

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK MELALUI  
PERMAINAN DADU HURUF DAN KARTU GAMBAR DI PAUD  
MARANTI KECAMATAN LUBUK BASUNG  
KABUPATEN AGAM**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan strata  
satu ( S1) Jurusan Pendidikan Luar Sekolah*



**OLEH**

**AFRIDAWATI  
2010/58829**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
KOSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2014**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK MELALUI  
PERMAINAN DADU HURUF DAN KARTU GAMBAR DI PAUD  
MARANTI KECAMATAN LUBUK BASUNG  
KABUPATEN AGAM**

Nama : Afridawati  
BP/NIM : 2010 / 58829  
Konsentrasi : Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Disetujui  
oleh :

Pembimbing I

  
**Dr. Syafruddin Wahid, M. Pd**  
NIP. 19540202 198602 1 001

Pembimbing II

  
**Dra. Setiawati, M. Si**  
NIP. 19610919 198602 2 001

## PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi Pendidikan Anak  
Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Dadu Huruf dan Kartu Gambar Di PAUD Maranti Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam

Nama : Afridawati

BP/NIM : 2010 / 58829

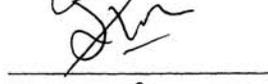
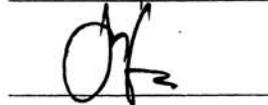
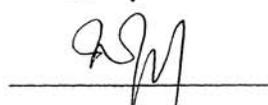
Konsentrasi : Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr.Syafruddin Wahid, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra.Setiawati, M.Si	2. 
3. Anggota	: Dra. Syur'aini. M.Pd	3. 
4. Anggota	: MHD. Natsir, S.Sos.I. M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Wirdatul'Aini, M.Pd	5. 

## **ABSTRAK**

Afridawati. 2014. Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Dadu Huruf dan Kartu Gambar di Paud Maranti Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam. Skripsi.

Kemampuan mengenal huruf anak kelompok B2 di Paud Maranti Lubuk Basung masih sangat rendah. hal ini terlihat masih banyak anak yang belum mampu mengenal huruf yang satu dengan huruf yang lain. Metode dan Media yang tidak tepat oleh guru menjadi penyebab terjadinya kondisi ini. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan dadu huruf dan kartu gambar di Paud maranti LubukBasung Kabupaten Agam.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 Paud Maranti Lubuk Basung yang berjumlah 15 orang . tahun ajaran 2013/2014. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus . data penelitian diperoleh melalui observasi , kemudian di olah dan dianalisis dengan rumus persentase.

Hasil penelitian rata-rata menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf anak. Hal ini dapat dilihat dari terjadinya peningkatan, siklus I dan berlanjut ke siklus II. Sebelum tindakan kemampuan mengenal huruf anak masih rendah. Pada siklus I mulai meningkat namun belum mencapai KKM. Pada siklus II meningkat lagi dan sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Berdasarkan hasil di atas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan dadu huruf dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di Paud Maranti Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam. Di sarankan kepada Pendidik sebagai masukan tentang peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Bagi orang tua dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Bagi pengelola untuk dapat memberikan fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah.

## KATA PENGANTAR

Syukur Allhamdulillah, penulis aturkan kehardirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Melalui Permainan Dadu Dan Kartu Gambar di Paud Maranti Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini oleh karena itu maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr.Firman , M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
2. Ibu Dr.Solfema, M.Pd dan Bapak Drs. Wisroni , M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan PLS Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr.SyafruddinWahid,M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dra.Setiawati, M.Si selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini selesai.

