

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA MELALUI
PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR BERBENTUK
JENDELA DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI
PEMBINA LUBUK BEGALUNG PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

NAMA : YOSMELIA

NIM : 2017 / 17022235

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata melalui Permainan
Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela di Taman Kanak-
kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang

Nama : Yosmelia

NIM : 17022235

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2020

Desetujui oleh

Pembimbing



Prima Aulia, M. Psi
NIP. 19861104 201404 1 001

Ketua Jurusan PG-PAUD



Dr. Yaswinda, M.Pd
NIP. 19741220 200012 2 002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

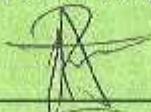
Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Meningatkan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Permainan Kartu Kata
Bergambar Berbentuk Jendela di Taman Kanak-Kanak Negeri
Pembina Lubuk Begalung Padang

Nama : YOSMELIA
NIM : 2017/17022235
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prima Aulia, M. Psi	1. 
Anggota	: Dra. Sri Hartati, M. Pd	2. 
Anggota	: Dra. Rivda Yetti, M. Pd	3. 

Halaman Persembahan

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, Maka apabila kamu telah selesai dari sesuatu urusan, tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain, Dan hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya kamu berharap (berdo'a) (Qs; al-insyirah, 94; 6-8)

Seiring rasa syukur atas KaruniaMu Kupersembahkan karya kecilku buat:

Ayah, Ibu ku tercinta (Bahar dan Radias) dan Suamiku Yurnalis, S. Ag, M. Pd dan buah hatiku Mu'adzah Bahira

Kakakku, Ir. Mukhlis dan adikku yang tersayang Esi, Kennedy, Levi dan Ulvia

Kasih sayang semuanya untukku begitu tulus dalam kesederhanaan tanpa kenal lelah, letih yang selalu mendukungku demi mewujudkan cita-citaku.

Hanya berkat doa semuanya aku dapat meraih ini

Ya ALLAH SWT bimbingan lah aku terus dalam Ridho dan RahmatMU

Bimbinglah aku terus dalam kasih dan hanya cinta kepadaMU

Ya ALLAH SWT

Aku menyadari sepenuhnya apa yang aku buat sampai detik ini belum berarti apa-apa karena semuanya ..aku memohon jadikanlah keringat mereka sebagai mutiara yang kemilau saat aku dalam kegelapan....

Ibu kepala sekolah TK, Pembina Yusnimar M. Pd yang telah banyak memberikan kritikan, bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Buat teman-teman ku guru TK, Negeri Pembina Padang yang selalu ada saat suka dan duka yang selalu memberi motivasi dan semangat baru terutama teman ku Siske Wijaya, S. Pd semoga kebersamaan ini terus menjadi kenangan yang terindah dan tak terlupakan.

Sekali lagi terimakasih dan mohon maaf karena nama-nama tidak ku tuliskan satu persatu..tapi yakinlah kenangan kita sampai hayat dikandung badan..

Semoga Rahmat ALLAH selalu menyertai kita semua.....

Aamiin Ya Rabbal alamin

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yosmelia
NIM/BP : 17022235 / 2017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata melalui
Permainan Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela di
Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk
Begalung Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2020

Saya yang menyatakan




YOSMELIA

ABSTRAK

Yosmelia 2020. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang dari penelitian adalah belum memiliki kemampuan mengenal kata anak dalam hal menyebutkan kata sesuai gambar, menyebutkan huruf awal pada kata, mengelompokkan kata dengan huruf awal yang sama dan menungkapkan pendapat tentang gambar pada kartu kata bergambar berbentuk jendela. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui permainan kartu kata bergambar berbentuk jendela.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian anak usia dini kelompok B6 berjumlah 8 orang anak terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi dan hasil penilaian diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal kata anak melalui permainan kartu kata bergambar berbentuk jendela, dimana pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan kata anak 88%. Disimpulkan bahwa permainan kartu kata bergambar berbentuk jendela dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang.

Kata kunci: kemampuan mengenal kata; kartu kata bergambar bergambar berbentuk jendela; anak Taman Kanak-kanak.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **Meningkatkan Kemampuan Mengenal kata melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang.**

Dalam rangka menyelesaikan studi SI di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prima Aulia, M. Psi selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Sri Hartati, M. Pd selaku penguji I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Rivda Yetti, M. Pd selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan dan waktu luang kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Yaswinda, M. Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Asdi Wirman, S. Pd.I, M. Pd, selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Bapak dan ibu dosen beserta Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Teman-teman PPKHB 2017 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
8. Orang tua, suami beserta anak tercinta yang selalu memberikan semangat dan dorongan selama menuntut ilmu di fakultas ilmu pendidikan UNP.

Peneliti menyadari keterbatasan ilmu yang peneliti miliki, mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Padang, Agustus 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini	10
c. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	11
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	12
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	14
3. Konsep Perkembangan Bahasa.	16
a. Pengertian Bahasa	16
b. Tujuan Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	16
c. Karakteristik Bahasa Anak Usia Dini.....	17
d. Pengertian Mengenal Kata.....	19
e. Manfaat Mengenal Kata Bagi Anak Usia Dini.....	20
f. Pengertian Membaca bagi Anak Usia Dini	20
g. Tujuan Membaca Bagi Anak Usia Dini	21
4. Konsep Bermain Anak Usia Dini.....	22
a. Pengertian Bermain	22
b. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini	23
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini	24
5. Konsep Media Pembelajaran.....	25
a. Pengertian Media Pembelajaran	25
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	26

c. Manfaat Media Pembelajaran.....	27
6. Media Kartu Bergambar Berbentuk Jendela	29
a. Pengertian Media Kartu Bergambar Berbentuk Jendela	29
b. Langkah-Langkah Permainan Kartu Bergambar	31
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis Tindakan	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Prosedur Penelitian	35
E. Definisi Operasional	53
F. Instrumentasi.....	53
G. Teknik Pengumpulan Data.....	56
H. Teknik Analisa Data.....	56
I. Indikator Keberhasilan	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	59
B. Analisa Data	80
C. Pembahasan.....	82
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	87
B. Implikasi.....	87
C. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berpikir	33
Bagan 2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	36

