

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN MEDIA GAMBAR DI PAUD ANGGREK
TALANG SEPAKAT TAPAN KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Sebagai Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Kependidikan*



**Oleh
MINARNI
NIM 99241**

**KOSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN SKRIPSI

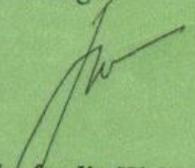
**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN MEDIA GAMBAR DI PAUD ANGGREK
TALANG SEPAKAT TAPAN KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Nama : Minarni
Nim / Bp : 99241 / 2009
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

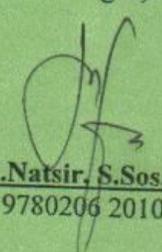
Padang, Juli 2013

Disetujui Oleh

Pembimbing I,


Dr. Syafrudin Wahid, M.Pd.
NIP.19540202 198602 1 001

Pembimbing II,


Mhd. Natsir, S.Sos. I. M.Pd.
NIP.19780206 201012 1 002

PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Media Gambar di Paud Anggrek Talang Sepakat Tapan Kabupaten Pesisir Selatan

Nama : Minarni

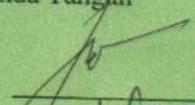
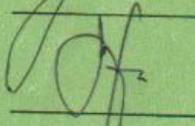
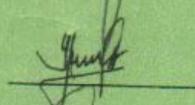
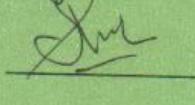
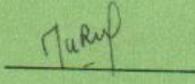
NIM/BP : 99241/ 2009

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

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

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juli 2013

Yang Menyatakan



(Minarni)

ABSTRAK

Minarni : Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Media Gambar Di PAUD Anggrek Talang Sepakat Tapan Kabupaten Pesisir Selatan.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya Kemampuan anak dalam mengenal huruf di PAUD Anggrek Talang Sepakat. Hal ini disebabkan karena masih banyak anak didik yang belum mampu mengenal huruf, membedakan huruf dan melafal huruf, Kalaupun ada itu hanya sebagian kecil saja. Apa bila anak diminta untuk menyebutkan huruf dan bentuk huruf anak tidak mampu, kemampuan anak masih sangat rendah dan anak belum berkembang sesuai indikator yang ada pada kurikulum tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf yaitu: 1) kemampuan mengenal huruf, 2) kemampuan anak membedakan huruf dan 3) kemampuan anak melafal huruf

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang menitik beratkan pada media pembelajaran dan menekankan pada metode bermain dengan menggunakan media gambar sebagai upaya peningkatan anak dalam mengenal huruf. Subjek penelitian ini adalah anak PAUD Anggrek sebanyak 20 orang anak. Waktu penelitian ini adalah pada bulan Mei samapi Juni 2013, penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dan tiga kali pertemuan setiap siklusnya. Pembuatan instrumen penelitian dari penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi, dengan alat pengumpul datanya adalah pedoman observasi. Pelaksanaan pengamatan dan refleksi data diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal huruf melalui media gambar meningkat dengan sangat baik. Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan yang sangat baik pada kemampuan anak mengenal huruf pada anak usia dini melalui permainan media gambar. Secara terperinci diuraikan sebagai berikut: 1) peningkatan kemampuan anak mengenal huruf pada anak usia dini meningkat dengan baik, 2) peningkatan kemampuan anak membedakan huruf meningkat dengan baik, dan 3) peningkatan kemampuan anak melafal huruf meningkat dengan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan mengenal huruf bagi anak dapat dilakukan melalui permainan media gambar. Sedangkan saran yang dapat disampaikan adalah diharapkan bagi pendidik PAUD dan orangtua supaya dapat menggunakan permainan media gambar sebagai upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Di PAUD Anggrek Talang Sepakat Tapan Kabupaten Pesisir Selatan*”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga bisa taratasi dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Solfema, M.Pd selaku ketua jurusan PLS Kosentrasi PAUD dan bapak Wisroni, M.Pd selaku sekretaris Jurusan PLS Kosenntansi PAUD yang banyak memberikan masukan dan arahan hingga skripsi ini selesai.
2. Bapak Dr. Syafrudin wahid, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Mhd. Natsir, S.Sos. I. M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan hingga skripsi ini selesai
3. Bapak dan Ibu pendidik PAUD Anggrek yang telah banyak membantu dalam melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Teristimewa orang tua tercinta dan keluargaku yang telah memberikan doa dan bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Rekan-rekan seperjuangan yang tak tersebutkan satu persatu dan semua pihak yang telah memberikan bantuannya dalam proses pembuatan skripsi ini.

