

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL  
HURUF *HIJAIYAH* MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)*  
DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI KASIH BUNDA PONTIANAK**

**ARTIKEL**

**OLEH**

**PUJI ASTUTI  
NPM. 081610776**



**PROGRAM STUDI S I  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK  
2013**

## ABSTRAK

Puji Astuti (081610776), “Upaya Peningkatan Kemampuan dalam Pengenalan Huruf *Hijaiyah* melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di Pendidikan Anak Usia Dini Kasih Bunda Pontianak”. Dibawah bimbingan Bapak Eli, M.Pd dan Ibu Hj. Sudarti, M. Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi, masih ada anak di PAUD Kasih Bunda Pontianak kelompok B2 yang belum dapat mengenal huruf *hijaiyah* dalam proses pembelajaran, sehingga perlu adanya perubahan metode yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf *hijaiyah* melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah untuk memperoleh kemampuan anak mengenal huruf *hijaiyah*.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang objektif tentang: 1. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf *hijaiyah*. 2. Hasil peningkatan kemampuan anak dalam pengenalan huruf *hijaiyah* melalui metode kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan rancangan penelitian “pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*”. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman observasi dan dokumentasi.

Hasil Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I kemampuan mengenal huruf *hijaiyah* dengan baik sebanyak 16, 67 %, cukup 27,78 %, dan kurang 55,56%. Pada siklus II terdapat kemampuan mengenal huruf *hijaiyah* dengan baik sebanyak 38,89 %, cukup 22,22 %, dan kurang 38,89%. Siklus III terdapat kemampuan mengenal huruf *hijaiyah* dengan baik sebanyak 72,22 %, cukup 27,78%, dan kurang 0 %.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf *hijaiyah* di PAUD Kasih Bunda Pontianak. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan mengenal huruf *hijaiyah* anak dalam kegiatan pembelajaran secara signifikan dari siklus I ke siklus II dan siklus III.

Kata kunci: *Mengenal huruf hijaiyah, Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournaments (TGT)*

## A. LATAR BELAKANG

Salah satu yang harus dimiliki guru sebagai salah satu unsur pendidik, agar mampu melaksanakan tugas profesionalnya adalah memahami bagaimana peserta didik belajar dan bagaimana mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik, serta memahami tentang bagaimana anak belajar. Untuk memahami proses belajar yang terjadi pada anak, guru perlu menguasai metode pembelajaran dengan baik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, karena fungsi pertama dalam pembelajaran adalah memfasilitasi tumbuh dan berkembangnya belajar dalam diri peserta didik.

Dunia pendidikan, khususnya sekolah harus memiliki sistem pembelajaran yang menekankan pada proses dinamis yang didasarkan pada upaya peningkatan keingintahuan anak tentang dunia. Pendidik

harus mendesain pembelajarannya yang responsif dan berpusat pada anak agar minat dan aktifitas sosial mereka terus meningkat. Dalam konteks ini, sekolah dan pendidik bertanggung jawab penuh untuk membangun sikap sosial anak dengan cara menerapkan komunikasi interpersonal dan keterlibatan kelompok di antara mereka.

Al-Qur`an merupakan *kalamullah (kitab suci)* yang diturunkan kepada Nabi Muhammad sebagai mu`jizat yang terbesar dimana di dalamnya terdapat pedoman dalam mencapai kebahagiaan hidup yang hakiki. Oleh karena itu, setiap manusia memiliki kewajiban untuk membaca, mengamati dan mengamalkannya. Begitu pentingnya al-qur`an dalam membimbing dan mengarahkan perilaku manusia, wajib bagi setiap muslim untuk mempelajari, memahami dan merealisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Huruf *hijaiyah* adalah huruf bahasa arab yang terdapat di dalam *al-qur`an*. Pembelajaran huruf *hijaiyah* sebagai huruf *arab* memerlukan kemahiran dan keahlian tertentu. Mukti (2005: 35) dalam penelitiannya menegaskan bahwa betapa pentingnya belajar huruf *hijaiyah* usia dini adalah usia yang paling potensial untuk mempelajari bahasa asing.