4. Kedua orang tua , kakak dan adik yang telah memberikan dorongan moril maupun materil , serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
5. Teman-teman angkatan 2010 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan, bantuan ,doa dan motivasi yang telah di berikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran , kritikan dan masukan yang bermafaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermafaat bagi penulis juga bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang , Januari 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

### BAB I PENDAHULUAN

A.Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penulisan	7
F. Pertanyaan Penulisan	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Definisi Operasional	8

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Deskripsi	11
1. Pengertian Anak Usia Dini	11
2. Karakteristik Anak Usia Dini	13
3. Konsep Mengenal Huruf Pada Anak usia Dini	15
4. Stimulasi Pengenalan Huruf	20
5. Metode Belajar Melalui Bermain	21
6. Pentingnya Bermain dan Permainan bagi Anak Usia	22
7. Mafaat Bermain	23
8. Permainan Dadu Huruf	24
B. Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Konseptual	33

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
---------------------	----

B.Subyek Penelitaan.....	35
C.Prosedur Penulisan.....	36
D. Jenis Penelitian dan Sumber Data.....	42
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENULISAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasi Penelitian.....	43
1 Kondisi Awal.....	44
2 Diskripsi Siklus I.....	45
3 Deskripsi Siklus II.....	49
4 Kondisi Antar Siklus.....	53
B. Pembahasan.....	55
<b>BAB V Penutup</b>	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

<b>TABEL</b>	<b>HALAMAN</b>
1. Hasil Pengamatan Perkembangan Mengenal Huruf anak Kelompok usia 5-6 tahun.....	42
2. Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Dalam Mencari Huruf pada siklus I.....	45
3. Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Dalam Menyusun Huruf Pada siklus I.....	46
4. Meningkatkan Kemampuan Anak mengenal Huruf Dalam Menyebutkan Kata pada Siklus I .....	47
5. Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Dalam Mencari Huruf pada siklus II.....	49
6. Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Dalam Menyusun Huruf Pada siklus II.....	51
7. Meningkatkan Kemampuan Anak mengenal Huruf Dalam Menyebutkan Kata pada Siklus II.....	52
8. Rekapitulasi Data Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Yang Sangat mampu dan Mampu Sebelum dan Sesudah Siklus I dan II.....	54

## DAFTAR GRAFIK

GRAFIK	HALAMAN
1. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada kondisi awal.....	44
2. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dalam Mencari Huruf Awal pada siklus .....	45
3. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dalam Menyusun Huruf pada siklus I.....	47
4. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dalam Menyebutkan Kata pada siklus I.....	48
5. Meningkatkan Kemampuan Anak mengenal Huruf Dalam Mencari Huruf pada siklus I.....	50
6. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dalam Menyusun Huruf pada siklus I.....	51
7. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dalam Menyebutkan Kata pada Siklus II.....	53
9. Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf yang Sangat Mampu dan Mampu sebelum dan sesudah siklus I dan IsiklusII.....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Lampiran Data Peserta Didik yang di Teliti di Paud Maranti Kecamatan Lubuk Basung kabupaten Agam.....	64
2. Rencana Mingguan.....	65
3. Rencana Kegiatan Harian.....	67
4. Lembaran Pengamatan Kemampuan Anak mencari huruf melalui permainan Dadu dan kartu gambar siklus I.....	73
5. Lembaran pengamatan kemampuan anak menyusun huruf melalui permainan dadu dan kartu gambar siklus I.....	74
6. Lembaran pengamatan kemampuan anak menyebutkan huruf melalui permainan dadu dan kartu gambar siklus I.....	76
7. Lembaran pengamatan kemampuan anak mencari huruf melalui permainan dadu dan kartu gambar siklus II.....	77
8. Lembaran pengamatan kemampuan anak menyusun huruf melalui permainan dadu dan kartu gambar siklus II.....	79
9. Lembaran pengamatan kemampuan anak menyebutkan kata melalui permainan dadu dan kartu gambar siklus II.....	80

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor utama yang akan menentukan keberhasilan pembangunan nasional, karena pendidikan merupakan bimbingan dan asuhan bagi anak dalam menuju individualitas diri yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945. Pendidik anak usia dini merupakan salah satu bentuk Pendidikan Pra-sekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Sebagaimana yang telah ditetapkan dalam Pendahuluan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009, yang menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/ Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat dengan menggunakan program untuk anak usia 4-6 tahun. Kelompok bermain 3-5 tahun (PAUD).