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Hasil Observasi pada Kondisi Awal	37
Tabel 2 Format Observasi	55
Tabel 3 Hasil Observasi pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	59
Tabel 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Siklus I Pertemuan 1	61
Tabel 5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Siklus I Pertemuan 2.....	63
Tabel 6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Siklus I Pertemuan 3	65
Tabel 7 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Kata Siklus I	67
Tabel 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Siklus II Pertemuan 1.....	71
Tabel 9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Siklus II Pertemuan 2.....	73
Tabel 10 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Siklus II Pertemuan 3.....	75
Tabel 11 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Kata Siklus II	77

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran	1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Pada Kondisi Awal	92
Lampiran	2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Pertama	96
Lampiran	3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Kedua	101
Lampiran	4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Ketiga	106
Lampiran	5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Pertama	111
Lampiran	6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Kedua	116
Lampiran	7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Ketiga	121
Lampiran	8 Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Kata Pada Kondisi Awal.....	126
Lampiran	9 Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Kata Siklus I Pertemuan 1	127
Lampiran	10 Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Kata Siklus I Pertemuan 2	128
Lampiran	11 Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Kata Siklus II Pertemuan 3	129
Lampiran	12 Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Kata Siklus II Pertemuan 1	130
Lampiran	13 Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Kata Siklus I Pertemuan 2	131
Lampiran	14 Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Kata Siklus I Pertemuan 3	132
Lampiran	15 Gambar Sekolah TK Negeri Pembina Lubuk Begalung	133
Lampiran	16 Gambar Siklus I.....	137
lampiran	17 Gambar Siklus II	144

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu lembaga pendidikan awal yang tidak bisa kita lewatkan atau kita abaikan begitu saja karena PAUD sendiri ikut dalam menentukan perkembangan dan keberhasilan anak di masa mendatang. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dalam berbagai jalur pendidikan baik formal, nonformal dan informal. PAUD dalam jalur formal yaitu Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal sedangkan PAUD dalam jalur nonformal adalah Kelompok Bermain dan Taman Penitipan Anak serta PAUD yang diselenggarakan dalam jalur informal adalah berbentuk pendidikan keluarga dan bentuk lainnya yang sederajat.

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistim Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 yang berbunyi :

”Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Salah satu jalur pendidikan anak usia dini dalam bentuk formal adalah Taman Kanak-Kanak (TK), TK merupakan salah satu pendidikan mulai dari usia lima sampai enam tahun, yang mengembangkan seluruh aspek pengembangan yang ada pada diri anak. Aspek yang ada pada diri anak meliputi aspek perilaku, kognitif, fisik motorik, bahasa dan seni. Setiap aspek harus dapat dikembangkan dengan baik dan sesuai dengan tahap perkembangan usia anak.

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain Yusuf (2001). Hal ini mencakup semua cara untuk berkomunikasi, menyebutkan pikiran, dan perasaan yang dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka. Salah satu aspek yang dikembangkan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini adalah aspek bahasa. Pengembangan bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif. Bahasa akan mempermudah anak dalam menyampaikan ide-ide, pendapat dan berbagi informasi baik berupa lisan maupun tulisan.

Anak-anak yang cerdas dalam bahasa menyukai kegiatan bermain yang memfasilitasi kebutuhan anak untuk berbicara, bernegosiasi, dan juga mengekspresikan perasaan dan pikiran dalam bentuk kata-kata. Salah satu unsur yang ada dalam perkembangan bahasa anak ialah keaksaraan (*literacy*). Keaksaraan meliputi kemampuan, minat, kegembiraan, kebiasaan tentang membaca dan menulis. Mengenal huruf merupakan untuk mengenali huruf-huruf dan kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Agar perkembangan mengenal huruf meningkat dengan

baik guru hendaknya memberikan pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain, Yulsyofriend (2013).

Bahasa dikembangkan sebagai cara untuk mengungkapkan pikiran yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak tentang standar kompetensi kelompok A, menyebutkan bahwa anak mampu mengenal perbendaharaan kata-kata yang dikenal. Kemudian dalam hasil belajar, diharapkan agar anak dapat menunjukkan kata sesuai gambar, menyebut kata dengan membaca tulisan, dan menyebutkan simbol dalam kata (dalam Kemendiknas, 2010).

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia serta memungkinkannya untuk berkembang. Dalam hidupnya, manusia menggunakan bahasa untuk berpikir, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Masa perkembangan bahasa yang paling efektif pada manusia terletak pada masa usia dini, tepatnya pada 3 tahun dari hidupnya, yakni suatu periode dimana otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan Suhartono (2005). Sebagaimana dikemukakan oleh Suhartono di atas bahwa dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak kemampuan berbahasa sangatlah penting karena bahasa digunakan untuk berpikir, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan kemampuan dasar anak termasuk dalam mengenal kata, dapat dilakukan dengan berbagai strategi bermain dan permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan anak dalam mengenal kata.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak kemampuan berbahasa sangatlah penting karena bahasa digunakan untuk berpikir, menyimak, berbicara, membaca, dan

menulis. Pengembangan kemampuan dasar anak termasuk dalam mengenal kata, dapat dilakukan dengan berbagai strategi bermain. Adapun beberapa jenis permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan anak dalam mengenal kata antara lain bermain kartu kata.

Prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) pada dasarnya bersifat kolaboratif, tidak hanya menitik beratkan pengembangan pada satu aspek pengembangan tetapi perlu upaya pencapaian tujuan memberikan pembelajaran di TK lebih menarik dan lebih bermakna menyenangkan dan memberikan rasa aman kepada anak. Djamarah, dkk (2006), proses pembelajaran untuk mengembangkan dengan bantuan media akan mempertinggi kegiatan belajar anak dalam tenggang waktu yang cukup lama. Hal ini berarti bahwa kegiatan belajar anak dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan tanpa bantuan media. Dalam penggunaan media pembelajar juga harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan agar hasil yang diperoleh maksimal.

Kartu yang berisi gambar dapat digunakan untuk melatih mengeja atau memperkaya kosa kata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi anak didik untuk memberikan respon yang diinginkan melalui media pembelajaran, Arsyad (2011) menyatakan bahwa, penggunaan media kartu kata bergambar mampu memberikan proses belajar yang baru bagi anak. Alasan dipilihnya media kartu kata bergambar sebagai pembelajaran untuk mengenal kata adalah: (1) situasi pembelajaran lebih kondusif, karena anak dilibatkan secara penuh dalam pembelajaran, (2) guru menggunakan metode bermain, sehingga pembelajaran berpusat pada anak dan anak terlibat aktif dalam pembelajaran, (3) anak akan termotivasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata bergambar.

Melalui penggunaan media kartu kata bergambar ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal kata di kelas B6 TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang.

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam proses pembelajaran anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang kelas B6 mengalami permasalahan, yaitu belum berkembangnya kemampuan anak dalam mengenal kata dalam hal menyebutkan kata sesuai kartu kata, menyebutkan lambang huruf awal dari kata, mengungkapkan pendapat tentang kata pada kartu kata. Hal ini terjadi karena anak masih belum paham dalam mengingat perbedaan huruf abjad. Permasalahan lain yaitu ketika anak-anak mengucapkan kata, dan pengucapannya kurang tepat. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran mengenal kata, guru selalu menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), ketika anak-anak mengerjakan LKA mereka merasa bosan dan banyak yang tidak tertarik, akibatnya LKA yang dikerjakan anak tidak terselesaikan hal ini disebabkan karena kegiatan mengenal kata tidak dilakukan dalam suatu permainan yang membuat anak bersemangat.

Peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian tindakan kelas untuk mengatasi hal belum berkembangnya kemampuan mengenal kata, dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Bergalung Padang”

Permainan kartu kata bergambar berbentuk jendela ini sangat menarik bagi anak dimana peneliti memodifikasi kartu kata ini menjadi bentuk jendela yang dapat dibuka dan di tutup anak dengan ukuran yang besar. Pada kartu kata bergambar berbentuk jendela anak tidak hanya sekedar menyebutkan kata sesuai gambar namun

dapat mengembangkan kemampuan lain yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan sebagai berikut:

1. Anak menyebutkan kata sesuai gambar pada kartu kata bergambar berbentuk jendela.
2. Anak menyebutkan huruf awal kata pada kartu kata bergambar berbentuk jendela
3. Anak mengelompokkan kata dengan huruf awaal yang sama
4. Mengungkapkan pendapat tentang gambar pada kartu kata bergambar

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Anak belum memiliki kemampuan anak dalam mengenal kata.
2. Kurangnya media bermain untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal kata.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal kata.
4. Media yang digambar guru kurang menarik bagi anak sehingga pembelajaran belm optimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas peneliti membatasi masalah yang akan di teliti yaitu anak belum memiliki kemampuan untuk mengenal kata di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam hal ini adalah “Bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui

Permainan Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela di TK Negeri Pembina Padang?''.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata dalam hal menyebutkan kata sesuai gambar, menyebutkan huruf awal pada kata, mengelompokkan kata dengan huruf awal yang sama dan menungkapkan pendapat tentang gambar pada kartu kata bergambar berbentuk jendela melalui media kartu kata bergambar berbentuk jendela di TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini memberikan banyak manfaat terutama:

1. Guru
 - a. Membantu dan mempermudah guru atau pendidik dalam menyampaikan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata.
 - b. Memberikan gambaran kepada guru PAUD tentang media pembelajaran dan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata.
2. Anak
 - a. Meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui media kartu kata bergambar berbentuk jendela.
 - b. Memberdayakan potensi siswa dalam menjalin kerjasama dan komunikasi dengan siswa lain.
3. Kepala Sekolah
 - a. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran bahasa pada anak.

- b. Memberikan kontribusi di sekolah tentang inovasi media pembelajaran sesuai tahap perkembangan kemampuan mengenal kata pada anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Pertumbuhan dan perkembangan dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pertumbuhan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Sejak lahir tidak terjadi lagi pertumbuhan sel saraf otak, tetapi hubungan antara sel saraf otak terus berkembang. Hal ini dijelaskan oleh Sujiono (2009) yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia ini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek.