Belajar mengenal huruf *hijaiyah* adalah salah satu pelajaran awal yang harus diajarkan pada anak usia dini dalam memahami *al-qur`an*, sebab masa anak-anak merupakan masa-masa yang paling intensif untuk mengenal pengetahuan yang baru tetapi masa tersebut rawan bagi anak yang pada umumnya suka meniru apa yang dilihat di sekelilingnya. Anak akan merekam setiap kejadian disekitarnya dan anak akan selalu mengingat kejadian-kejadian yang menimpanya baik itu kejadian yang menyenangkan maupun kejadian yang

menyedihkan. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi terhadap keberhasilan pembelajaran termasuk mengenal huruf *hijaiyah* adalah bagaimana guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode atau strategi yang digunakan.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham *konstruktivisme*. Kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah anak sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anak anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam kooperatif belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif dengan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Model kooperatif

dengan metode *TGT* ini memfokuskan pada kemampuan berfikir anak menggunakan game akademik, dengan suasana turnamen untuk berkompetisi dengan kelompok yang setara.

Beberapa ahli menyatakan bahwa model ini tidak hanya unggul dalam membantu anak memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Dalam kooperatif, anak terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi anak untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Pada kooperatif yang diajarkan adalah keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik didalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, anak diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan.

Selain kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah untuk mencapai ketuntasan.

Berdasarkan observasi awal di PAUD Kasih Bunda Pontianak yang dilakukan peneliti model pembelajaran kooperatif dengan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran, untuk itu peneliti merasa tertarik untuk menggunakan model ini dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf *hijaiyah*. Terlihat pada saat observasi yang dilakukan peneliti ada anak yang belum mengenal huruf *hijaiyah*, kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun individu yang diberikan oleh guru tidak sepenuhnya tercapai dengan baik, serta kurangnya usaha guru dalam menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga anak merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan pada anak tidak mudah dipahami. Untuk itu peneliti mengangkat

permasalahan di atas dalam suatu penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf *hijaiyah* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

## **B. TUJUAN PENELITIAN**

Secara umum tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi dan kejelasan secara aktual mengenai:

1. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf *hijaiyah* di PAUD Kasih Bunda Pontianak.
2. Hasil kemampuan anak mengenal huruf *hijaiyah* melalui metode kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di PAUD Kasih Bunda Pontianak.

## **C. MANFAAT PENELITIAN**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam pemecahan masalah dalam dunia pendidikan. Antara lain manfaat hasil penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi lebih lanjut dalam dunia pendidikan khususnya mengenai upaya guru dalam mengelola kelas untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf *hijaiyah* pada anak usia dini dengan belajar yang menyenangkan melalui kerjasama dengan teman.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

a. Bagi Peneliti, sebagai pengalaman praktis tentang fakta yang terjadi dilapangan, serta menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.

b. Bagi Anak Usia Dini, dapat membiasakan diri untuk bekerjasama dengan teman dan meningkatkan

kemampuan pengenalan huruf *hijaiyah*.

- c. Bagi Lembaga Pendidikan, dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan acuan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar semenarik mungkin.

