

ABSTRAK

Erni U. Husain 2012. Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak Kelompok B di R.A Darul Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. Skripsi Program Studi SI PAUD Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Samsiah, S.Pd, M.Pd dan Pembimbing II Nunung Suryana Jamin, SE, M.Si.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Kelompok B dapat ditingkatkan Melalui Permainan *Puzzle* di R.A Darul Arqam Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan *Puzzle* di R.A Darul Arqam Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo .

Metode yang adalah penelitian tindakan kelas dengan analisis data untuk mengamati pengenalan huruf hijaiyah anak dapat ditingkatkan melalui permainan *puzzle*, melalui empat tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantauan dan evaluasi, tahap analisis dan refleksi, teknik pengumpul data, yang terdiri dari siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil siklus I pertemuan I yakni aspek mengurutkan huruf-huruf hijaiyah dengan benar yakni baik sebanyak 11 orang atau 55%, cukup sebanyak 5 orang atau 25%, dan kurang sebanyak 4 orang atau 20%. Aspek menyebutkannya dengan benar yakni baik sebanyak 11 orang atau 55%, cukup sebanyak 6 orang atau 30%, dan kurang sebanyak 3 orang atau 15%. Menyelesaikan tugas yang diberikan yakni baik sebanyak 11 orang atau 55%, cukup sebanyak 5 orang atau 25%, dan kurang sebanyak 4 orang atau 20%. Hasil Siklus I belum mencapai indikator maka dilanjutkan ke Siklus II. Pada siklus II, aspek mengurutkan huruf-huruf hijaiyah dengan benar yakni baik sebanyak 15 orang atau 75%, cukup sebanyak 4 orang atau 20%, dan kurang 1%. Aspek menyebutkannya dengan benar yakni baik sebanyak 15 orang atau 75%, cukup sebanyak 4 orang atau 20%, dan kurang 1%. Menyelesaikan tugas yang diberikan yakni baik sebanyak 15 orang atau 75%, cukup sebanyak 5 orang atau 25%, dan kategori kurang 0%. Hasil Siklus II mencapai indikator yang ditetapkan. Dengan tercapainya indikator kinerja maka hipotesis tindakan yang diajukan, diterima.

Permainan *Puzzle* dapat meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B R.A Darul Arqam Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo

Kata Kunci: Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Permainan *Puzzle*.