar anak menyenangkan. Ada beberapa alasan, yang pertama adalah suasana belajar yang menyenangkan yang mampu merangsang otak dalam mengolah informasi sehingga kemampuan kognitif anak dapat meningkat. Yang kedua, keberhasilan menstimulasi anak dalam proses pembelajaran serta memberikan penguatan dan memuji anak agar anak lebih menunjukkan semangat belajar serta memberikan reward kepada

anak.<sup>80</sup> Tujuan pemberian *reward* yang diberikan pendidik kepada peserta didik adalah agar anak lebih aktif dan bersemangat dalam usahanya memperbaiki atau meningkatkan prestasinya, dengan kata lain memotivasi anak untuk belajar lebih baik.<sup>81</sup>

## 2. Analisis Problematika dan Solusi dalam Penerapan Permainan Nomenclature Untuk Menstimulasi Perkembangan Membaca Kelompok B

Problematika berasal dari kata *problem* yang berarti masalah. Dalam KBBI, kata “masalah” dimaknai sebagai suatu persoalan yang masih belum terselesaikan. Pada saat yang sama, suatu permasalahan haruslah dicarikan solusi terbaik. Oleh karena itu, masalah dimaknai sebagai hal yang tidak sesuai dengan harapan kita dengan teori yang sudah ada, namun karena keadaan menyebabkan kita harus mencari solusi dari hal yang tidak bisa kita hindari tersebut.<sup>82</sup> Dengan adanya *problem*, ketika kita hendak mencari suatu pemecahan masalah haruslah yang sesuai tanpa menimbulkan masalah baru. Dalam hal ini, solusi dapat diartikan sebagai prosedur untuk menemukan jalan keluar dari permasalahan yang sedang kita hadapi.

Hasil pengamatan peneliti, permasalahan yang muncul dalam implementasi permainan *nomenclature card* dalam menstimulasi perkembangan membaca permulaan untuk peserta didik di RA Uswatun Hasanah dan solusi untuk menanggulangi masalah tersebut yaitu:

1. Masalah dari keadaan siswa yang kurang fokus, solusi yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut dari para pendidik yaitu, seorang guru harus bisa membangkitkan minat belajar anak dengan cara membuat kegiatan di kelas terasa hidup, sehingga anak tidak merasa bosan dan bisa fokus mendengarkan materi yang disampaikan.
2. Masalah dari keadaan anak yang aktif seperti kurang fokus, sebaiknya sendiri (tidak menghiraukan guru di depan) pendidik biasanya memberikan *reward* terhadap siswa yang aktif berupa bintang maupun tepuk tangan, sebelum memberikan *reward* ketika pendidik menemukan kendala seperti ini pendidik mengajak anak untuk bernyanyi dan yang bisa menjawab pertanyaan dari guru akan diberikan *reward*,

---

<sup>80</sup> Hasil Observasi di RA Uswatun Hasanah, Pada Tanggal 13 Mei 2023

<sup>81</sup> M. Ngalim Purwanto, “Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis,” (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), hlm.128.

<sup>82</sup> Tim Penulis KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 896

tujuan pemberian *reward* yang diberikan pendidik kepada peserta didik adalah agar anak lebih aktif dan bersemangat dalam usahanya memperbaiki atau meningkatkan prestasinya, dengan kata lain memotivasi anak untuk belajar lebih baik.<sup>83</sup>

3. Masalah yang ada hubungannya dengan permainan *nomenclature card*, kartu yang mudah sobek. Solusi yang digunakan untuk mengatasi problem tersebut yaitu, seorang guru menggunakan sebuah media atau alat peraga yang digunakan untuk menjelaskan kepada anak sesuai tema pada saat pembelajaran dengan alat peraga atau media yang tidak mudah sobek, pendidik memodifikasi kartu huruf dengan melaminating atau mensolasi kartu huruf sehingga lebih aman karena tahan air dan tidak mudah sobek.
4. Orangtua yang kurang dan belum mampu mengetahui perannya atau belum sadar secara mendalam akan pentingnya tentang membaca permulaan yang diterapkan pada anak ketika di rumah. Solusi yang ada untuk menyelesaikan problem tersebut yaitu, seorang guru memberikan pengertian kepada orang tua melalui kegiatan parenting yang dilaksanakan di sekolah.

---

<sup>83</sup> M. Ngalim Purwanto, "Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis," (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.182.