Setiap anak yang dilahirkan bersamaan dengan potensi yang dimilikinya, yang harus dikembangkan secara tepat dengan memberi stimulasi dan kesempatan yang luas bagi anak untuk menemukan potensi dalam dirinya. Stimulasi diberikan oleh orang tua dan guru serta lingkungan sekitar anak yang bersifat positif. Menurut Mulyasa (2012) bahwa anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.

Sementara itu anak usia dini menurut Suryana (2013) adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses

perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Menurut pendapat ahli tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah makhluk sosiokultural yang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.

b. Karakteristik Anak usia Dini

Anak memiliki dunia dan karakter orang dewasa, ia sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang pernah dilihat dan didengarnya serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Dijelaskan oleh Suryana (2013) bahwa karakteristik anak usia dini yaitu: 1) Anak bersifat egosentris, 2) Anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), 3) Anak bersifat egosentris, 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Setiap anak yang dilahirkan di atas dunia ini tentu berbeda satu sama lainnya karena mempunyai karakteristik masing-masing, menurut Fadlillah (2017) menyatakan bahwa beberapa karakteristik anak usia dini yaitu:

- 1) Unik;
- 2) Egosentris;
- 3) Aktif dan energik;
- 4) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal;
- 5) Eksploratif dan berjiwa berpetualang;
- 6) Spontan;
- 7) Senang dan kaya dengan fantasi;
- 8) Masih mudah frustrasi;
- 9) Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu;
- 10) daya perhatian yang pendek;
- 11) bergairah untuk belajar;
- 12) Semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Anak usia dini yang sedang tumbuh dan berkembang memiliki karakteristik, Wiyani (2016) yaitu:

1) memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*); 2) Menjadi pribadi yang unik; 3) Gemar berimajinasi dan berfantasi; 4) memiliki sikap egosentris; 5) memiliki daya konsentrasi yang pendek; 6) menghabiskan sebagian besarnya untuk bermain; 7) Belum mampu menggambar sesuatu yang abstrak; 8) Belum mampu mendeskripsikan berbagai konsep abstrak, seperti keadilan, kejujuran, kedisiplinan, kemandirian, kepercayaan dan lainnya.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu unik, egois, kaya imajinasi dan fantasi, eksploratif, spontan, konsentrasi yang pendek, berpikir konkrit, suka bermain, rasa ingin tahu yang tinggi, aktif dan energik serta belum mampu menggambar yang abstrak.

c. Aspek-Aspek Perkembangan Anak usia Dini

Pembahasan perkembangan anak usia dini digunakan istilah aspek perkembangan anak yaitu aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak melalui pendidikan anak usia dini. Aspek pengembangan ini disesuaikan dengan tingkat usia anak usia dini. Dalam (Permendikbud no. 146, 2014) struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup: 1) Nilai agama dan moral; 2) Fisik-Motorik; 3) Kognitif; 4) Bahasa; 5) Sosial emosional; 6) Seni.

Bradecamp (dalam Suryana, 2013) menyatakan bahwa ada beberapa aspek perkembangan yang harus diperhatikan prinsip-prinsip perkembangannya agar pendidikan yang diberikan menjadi efektif. Adapun aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif

Aspek perkembangan anak usia dini berdasarkan pendapat Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009) menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek

perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik sangat penting dan harus di pertimbangkan sebagai fungsi interaksi.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni.

2. Konsep Pendidikan Anak usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Rangsangan yang diberikan pada anak usia dini memberikan pengalaman, pengalaman pada anak usia dini perlu dirancang dengan baik dan tertata sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Pendapat Yulsofriend (2013) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak usia 0-6 tahun dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Menurut Yamin (2013) pendidikan anak usia dini adalah:

Pendidikan anak usia merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan. Pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Sementara itu menurut Musbikin (2010) pendidikan anak usia dini adalah:

Suatu upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang bertujuan untuk anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dengan pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Anak adalah investasi untuk melanjutkan kelestarian peradaban sebagai penerus bangsa. Maka untuk menjadikan anak-anak sebagai investasi unggul perlu diperhatikan pendidikannya sejak dini. Pendidikan anak usia dini dibentuk dan mempunyai tujuan salah satunya untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah.

Dijelaskan oleh Trianto (2011) secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah a) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif mandiri, percaya diri dan menjadi manusia yang demokratis dan bertanggung jawab; b) mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin di capai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai adalah: 1) dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan, 2) dapat memahami kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan perkembangannya, 3) dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitanya dengan perkembangan anak usia dini, 4) dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini, 5) Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembang anak usia dini, Sujiono (2009)

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut pakar lain yaitu Suyanto (2005) adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusi yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak perlu dibimbing agar memahami fenomena alam, dan dapat melakukan dan mengembangkan keterampilannya.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini untuk mempersiapkan anak kepada jenjang berikutnya dan merupakan fondasi yang sangat penting bagi anak serta membentuk dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, untuk generasi yang berkualitas.

c. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini perlu mempertimbangkan hal-hal penting agar terlaksana dengan baik, salah satunya adalah dengan memperhatikan prinsip pendidikan anak usia dini. Setiap rangsangan pendidikan mencakup semua

aspek pengembangan anak. Pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Wiyani (2017) prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak; 2) sesuai dengan perkembangan anak; 3) sesuai dengan keunikan setiap individu; 4) kegiatan belajar dilakukan melalui kegiatan bermain; 5) pembelajaran berpusat pada anak; 6) anak sebagai pembelajar aktif; 7) anak belajar dari yang konkrit ke yang abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari gerakan verbal dan dari diri sendiri ke sosial; 8) menyediakan lingkungan yang mendukung proses pembelajaran; 9) merangsang munculnya kreativitas dan inovasi; 10) mengembangkan kecakapan hidup anak; 11) menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar anak; 12) anak belajar sesuai kondisi sosial budayanya; 13) melibatkan peran serta orang tua; 14) stimulasi pendidikan bersifat menyeluruh dan mencakup semua aspek perkembangan anak.