Menurut kurikulum Menu Generik (2009:24), "Pengembangan diri dan potensi anak dalam pembelajaran di PAUD di bagi kepada dua bidang pengembangan. (1) Pengembangan pembiasaan dan (2) Pengembangan kemampuan dasar, selanjutnya dijelaskan bahwa bidang pengembangan pembiasaan di bagi lagi kepada dua bagian yaitu :(1) moral agama (2) sosial emosional". kedua bidang pengembangan tersebut merupakan kegiatan yang di lakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik, sedangkan bidang kemampuan dasar meliputi (1) bahasa (2) kognitif (3) fisik motorik (4) seni dan kreativitas. Keempat bidang pengembangan tersebut

merupakan kegiatan yang di persiapkan untuk meningkatkan dampak positif sesuai dengan tahap perkembangan anak.

PAUD adalah salah satu awal pendidikan prasekolah yang di kenal anak didik. Oleh sebab itu PAUD perlu menciptakan situasi pendidikan yang memberikan rasa aman dan menyenangkan bagi anak yang mana pembelajaran bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock,1997). Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat, yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak. Sesuai dengan pendapat *Piaget* yang menyatakan bahwa pada usia 3-6 tahun tingkat perkembangan kognitif anak berada pada tingkat pra-operasional kognitif.

Dimana anak belum bisa belajar secara abstrak. Belajar akan lebih menyenangkan bagi anak melalui benda-benda kongrit. Eliyawati.(2005:03) mengemukakan bahwa “cara belajar anak usia dini bersifat dan energik”. Anak usia dini senang melakukan aktivitas seolah-olah tak pernah lelah, dan tak pernah bosan. Terlebih apabila anak mendapatkan suatu kegiatan yang baru dan menantang.

Kementerian Pendidikan Nasional menjelaskan tujuan pendidikan Anak usia dini adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, ke-

mandirian, kognitif, bahasa, fisik/ motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah lebih lanjut.

Berdasarkan tujuan tersebut maka di perlukan tenaga pendidik yang propesional. Tenaga pendidik yang propesional adalah guru yang dapat memfasilitasi pendidikan yang propesional adalah guru yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga melalui pembelajaran tersebut di harapkan kemampuan dasar anak dapat berkembang.

Salah satu kemampuan dasar yang harus di kembangkan adalah kemampuan bahasa yang bertujuan agar anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkan untuk persiapan membaca dan menulis. Dalam berkomunikasi bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang.

Menurut Depdiknas kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA "Kompetensi dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun adalah anak mampu berkomunikasi secara lisan, mampu memiliki pembendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkanya".

Dalam pembelajaran persiapan membaca di PAUD dapat di laksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan praskolastik atau praakademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan PAUD sebagai taman bermain. Keterampilan membaca yang baik membantu anak-anak mengembangkan pondasi yang kuat untuk belajar. Ketika membaca terasa menyenangkan bagi anak iapun terus melakukannya.

Riset telah menunjukkan bahwa kegagalan membaca diusia dini berpengaruh negatif terhadap perkembangan kepercayaan diri dan motivasi anak untuk belajar dan berprestasi di sekolah. Anak usia 5-6 tahun rata-rata dapat menggunakan 1000- 1200 kosa kata yang berbeda. Untuk memperkaya kosa kata anak usia 5-6 kita perkenalkan dengan kemampuan mereka mengenal huruf dan kemampuan untuk mengucapkan kata-kata yang familiar.

Sekalipun pengenalan huruf dan mengasosiasikanya dengan bunyi huruf yang bersangkutan adalah hal yang penting dalam perkembangan membaca anak. Menurut peraturan Menteri Nomor 58 tahun 2009, Standar tingkat pencapaian perkembangan Anak usia 5-6 tahun tentang kemampuan dasar bahasa adalah anak mengenal berbagai lambang huruf, mengenal huruf vocal dan konsonan.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan oleh penulis di kelompok B2 PAUD Maranti yang mana anak berusia 5-6 tahun (usia TK), penulis temui diantaranya masih banyak anak didik yang belum mampu mengenal huruf, menyusun huruf, menyebutkan kata, kalau ada itu hanya sebagian kecil saja. apabila anak diminta mencari huruf dan menyusun huruf anak tidak mampu dan apa bila dikaitkan dengan kurikulum yang ada, kemampuana anak masih sangat rendah dan anak belum berkembang sesuai dengan indikator yang ada pada kurikulum tersebut.