Semoga jasa baik semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini dapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Juli 2013

Penulis

Minarni

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional	7
G. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini	9
2. Konsep Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini	10
3. Metode Pembelajaran	14
4. Metode Belajar Melalui Bermain	15
5. Media Gambar	17
6. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Media Gambar.....	22
B. Kerangka Berfikir	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
B. Subjek Penelitian.....	30
C. Setting Penelitian.....	30
D. Rancangan Penelitian.....	31
E. Sumber Data.....	33
F. Indikator Keberhasilan	34
G. Teknik Analisi Data.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	35
1. Deskripsi Siklus I.....	35
2. Deskripsi Siklus II	40
3. Kondisi Antara Siklus	45
B. Pembahasan.....	47
1. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf.....	47
2. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Dalam Membedakan Huruf	48
3. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Dalam melafalkan Huruf.....	49

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	51
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Pengamatan Perkembangan Mengenal Huruf Anak Kelompok Usia 4-5 Tahun	5
2. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Pada Siklus I.....	34
3. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Dalam Membedakan Huruf Pada Siklus I	36
4. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Dalam Melafalkan Huruf Pada Siklus I.....	38
5. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Dalam Mengenal Huruf Pada Siklus II.....	39
6. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Dalam Membedakan Huruf Pada Siklus II	41
7. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Dalam Melafalkan Huruf Pada Siklus II	43
8. Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Yang Sangat Mampu Sebelum Dan sesudah siklus I dan II	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir.....	27
2. Siklus Penelitian	32

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Pada Siklus I.....	35
2. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Dalam Membedakan Huruf Pada Siklus I	37
3.	
4. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Dalam Melafalkan Huruf Pada Siklus I.....	38
5. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Dalam Mengenal Huruf Pada Siklus II.....	40
6. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Dalam Membedakan Huruf Pada Siklus II	42
7.	
8. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Dalam Melafalkan Huruf Pada Siklus II	44
9. Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Yang Sangat Mampu Sebelum Dan sesudah siklus I dan II	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Penelitian.....	52
2. Instrumen Penelitian.....	54
3. Satuan Kegiatan Harian.....	55
4. Hasil Pengamatan	61
5. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf	67
6. Foto Hasil Kerja Anak.....	76
7. Izin Penelitian Dari Fakultas.....	79
8. Izin Penelitian Dari Dinas Perizinan	80
9. Surat Keterangan Penelitian dari tempat Penelitian	81

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia dini, menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003, adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut,yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.dalam pengertian PAUD tersebut terdapat beberapa gagasan pokok yang perlu dijelaskan lebih lanjut.*pertama*, aktivitas pendidikan tidak di batasi secara sempit pada kegiatan belajar-mengajar di kelas, melainkan mencakup segenap aktivitas yang diarahkan. *Kedua*, yang berperan sebagai pendidik tidak terbatas pada orang tua dan guru, melainkan bisa melibatkan orang dewasa lainnya yang ikut terlibat dalam proses pendidikan anak.

Menurut Herawati (2005:3) “pendidikan anak usia dini ibarat membawa sebuah pisau yang jika tepat penggunaannya akan memberikan manfaat bagi anak didik, orang lain juga diri sendiri”. Tetapi jika penggunaannya salah, pisau dapat menjadi alat pembunuh diri sendiri dan orang lain. Pendidikan anak usia dini yang mengikuti prinsip dan metode yang tepat, akan meletakkan pondasi yang kuat, tidak saja bagi kecerdasan intelektual anak, tetapi yang lebih penting akan menjadi pondasi kecerdasan emosional dan spiritual anak. Sebaliknya pendidikan anak usia dini yang salah, tidak saja menyebabkan terhambatnya pemunculan

seluruh potensi kecerdasan anak, tetapi yang dikhawatirkan justru membunuh jiwa anak, yang dapat berdampak terhadap emosional dan karakter anak pada tahap selanjutnya.

Mengenal huruf pada anak usia dini dapat dilaksanakan selama batas-batas aturan pengembangan prasekolah serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan anak usia dini-sebagai-sebuah-taman-bermain, sosialisasi, dan pengembangan berbagai kemampuan pra-skolastik yang lebih substansi yaitu bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan berbahasa atau membaca kognitif, fisik motorik dan seni.