Sujiono (2016) menyatakan prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah 1) anak adalah pembelajar aktif; 2) anak belajar melalui sensori dan panca indra; 3) anak membangun pengetahuannya sendiri; 4) anak berpikir melalui benda konkrit; 5) anak belajar dari lingkungan.

Trianto (2016) menyatakan prinsip pembelajaran anak usia dini adalah 1) berorientasi pada kebutuhan anak; 2) belajar melalui bermain; 3) lingkungan yang kondusif; 4) menggunakan pembelajaran terpadu; 5) mengembangkan berbagai media edukatif dan sumber belajar; 6) dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang; 7) aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan; 8) pemanfaatan teknologi sederhana.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajarannya terpadu, mengembangkan berbagai kecakapan hidup, bermain sambil belajar

belajar seraya bermain, dan menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar.

3. Konsep Perkembangan Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Dalam berbicara anak bukan saja menambah kosakatanya yang mengagumkan akan tetapi anak mulai mampu mengucapkan kata demi kata sesuai dengan jenisnya, terutama dalam pemakaian kata benda dan kata kerja.

Menurut Musfiroh (2005) perkembangan bahasa adalah perkembangan persepsi, pengertian, adaptasi, imitasi dan ekspresi. *Vigotsky* (dalam Susanto, 2011) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir.

Yusuf (2001) menjelaskan bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa perkembangan bahasa adalah suatu alat komunikasi dalam mengembangkan kemampuan adaptasi dengan ekspresi berkomunikasi dengan seseorang.

b. Tujuan Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Pengembangan keterampilan bahasa anak merupakan kemampuan yang sangat penting untuk berkomunikasi terutama anak yang sudah masuk ke lingkungan pra sekolah khususnya taman kanak-kanak.

Early Learning Goals (dalam Susanto, 2011) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan bahasa anak pada anak usia dini sebagai berikut 1) Menyenangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan tulisan, 2) Menyelidiki dan mencoba dengan suara-suara, kata-kata dan teks, 3) merespon cerita, lagu, irama dan sajak, 4) Menggunakan bahasa untuk mencipta, melukiskan kembali peran, dan pengalaman, 5) Menyesuaikan suara dan huruf, memberi nama, mengarahkan huruf-huruf dalam alfabet, 6) Memperluas kosa kata, meneliti arti dan suara dari kata-kata baru, 7) Mendengar dan berkata, ciri dan suara akhir dalam kata-kata, 8) Menggunakan pengetahuan huruf untuk menulis kata sederhana.

Pengembangan kemampuan berbahasa anak menurut Depdiknas (2007) dilakukan dengan tujuan:

1) agar anak dapat mengolah kata secara *komprensif*; 2) agar anak dapat mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami oleh orang lain; 3) agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain; 4) agar anak dapat berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan pengembangan bahasa anak usia dini adalah agar anak dapat berkomunikasi dengan bahasa lisan maupun bahasa tulisan, dilambangkan berdasarkan ide, gagasan yang ingin disampaikan kepada orang lain.

c. Karakteristik Bahasa Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik usia dini agar mereka nantinya dapat tumbuh dan berkembang sehingga mereka dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang

lebih tinggi. Pengembangan bahasa pada anak usia dini mempunyai karakteristik yang dijelaskan oleh para ahli.

Menurut Dhieni (2011) bahasa memiliki karakteristik yang sebagai berikut:

1) Sistematis artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan-tulisan yang bersifat teratur, standar dan konsisten, 2) Arbitrasi, yaitu bahasa terdiri dari hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek, maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka tertentu, 3) Fleksibel, artinya bahasa dapat berubah sesuai perkembangan zaman, 4) Beragam, artinya dalam hal pengucapan bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara. Perbedaan dialek terjadi dalam pengucapan kosa kata dan sintaks. Semula perbedaan dialek ditentukan oleh daerah namun sekarang kelompok sosial yang berbeda dalam masyarakat menggunakan dialek yang berbeda pula.

Menurut Jamaris (dalam Susanto, 2011) ada beberapa karakteristik kemampuan bahasa anak usia dini 5–6 tahun yaitu:

1. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosa kata
2. Lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbandingan, jarak dan permukaan (kasar halus).
3. Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
4. Dapat berpartisipasi dalam sebuah percakapan, anak sudah dapat mendengarkan orang lain bicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
5. Percakapan yang dilakukan oleh anak 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentar terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain

serta apa yang dilihatnya. Anak usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca dan bahkan berpuisi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahasa adalah memahami, mengerti serta menyalurkan ide-ide dan menghubungkan bunyi dan tulisan. Melalui bahasa anak dapat seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain.

d. Pengertian Mengenal Kata

Mengungkapkan kata adalah merupakan sistem simbol teratur untuk memberikan berbagai ide ataupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir, Wasik, dkk (2008) mengungkapkan bahwa belajar mengenal kata adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf membentuk sebuah kata.

Kemampuan pengenalan kata merupakan kemampuan dalam kemampuan mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru Morisson (2012). Banyak cara untuk mempelajari kosakata. Anak memiliki karakteristik tersendiri dalam mempelajari kosakata.