Berdasarkan masalah yang telah di uraikan di atas, maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan motivasi anak untuk meningkatkan mengenal kata. Penulis tertarik untuk melakukan penulisan dengan judul

*”Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak melalui Permainan Dadu dan Kartu Gambar di PAUD Maranti Lubuk Basung.*

**Tabel 1. Data Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Anak PAUD Maranti Tahun Ajaran 2013/2014 dengan jumlah anak 15 orang.**

No	Indikator yang diamati	Tingkat Pencapaian							
		SM		M		KM		SKM	
		F	%	F	%	f	%	F	%
1	Mencari huruf awal yang sama dengan kartu gambar	-	-	1	7	6	40	8	53
2	Menyusun huruf sesuai kartu gambar	-	-	1	7	5	33	9	60
3	Menyebutkan kata yang sudah tersusun	-	-	1	7	5	33	9	60
	<b>Jumlah</b>			3	21	16	106	26	173
	<b>Rata-rata</b>				<b>7</b>		<b>35</b>		<b>58</b>

Berdasarkan hasil observasi tentang perkembangan kemampuan mengenal huruf anak pada semester I tahun 2013/2014 dengan jumlah anak yang di amati 15 orang, tidak seorang pun kategori Sangat Mampu (SM) 0%, kategori mampu (M) 7% sedangkan Anak yang Kurang Mampu (KM) 35,3% sedangkan anak yang memperoleh kategori Sangat kurang mampu( SKM) 57,7% jadi anak yang kurang mampu untuk semuanya sebanyak 93%.

Dari hasil pengamatan penulis terhadap kondisi awal pengenalan huruf anak usia dini masih rendah atau belum berkembang secara optimal. Langkah-langkah untuk meminimalisir tersebut penulis akan mengoptimalkan dadu huruf dan kartu

gambar dalam upaya meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak di PAUD Maranti Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan, maka permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih kurangnya stimulasi yang diberikan guru pada anak dalam mengenal huruf.
2. Kemampuan pendidik yang kurang dalam menggunakan media pembelajaran
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.
4. Kurangnya stimulasi orang tua di rumah terhadap pengenalan huruf pada anak.
5. Kurangnya minat belajar anak dalam aspek pengenalan huruf.
6. Kondisi kesehatan anak yang kurang baik.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penulis melakukan pembatasan masalah yang akan diteliti yaitu masalah di batasi pada media pembelajaran. Dalam penulisan ini penulis mencoba permainan dadu huruf dan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. penelitian ini peneliti hanya mengenalkan huruf a sampai g, karena terbatasnya dadu huruf yang penulis gunakan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka masalah penulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut: apakah terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui permainan dadu huruf dan kartu gambar di PAUD Maranti Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk melihat gambaran :

1. Peningkatan kemampuan anak mencari huruf awal melalui permainan dadu huruf dan kartu Gambar di PAUD Maranti kecamatan Lubuk Basung.
2. Peningkatan kemampuan anak menyusun huruf sesuai kartu gambar melalui permainan dadu huruf dan kartu gambar di PAUD Maranti Lubuk Basung.
3. Peningkatan kemampuan anak menyebutkan kata yang sudah di susun melalui permainan dadu huruf dan kartu gambar di PAUD Maranti.

#### **F. Pertanyaan Penelitian**

Sesuai dengan tujuan diatas, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah permainan dadu dan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mencari huruf awal yang ada pada kartu gambar?
2. Apakah permainan dadu huruf dan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyusun huruf sesuai kartu gambar?
3. Apakah permainan dadu huruf dan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan kata yang sudah tersusun sesuai kartu gambar ?

## **G. Manfaat Penelitian**

Meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan dadu huruf dan kartu gambar di harapkan dapat memberikan manfaat di antaranya:

### 1 Secara Teoritis

Untuk memperkaya khasanah keilmuan bidang pendidikan luar sekolah khususnya bidang bahasa terutama dalam mengenal huruf.

### 2. Secara Praktis

#### a) Bagi Pendidik

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

#### b) Bagi Sekolah

Adapun manfaat bagi sekolah yaitu untuk menyediakan fasilitas yang memadai untuk pelaksanaan proses pembelajaran.