Mencermati kondisi kegiatan pembelajaran membaca dan menulis di pendidikan anak usia dini yang berlangsung sebagaimana digambarkan di atas, perlu dilakukan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi. Dengan serangkaian tindakan itu diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran ke arah pembelajaran yang lebih memungkinkan anak terlibat secara aktif dan menyenangkan. Hal itu dapat dicapai dengan melalui pembelajaran menggunakan media gambar. Media gambar adalah penyajian visual 2 dimensi yang dibuat berdasarkan unsur dan prinsip rancangan gambar, yang berisi unsur kehidupan sehari-hari tentang manusia benda-benda, binatang, peristiwa, tempat dan sebagainya.

Bahasa dalam kehidupan sehari-hari sangat memegang peranan penting terutama dalam pengungkapan pikiran seseorang. Konsep, pikiran dan angan-angan seseorang diungkapkan melalui bahasa, baik lisan maupun tertulis. Bahasa

memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Membaca dan menulis sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa diajarkan di sekolah dengan tujuan agar anak didik dapat mengerti maksud yang terkandung dalam bacaan sehingga dapat memahami isi bacaan dengan baik dan benar.

Menurut Depdiknas kurikulum 2006 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”.

Kegiatan membaca dan menulis merupakan kegiatan yang unik dan rumit, sehingga seseorang tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya, terutama anak usia sekolah dasar yang baru mengenal huruf atau kata-kata. Kemampuan membaca merupakan dasar bagi anak untuk menguasai berbagai bidang studi. Lebih lanjut, menurut Anderson (dalam Dhieni, 2010: 5.5) “membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami anak dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya”. Oleh karena itu, anak harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar.

Modal awal dari kompetensi membaca adalah mengenal huruf. Mengenal huruf adalah salah satu kompetensi yang wajib dikembangkan oleh guru pada pendidikan usia dini, dengan kompetensi ini diharapkan anak dapat mengenal

huruf abjad, sehingga nantinya anak tidak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kompetensi berbahasanya khususnya pada kompetensi menulis.

Namun pengalaman penulis selama 3 tahun mengajar di pendidikan anak usia dini (PAUD) Anggrek Talang Sepakat Tapan, penulis mengamati dalam proses pengenalan huruf pada anak didik masih mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan proses yang pembelajaran yang lakukan selama ini masih konvensional, anak didik masih diajarkan menghafal huruf-huruf yang ada tanpa diajak bermain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di PAUD Anggrek Talang Sepakat, penulis temui diantaranya masih banyak anak didik yang belum mampu mengenal huruf, membedakan huruf dan menglafal huruf. Kalaupun ada itu hanya sebagian kecil saja. Apa bila anak diminta untuk menyebutkan huruf dan bentuk huruf anak tidak mampu, dan apabila dikaitkan dengan kurikulum yang ada, kemampuan anak masih sangat rendah dan anak belum berkembang sesuai indikator yang ada pada kurikulum tersebut.

Permasalahan tersebut diatas diduga disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya Masih kurangnya stimulasi yang diberikan pada anak dalam mengenal huruf, kemampuan pendidik yang kurang dalam menggunakan media pembelajaran, sistem kegiatan belajar mengajar yang monoton dan kurang menarik, sehingga anak didik menjadi bosan, kurangnya perhatian orang tua di rumah terhadap kebutuhan perkembangan anak, kurangnya minat belajar anak.

Agar lebih jelasnya, peneliti memberikan gambaran data awal kemampuan anak dalam mengenal huruf yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Perkembangan Mengenal Huruf Anak Kelompok Usia 4-5 Tahun Di PAUD Anggrek Talang Sepakat Tapan Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013

No	Indikator yang Diamati	Tingkat Capaian					
		Mampu		Cukup Mampu		Kurang Mampu	
		f	%	f	%	f	%
1	Mengenal huruf	3	15	5	25	12	60
2	Membedakan huruf	4	20	5	25	11	55
3	Menglafal huruf	5	25	5	25	10	50
Jumlah		12	60	15	75	33	165
X (rata-rata)		4	2	5	25	11	55

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa dari 20 anak di PAUD Anggrek yang mampu mengenal huruf 3 anak (15%), mampu membedakan huruf 4 anak (20%) dan mampu menglafalkan huruf 5 anak (25%). Anak cukup mampu mengenal huruf 5 anak (25%), cukup mampu membedakan huruf 5 anak (25%) dan cukup mampu menglafal huruf 5 anak (25%). Anak kurang mampu mengenal huruf 12 anak (60%), kurang mampu membedakan huruf 11 anak (55%) dan kurang mampu menglafal huruf 10 anak (50%).