Dapat disimpulkan bahwa mengenal kata adalah merupakan kemampuan mengikuti teks tertulis dengan menyebutkan kata-kata yang baru didengar, menunjuk kata-yang dikenali, kata benda, orang, tempat, hewan ataupun tumbuhan.

e. Manfaat Mengenal Kata pada Anak usia dini

Kemampuan mengenal kata merupakan kemampuan yang kompleks, banyak faktor yang mempengaruhinya seperti motivasi, lingkungan keluarga, guru sebagai faktor yang sangat berpengaruh. Perkembangan mengenal kata anak usia dini melalui proses yang bertahap.

Suyanto (2005) mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dan kata dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca lebih baik. Saat mengenal anak-anak secara langsung mengenal huruf-huruf yang dirangkai menjadi kata.

Morrison (2012) menyatakan bahwa anak akan belajar kosakata melalui apa yang didengar dan apa yang dialami anak itu sendiri. Salah satu cara anak mempelajari kosakata dengan mengatakan atau mengucapkan benda-benda melalui permainan yang telah didesain khusus untuk meningkatkan kosakata anak dengan menunjuk kata-kata yang dikenal, mengetahui makna dan mencari tahu makna kata.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar mengenal kata pada anak usia dini dapat bermanfaat bagi anak-anak untuk pengembangan kemampuan bahasa, mengetahui makna dan mencari tahu makna kata sebagai persiapan belajar di jenjang pendidikan lebih lanjut.

f. Pengertian Membaca bagi anak Usia Dini

Membaca merupakan proses aktif dari pikiran yang dilakukan oleh mata terhadap bacaan. Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan

melibatkan berbagai keterampilan. Perkembangan membaca pada anak meliputi empat hal yaitu membaca, menulis, mendengar dan berbicara.

Susanto (2011) menyatakan membaca dapat diartikan sebagai kegiatan untuk menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Anderson (dalam Yulsofriend, 2013) membaca sebagai suatu proses untuk memaknai makna suatu tulisan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan membaca anak mampu menambah pengetahuannya dengan apa yang mereka lihat dan mereka ingin lakukan. Membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

g. Tujuan Membaca bagi Anak Usia Dini

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks, banyak faktor yang mempengaruhinya seperti motivasi, lingkungan keluarga, guru sebagai faktor yang sangat berpengaruh.

Yulsofriend (2013) menyatakan bahwa tujuan membaca adalah:

- 1) mendapatkan informasi untuk mengembangkan diri;
- 2) citra diri meningkat;
- 3) melepaskan diri dari kenyataan maksudnya penyaluran yang positif dari perasaan sedih, jenuh dan putus asa;
- 4) untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan adalah bacaan yang dipilih biasanya bacaan ringan;
- 5) mengisi waktu tanpa tujuan tertentu;
- 6) Mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman biasanya bacaan yang dipilih adalah karya bernilai sastra.

Brewer (dalam Susanto, 2011) tujuan membaca anak usia dini merupakan persiapan membaca, karena pada saat ini belum terjadi kegiatan membaca yang sebenarnya, karena kegiatan membaca ini baru bagian awal dari kegiatan membaca.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca beragam dan berbeda-beda antara satu orang dengan yang lainnya. Hal ini tergantung dari situasi dari pembaca seperti membaca untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, kesenangan atau hiburan, bahkan hanya sekedar mengisi waktu dari pada tidak melakukan apa-apa dan membaca dengan mencari nilai keindahan dan pengalaman.

4. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain penting bagi anak usia dini dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan untuk pengalaman yang akan menambah cara berpikir mereka tentang suatu hal ada dihadapannya.

Suryana (2013) menyatakan bahwa bermain adalah:

Setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan atau tekanan dari pihak luar atau kewajiban.

Moeslichatoen (2007) mengemukakan bahwa bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Melalui

bermain anak dapat memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah, bebas berperan dan bercakap-cakap, bekerjasama dengan kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Menurut Semiawan (dalam Hartati, 2005) menyatakan bahwa bermain adalah aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian.

Peneliti menyimpulkan bahwa pengertian bermain adalah merupakan kebutuhan bagi anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, dengan bermain anak menjadi senang dan mendapatkan pengalaman yang bermanfaat bagi kehidupannya dan aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah.

b. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain menjadi penting bagi anak dalam kondisi apapun, bermain mampu meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi akan perilaku tertentu, yang semuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Menurut Sujiono (2010) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- 1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya, melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan tubuh karena ketika fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuh,
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian, untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering berpura-pura menjadi orang lain,
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya,
- 4) Dapat mengembangkan

kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan dan berlatih peran sosial hingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Menurut Ismail (2009) manfaat bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat. Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu sama lain, dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial, 2) untuk mengenal kekuatan sendiri. Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya dikalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan, 3) untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecendrungan pembawaannya, 4) dapat melatih menempa emosi. Ketika bermain mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang menikmati suasana permainan dan ada juga sebaliknya sebagian anak yang merasa kecewa. Keadaan ini diumpamakan dengan seniman yang menikmati hasil karyanya masing-masing, 5) untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya, 6) melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk kedisiplinan diri.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak yang dapat meningkatkan eksplorasi anak, mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan intelektual serta kemandirian anak.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan cikal bakal pembentukan karakteristik anak negeri, sebagai titik awal pembentukan sumber daya manusia

(SDM) berkualitas yang memiliki wawasan intelektual, kepribadian, rasa tanggung jawab, inovasi, kreatif, partisipasi serta semangat mandiri.