#### c) Bagi orang dapat menstimulasi anak dalam rangka meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

## **H. Defenisi Operasional**

### 1. Mengenal Huruf

Menurut peraturan Menteri Nomor 58 tahun 2009, Standar tingkat pencapaian perkembangan Anak usia 5-6 tahun tentang kemampuan dasar bahasa adalah anak mengenal berbagai lambang huruf, mengenal huruf vocal dan konsonan.

Menurut Depdiknas kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA "Kompetensi dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5

tahun adalah anak mampu berkomunikasi secara lisan, mampu memiliki pembendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya”.

Mengenal huruf menurut Dhieni (2005:2)” Ketika anak diperkenalkan huruf dan kata-kata, sebaiknya tunjukkan huruf dan kata-kata itu pada mereka, terutama nama teman, keluarga, hewan peliharaan. Jangan mengajarkan kepada anak kata-kata yang tidak umum tanpa memberi konteks atau maknanya”.

Jadi dapat di simpulkan bahwa mengenalkan huruf kepada anak kita harus memberikan contoh huruf atau kata-kata tersebut. Huruf dan kata-kata yang dekat dengan kehidupan anak. Dengan mengenalkan huruf dan kata akan membuat anak belajar lebih menyenangkan dan menambah kosa kata anak.

Kemampuan anak dalam mengenal huruf yang di maksud dalam penulisan ini adalah:

- a. Anak mencari lambang huruf awal yaitu: anak mencari kartu gambar yang hurufnya sama dengan huruf yang muncul pada dadu huruf, misalnya anak menguncang dadu huruf, setelah dadu huruf diguncang maka keluar huruf “a”, maka anak akan mencari huruf yang berawalan “a” misalnya gambar ayam.
- b. Anak menyusun huruf yaitu: anak akan mencari kartu huruf dan menyusun huruf sesuai dengan kartu gambar. Dengan menggunakan kartu gambar anak akan mengetahui huruf apa saja ketika membuat kata misalnya kata ayam.
- c. Anak menyebutkan kata yang sudah tersusun yaitu : anak menyebutkan kata-kata yang sudah tersusun sesuai dengan kartu gambar misalnya kata ayam.

## **2. Permainan Dadu**

Permainan dadu huruf adalah suatu permainan yang mengenalkan huruf-huruf kepada anak usia dini. Menurut Hutchins (2008) permainan dadu huruf dapat mendorong anak mendengarkan bunyi awal sebuah kata. Kemudian menempatkannya dalam kata. serta menempatkan bunyi-bunyi didalam bagian lain dari kata. Permainan ini juga membantu anak mengetahui urutan abjad.

Permainan dadu huruf sebuah permainan yang menggunakan benda yang berbentuk kubus yang terbuat dari kayu, balok, atau dari plastik.

Tiap penampakan dadu di beri titik terdiri 1-6. Dalam penulisan ini penulis tidak menggunakan titik tetapi menggunakan huruf. Setelah dadu diguncang dan digelinding maka penampakan dadu huruf yang paling atas yang menjadi keputusan yang harus dilaksanakan. Pengenalan huruf dalam penulisan ini adalah mencari kartu gambar sesuai dengan huruf yang ada pada penampakan dadu huruf. Setelah mendapatkan kartu gambar yang dicari, anak menyusun kartu huruf sesuai kata yang ada pada kartu gambar. Setelah kartu huruf di susun anak menyebutkan kata sesuai dengan kartu gambar.

## **3. Permainan Kartu Gambar**

Menurut Sadiman (2003) gambar adalah suatu media yang mengkombinasikan fakta, gagasan secara jelas, dan kuat melalui suatu pengungkapan kata-kata atau gambar. Yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia (2001:329) “Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya.

Kartu gambar yang di maksud dalam penulisan ini adalah alat bantu yang di gunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik yang di tuangkan dalam bentuk kartu, yang mana pada penulisan ini menggunakan gambar-gambar binatang yaitu gambar ayam, buaya, cicak, domba, elang, gajah dan lain-lain.