Berasarkan uraian di atas, maka penulis mengajukan penelitian *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Gambar di PAUD Anggrek Talang Sepakat Tapan Kabupaten Pesisir Selatan*

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih kurangnya stimulasi yang diberikan pada anak dalam mengenal huruf.
2. Kemampuan pendidik yang kurang dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Sistem kegiatan belajar mengajar yang monoton dan kurang menarik, sehingga anak didik bosan.
4. Kurangnya perhatian orang tua di rumah terhadap kebutuhan perkembangan anak.
5. Kurangnya minat belajar anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis melakukan pembatasan masalah yang akan diteliti yaitu masalah dibatasi pada media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: bagaimanakah gambaran peningkatan kemampuan mengenal huruf Anak Usia Dini melalui permainan media gambar di PAUD Anggrek Talang Sepakat Tapan Kabupaten Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media gambar bertujuan sebagai berikut:

1. Melihat gambaran peningkatan kemampuan mengenal huruf pada Anak Usia Dini melalui permainan media gambar.
2. Melihat gambaran peningkatan kemampuan membedakan huruf pada Anak Usia Dini melalui permainan media gambar.

3. Melihat gambaran peningkatan kemampuan melafal huruf pada Anak Usia Dini melalui permainan media gambar.

F. Definisi Operasional

1. Kemampuan Pengenalan Huruf

Pengenalan huruf menurut pendapat Dhieni (2005: 2) “ketika anak mengenal huruf dan kata-kata, sebaiknya tunjukkan kata-kata itu pada mereka, terutama nama teman-teman, keluarga, hewan peliharaan, jangan mengajarkan kepada anak kata-kata yang tidak umum tanpa memberi konteks atau maknanya”.

Sedangkan kemampuan mengenal huruf dalam penelitian ini adalah :

- a. Mengenalkan huruf yaitu guru mengenalkan huruf kepada anak dengan menggunakan media gambar, misal dengan gambar binatang anak bisa mengenal huruf “a” dari gambar ayam, huruf “i” dari gambar ikan, huruf “u” dari gambar udang dan seterusnya.
- b. Membedakan huruf yaitu anak dapat membedakan huruf yang satu dengan huruf yang lain, misalnya membedakan huruf awal dari gambar ayam dengan huruf awal dari gambar burung dan lain-lainnya.
- c. Melafalkan huruf yaitu anak dapat melafalkan bunyi huruf misalnya anak dapat melafalkan huruf vokal misalnya huruf “a” “b” dan seterusnya.

2. Permainan Media Gambar

Menurut Sadiman (1990 : 90) menyatakan bahwa media gambar adalah suatu media yang mengkombinasikan fakta, gagasan secara jelas, dan kuat melalui suatu pengungkapan kata-kata / gambar.

Media gambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik yang dituangkan dalam bentuk kartu gambar. Yang mana pada penelitian ini menggunakan gambar-gambar binatang yaitu gambar ayam, udang, ikan, kuda, kambing, dan lain-lain.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna secara praktis dan teoritis bagi pihak-pihak yang terkait sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi orangtua agar turut serta memperhatikan tugas-tugas perkembangan yang harus dilewati sang anak.
- b. Bagi pendidik PAUD, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk lebih mengembangkan mutu pendidikan di institusi mereka agar dapat menunjang perkembangan anak secara signifikan.
- c. Sebagai bahan masukan bagi pihak Pengelola PAUD dalam menyusun dan merancang kurikulum PAUD kearah yang lebih bermutu.
- d. Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan di Lembaga PAUD Anggrek Tapan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

Berdasarkan definisi Konsensus Knowles dalam Mappa (1994:12) pembelajaran merupakan suatu proses di dalam mana perilaku diubah, dibenarkan atau dikendalikan. Sementara itu Abdulhak (2000:25) menjelaskan bahwa proses pembelajaran adalah interaksi edukatif antara peserta didik dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya. Pembelajaran di kelompok bermain jelas sangat berbeda dengan di sekolah, dimana pembelajaran dilakukan dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Anak-anak usia dini dapat saja diberikan materi pelajaran, diajari membaca, menulis, dan berhitung. Bahkan bukan hanya itu saja, mereka bisa saja diajari tentang sejarah, geografi, dan lain-lainnya. Jerome Bruner menyatakan, setiap materi dapat diajarkan kepada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya. Kuncinya adalah pada permainan atau bermain Supriadi (2002:40). Permainan atau bermain adalah kata kunci pada pendidikan anak usia dini. Ia sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan itu sendiri. Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak.