#### D. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana esensi penelitian tindakan terletak pada adanya tindakan dalam situasi alami untuk memecahkan persoalan-persoalan praktis. Penelitian tindakan kelas biasanya digunakan untuk meningkatkan pendidikan, terutama kualitas praktisi (guru) dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini secara garis besar terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini direncanakan melalui tiga siklus tergantung pada keberhasilan yang ditetapkan setiap siklus tersebut

sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf *hijaiyah* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

#### E. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus III ini, terdapat temuan-temuan sebagai berikut :

1. Aktivitas mengenal huruf *hijaiyah* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* mengalami peningkatan. Aktivitas mengenal huruf *hijaiyah* pada siklus I 16,67 % (3 anak), siklus II 38,89 % (7 anak) dan siklus III meningkat menjadi 72,22% (13 anak)
2. Menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran kepada anak dan mendampingi anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran adalah hal yang tepat untuk meningkatkan

aktivitas mengenal huruf *hijaiyah* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di depan kelas dengan menggunakan media bergambar yang menarik. Hal ini terlihat bahwa pada akhir siklus hampir semua anak mampu meningkatkan aktivitas mengenal huruf *hijaiyah* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Hasil penelitian terlihat bahwa ada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf *hijaiyah*. Ini menunjukkan anak berbeperan aktif dalam kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan mengikuti perintah guru dalam melakukan kegiatan. Proses peningkatan kemampuan mengenal huruf *hijaiyah* tidak akan belangsung secara spontan berubah menjadi baik setidaknya kita dapat memberikan pemahaman pada anak bahwa melalui kerjasama dengan orang lain akan mendatangkan kebaikan

bagi anak dan segala pekerjaan akan menjadi ringan, sehingga sikap kerjasama akan tertanam dan menyatu dalam totalitas pikiran dan tindakan. Ketuntasan hasil belajar juga di pengaruhi oleh penggunaan metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk mengenalkan huruf *hijaiyah* pada anak usia dini.

Melalui kegiatan peningkatan mengenal huruf *hijaiyah* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* anak dapat melatih keberaniannya dan berkompetisi tetapi tetap menjalin kerja sesama teman, meningkatkan kemampuan kerjasama anak, meningkatkan pengembangan kreativitas anak, meningkatkan pengembangan tanggung jawab dengan bekerja sampai tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, hasil proses



kegiatan pembelajaran anak dari siklus I, siklus II dan siklus III dapat dipresentasikan melalui tabel berikut :

**Data Hasil Pengamatan Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyah**

| No | Siklus     | Hasil Pengamatan | Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah |
|----|------------|------------------|---|
| 1  | Siklus I   | 16,67 %          | -   |
| 2  | Siklus II  | 38,89 %          | 22,22 %                                       |
| 3  | Siklus III | 72,22 %          | 33,33 %                                       |

**F. KESIMPULAN**

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf *hijaiyah* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di PAUD Kasih Bunda Kelompok B2 Pontianak Selatan. Hal ini di tunjukkan

dengan meningkatnya aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran secara signifikan dari siklus I, siklus II ke siklus III.

1. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf *hijaiyah* di PAUD Kasih Bunda Pontianak dilakukan dengan prosedur: guru menentukan nomor urut anak dan menempatkan anak pada meja turnamen dengan tiga kegiatan permainan, tiga kotak kartu nomor, tiga lembar skor permainan, anak mencabut kartu untuk menentukan tantangan yang akan dimainkan, kartu dikocok dan anak mengambil kartu yang teratas, kartu yang diambil lalu dibacakan sesuai nomor pada kartu untuk mengetahui tantangan yang akan dikerjakan oleh anak, jika jawaban atau tantangan tidak diselesaikan dengan baik, setiap kelompok

mendapatkan skor sesuai kemampuan anak dalam kelompoknya, skor tertinggi mendapatkan bintang 4, sedang mendapatkan bintang<sup>3</sup> dan skor terendah mendapatkan bintang 2, setelah selesai, anak menghitung skor perolehan mereka bersama guru dan kartu akan diakumulasikan dengan semua tim, penghargaan sertifikat, Tim Baik untuk kriteria atas, Tim Cukup (kriteria tengah), Tim Kurang (kriteria bawah) dan untuk melanjutkan turnamen berikutnya, guru dapat melakukan pergeseran tempat anak dalam kelompok lain berdasarkan prestasi setiap anak pada meja turnamen.