Menurut Yulsofriend (2013) karakteristik bermain anak adalah: 1) Bermain adalah suka rela, 2) Bermain adalah pilihan anak, 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, 4) Bermain adalah simbolik. 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Menurut *Vandenberg*, dkk (dalam Ismail, 2012) karakteristik bermain adalah: 1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi- emosi yang positif, 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain, 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, 5) Bebas memilih, 6) Mempunyai kualitas pura- pura.

Musfiroh (2005) karakteristik bermain anak usia dini yaitu:

1) Bermain selalu menyenangkan, 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi instrinsik, 3) Bermain bersifat spontan, sukarela dan tidak karena terpaksa, 4) Bermain aktif untuk setiap anak, 5) Bermain juga bersifat senyatanya, Bermain fleksibel.

Pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah sukarela tanpa paksaan, meningkatkan motivasi, menyenangkan dan anak terlibat secara aktif baik secara fisik maupun secara psikis, menumbuhkan rasa percaya diri dengan bermain juga bermanfaat belajar berinteraksi dengan lingkungannya.

5. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti

tengah, perantara, atau pengantar. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Menurut *The Association For Educational Communication and Teknologi* (AECT) (dalam Arsyad, 2011) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sedangkan menurut Suparman (dalam Asyhar, 2011) “media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan”

Menurut Gerlach dan Elly (dalam Arsyad, 2011) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Noor (2010) memberi batasan bahwa “media adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, dimana pesan yang dapat dibawa berupa informasi penting yang berguna dalam proses pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media pembelajaran

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat

sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Dengan masuknya berbagai pengaruh dalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Menurut Asyhar (2011) jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

1) Media *visual*; media visual merupakan media yang digunakan dengan mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik, media yang hanya dapat dilihat jenis media visual ini sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang disampaikan, 2) Media *audio* yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema, 3) Media *audiovisual* merupakan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Dengan menggunakan media audiovisual ini maka penyajian pesan-pesan sesuai dengan tema kegiatan pada anak akan semakin lengkap dan optimal, 4) *Multimedia* digunakan dengan melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara integrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran adalah media *visual* (dilihat), media *audio* (didengar) dan media *audiovisual* (dilihat dan didengar).

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena tanpa media pembelajaran maka materi pembelajaran akan sulit untuk dipahami anak terutama pembelajaran yang bersifat abstrak. Dengan adanya media, kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien serta menyenangkan.

Manfaat media pembelajaran menurut Noor (2010) adalah:

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) Dengan menggunakan media pembelajaran lebih efisiensi dalam waktu dan tenaga, 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, 6) Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses pembelajaran, 7) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Eliyawati (2005) pemanfaatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak, 3) Membangkitkan motivasi belajar pada masing-masing anak, 4) Menyajikan informasi pembelajaran secara konsisten dan dapat di ulang maupun disimpn menurut kebutuhan, 5) Menyaikan pesan atau informasi belajar secara serentak bagi seluruh anak, 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar peserta didik.

Sudjana dan Riva'i (dalam Arsyad, 2007) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati,

melakukan, mendemostrasikan, memerankan dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu penyampaian materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, menumbuhkan sikap positif, membangkitkan motivasi belajar anak dan menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

6. Media Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela

a. Pengertian Media Kartu Bergambar Berbentuk Jendela

Menurut Arsyad (2006) media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Kartu tersebut biasanya berukuran 8cm x 12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya ruangan kelas.

Menurut pendapat Indriana (dalam Rahmayanti, 2012) media kartu bergambar adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya *postcard* atau sekitar 25cm x 30cm. Gambar ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar / foto yang sudah ada dan ditempekan pada lembaran kartu-kartu tersebut.

Kartu kata bergambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu yang terbuat dari kertas tebal (*buffalo* ukuran 15cm x 10cm) berisi gambar dan kata. Gambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar-benda yang sering ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Pengertian jendela menurut <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/jendela> lubang yang diberi tutup dan

berfungsi sebagai tempat keluar masuk udara dan menurut <https://id.wikipedia.org/wiki/Jendela> jendela merupakan lubang yang dapat diberi penutup yang dipasang pada dinding atau tempat yang kurang cahaya atau udara.

Sadiman S, dkk (2003) memaparkan kelebihan media bergambar antara lain di bawah ini:

- 1) Sifatnya konkret, gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata,
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu,
- 3) Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu bisa dibawa (diperlihatkan) ke objek peristiwa tersebut,
- 4) Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan,
- 5) Dapat memperjelas suatu masalah di bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencengah atau membentuk pemahaman,
- 6) Murah harganya dan mudah untuk didapat dan digunakan tanpa peralatan khusus.

Sedangkan menurut Indriana (2011) kelebihan media kartu kata bergambar yaitu:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana,
- 2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media kartu bergambar,
- 3) gampang diingat karena kartu kata bergambar ini sangat menarik perhatian,
- 4) menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar berbentuk jendela yaitu media yang berbentuk kartu berukuran 15cm x 10cm, di dalamnya terdapat gambar dan juga kata yang sesuai dengan nama gambar yang berbentuk jendela yang bisa dibuka dan ditutup untuk melihat gambar dan kata. Gambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar-benda yang sering ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media kartu kata, bergambar digunakan pada saat

pembelajaran keterampilan mengucapkan kata, mengucapkan huruf-huruf menirukan kalimat sederhana, dan menceritakan gambar secara lisan.



Gambar. 1 Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela

b. Langkah-langkah Permainan Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela

1. Guru mengkondisikan anak untuk duduk dengan nyaman.
2. Guru mengenalkan alat bermain kartu kata bergambar berbentuk jendela.
3. Anak mengamati alat bermain kartu kata bergambar berbentuk jendela dan bertanya cara memainkannya.
4. Anak mengambil 5 buah kartu kata bergambar berbentuk jendela
5. Anak membuka kartu kata bergambar berbentuk jendela dan menyebutkan kata sesuai gambarnya.
6. Anak menyebutkan huruf awal dari kartu kata bergambar berbentuk jendela.
7. Anak mengelompokkan kata melalui kartu bergambar berbentuk jendela dengan huruf awal yang sama.
8. Anak meniru tulisan pada kartu kata bergambar berbentuk jendela.

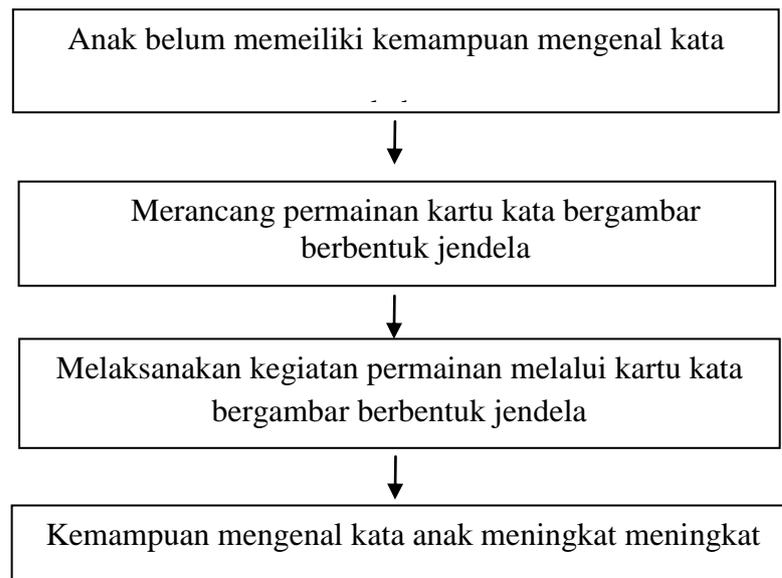
B. Penelitian Relevan

1. Tridelvi (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Permainan Tata Suku Kata Bergambar pada Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Islam Darrul Hikmah Jambu Air”. Menemukan bahwa penelitian melalui permainan tata suku kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan menyusun kartu kata bergambar yang dimulai dengan tata suku kata bergambar
2. Refniati (2010) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Kartu Huruf Dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Halim Padang”. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan kartu dengan perbedaan Refniati menggunakan kartu huruf dengan menyusunnya menjadi kata sementara penulis juga menggunakan kartu dengan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa mengenal kata.
3. Yulisma (2018) dalam penelitian tindakan kelas berjudul “ Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata melalui Permainan Tebak Kata di Taman kanak-kanak Lillah Padang” Penelitian Yulisma untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui menebak kata melalui kartu kata bergambar. Perbedaannya terletak pada pada kartu yang dimainkan berupa kartu kata namun sementara penulis menggunakan kartu kata dengan bentuk jendela dengan tutup buka untuk mengetahui kata dan gambar di dalamnya.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan pengenalan konsep berbahasa khususnya mengenal kata pada TK tidaklah mudah untuk dilakukan dan diperoleh dalam waktu singkat. Oleh karena itu, guru perlu memberikan sebuah upaya dalam rangka meningkatkan kemampuan

mengenal kata anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan melalui permainan kartu kata bergambara berbentuk jendela. Dengan permainan akan terbentuk penalaran, pemahaman dan imajinasi. Dengan melakukan permainan ini dapat meningkatkan bahasa anak. Adapun alur berpikir dalam penelitian adalah:



Bagan 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan kartu kata bergambar berbentuk jendela dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata anak usia dini di TK Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

1. Hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal kata anak melalui permainan kartu kata bergambar berbentuk jendela yang telah dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang, terjadi peningkatan keberhasilan pada akhir siklus I sebesar 44% namun peningkatan ini belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.
2. Pelaksanaan penelitian di siklus II terjadi peningkatan kemampuan mengenal kata anak yang sangat berarti melalui permainan kartu kata bergambar berbentuk jendela yaitu pada akhir siklus II sebesar 88%. Hal ini menggambarkan kemampuan mengenal kata berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) mengalami peningkatan dimana telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
3. Melalui permainan kartu kata bergambar berbentuk jendela pada kelompok B6 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata karena permainan ini sangat menarik dan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan dalam bentuk suatu permainan yang melibatkan anak secara langsung.

B. Implikasi

Sebagai suatu peneliti yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang, maka kesimpulan yang

ditarik mempunyai implikasi dalam pendidikan dan juga penelitian selanjutnya. Sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan mengenal kata anak dapat diterapkan melalui permainan kartu kata bergambar berbentuk jendela.
2. Aplikasi dari permainan kartu kata bergambar berbentuk jendela memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata dengan menekankan kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain sehingga anak tidak terbebani saat belajar, anak dapat mengungkapkan pendapat tentang gambar dan kata melalui kartu kata bergambar berbentuk jendela untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Guru harus bijak dan kreatif dalam memilih dan merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan mengenal kata anak agar tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal.
2. Bagi pembaca disarankan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang peningkatan kemampuan mengenal kata anak di Taman Kanak-kanak melalui metode dan media pembelajaran yang menarik melalui alat permainan lainnya.