2. Hasil dari penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf *Hijaiyah*. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan secara bertahap pada siklus I

dengan adanya persentase 16, 67 %, siklus II 38,89 % dan siklus III meningkat menjadi 72,22 % dengan indikator yang ditetapkan 70 % dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang dicapai anak.

## G. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta dilaksanakan oleh peneliti, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Guru hendaklah dapat memberikan metode yang bervariasi saat pengajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenalkan huruf *hijaiyah* pada anak dan dapat menarik minat serta menyenangkan bagi anak saat pembelajaran.
2. Sekolah hendaklah menyediakan sarana dan prasarana dalam menunjang proses belajar mengajar sehingga guru dapat lebih mengembangkan metode serta teknik yang akan digunakan

untuk memberikan pembelajaran kepada anak.

3. Anak yang masih belum bisa menjalin kerjasama terhadap teman sebayanya diharapkan peran guru dan orang tua untuk bisa lebih memberikan dorongan dan bimbingan kepada anak agar anak mampu bermain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Tams Games Tournaments (TGT)* dengan temannya. Karena bimbingan dari orangtua dan guru sangat penting untuk perkembangan anak didik kita. selain itu pendidikan untuk anak usia dini disini sangat dibutuhkan untuk anak yang baru menginjak pendidikan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

#### H. DAFTAR PUSTAKA

1. Acep, Yoni (2010). Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Famili.
2. Departemen Pendidikan Nasional.2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia.Edisi ke III Cet. Ke 4.Jakarta : Pusat Bahasa.
3. Eni Purwanti, 2011. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik Mencari Pasangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak di PAUD AL-FIKRI Kelompok B I Pontianak Utara. (skripsi tidak diterbitkan) Program Studi PAUD Universitas Muhammadiyah Pontianak.
4. Huda Miftahul. (2011). Kooperatif Learning “Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan”: Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
5. Harun, Rasyid. (2005). Metodologi Penelitian Kualitatif. Pontianak: STAIN
6. Hamdani. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia
7. (<http://id.Shvoong.com/businessmanagement/enterpreneurship/1943506>) diakses pada tanggal 18 maret 2012.

8. Iskandar (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat : Gaung Persada.
9. Khairulmaddy, 2009. *Pengertian Kerjasama*. (<http://www.scribd.com/02/18-7405505/>) diakses pada tanggal 20 januari 2013.
10. Lie, Anita. 2004. *Cooperatif Learning “Mempraktekkan Cooperatif Learning di Ruang Kelas”*. Jakarta : PT. Gramedia Widiajarana.
11. Moenta, Pangerang. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standars Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
12. Mulyasa.E.(2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
13. Slamet Suyanto (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas .
14. Slavin, Robert E. 2008. *Cooperatif Learning, Theory, Research and Practic* second edition Boston : Allynand Bacon.
15. Sulistiyowati. 2010. *Melatih Kerjasama Pada Anak Usia Dini* (<http://www.scribd.com/1/18-7405505/>) diakses pada tanggal 18 Maret 2012.
16. Sutrisno, Hadi. (2000). *Metodologi Research Jilid III*. Andi Obset.
17. Suroso.(2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. <http://Yudira blog sport. Com. 2011/03/ptk.html>.
18. Wina Sanjaya (2008). *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media.
19. Wahyu Maulidiantini (2012). *Upaya Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Pemanfaatan Media Animasi Interaktif pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Baruna Wati*. (skripsi tidak diterbitkan) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Muhammadiyah Pontianak
20. Yudha M Saputra, Rudyanto (2005). *Pembelajaran*

Kooperatif Untuk  
Meningkatkan Keterampilan  
Anak TK.Jakarta :  
Depdiknas.

21. Yuliana Nuraini, Bambang  
Sujiono (2005). Menu  
Pembelajaran Anak Usia  
Dini. Jakarta: Yayasan Citra  
Pendidikan Indonesia.