Supriadi (2001:23) menjelaskan bahwa Bruner dan Donalson dari telaahnya menemukan bahwa sebagian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh dari masa kanak-kanak yang paling awal, dan pembelajaran itu sebagian

besar diperoleh dari bermain. Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Menurut Semiawan (Jalal, 2002:16) melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

2. Konsep Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Mengenal Huruf

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 413) pengertian huruf adalah “tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa”. Huruf merupakan simbol sekunder bahasa. Bagi anak, kehadiran huruf memiliki makna hanya jika huruf-huruf itu mereka perlukan dalam kehidupan berbahasa. Anak-anak perlu mengenal huruf karena mereka tertarik membaca nama toko, nama jalan, tulisan peringatan, merk, cerita singkat bergambar, dan lain-lain. Anak-anak juga perlu mengenal huruf karena mereka tertarik untuk menulis identitas diri, mencatat hal-hal yang mereka sukai dan lain-lain. Oleh karena itu, materi menulis dan membaca harus dimulai dari minat dan kebutuhan anak tersebut.

Huruf tidak dapat berdiri sendiri. Huruf hadir dalam rangkaian yang disebut kata. Kata hadir dalam uraian kalimat. Kalimat berhulu dari konteks. Pembelajaran haruslah bermuara pada konteks itu sendiri. Dengan demikian,

untuk memperkenalkan huruf A misalnya, guru harus berangkat dari kontekstualisasi atau pengonteksan. Guru dalam memulai dari integrasi tentang binatang piaraan, ayam misalnya, dan menajam kedalam bagian kata ayam, yakni “kata ayam itu dimulai dengan huruf A”. Dari sini, semua huruf dapat dikenalkan kepada anak sebagian bahan identifikasi visual.

Pengenalan huruf juga harus memperhatikan tingkat perkembangan membaca anak. Ini berarti memperkenalkan huruf harus melihat pada tingkat apa anak dapat menunjukkan pemerolehan bacanya. Tingkat perkembangan membaca, menurut Cochrane dalam Musfiroh (2005: 25) adalah sebagai berikut:

- 1) Anak berpikir bahwa buku penting
- 2) Pura-pura membaca
- 3) Membaca gambar
- 4) Pengenalan bacaan
- 5) Anak dapat membaca dengan baik
- 6) Terampil

Menurut Anderson dalam Sabarti (1992: 22) “ membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi dan maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan”.

Pengetahuan tentang huruf dan kata merupakan komponen yang penting dari keaksaraan. Namun kita tidak boleh hanya berpuas diri ketika sikecil yang berusia tiga tahun telah mampu menyanyikan lagu alfabet dengan lancar, ataupun dapat membedakan dalam huruf-huruf alfabet itu. Jika sekedar anak mampu menghafal

huruf, sebenarnya mendapatkan hasil yang maksimal ketika tidak disertai dengan langkah-langkah selanjutnya.

Siantayani (2010: 51) menyatakan bahwa “anak harus memahami bahwa sebuah huruf adalah suatu simbol yang harus mewakili suatu bunyi. Selanjutnya anak perlu pahami bahwa simbol-simbol itu dapat dikelompokkan bersama untuk membentuk suatu kata, dan kata tersebut memiliki makna”.

b. Metode Pengenalan Huruf

Menurut Aulia (2012) ada beberapa metode sederhana pengenalan huruf pada anak, antara lain yaitu:

1) Huruf Dinding

Tempelkan gambar huruf A-Z disetiap dinding yang sering dilewati anak. Ajarilah anak mengenali huruf dan menyebutkan bunyinya jika melewati dinding yang bertempelkan huruf tersebut.

2) Memperkenalkan alfabet melalui komputer

Alfabet yang akan dikenal kepada anak berupa kata-kata yang sering didengarnya. Dengan *Power Poin*, ia akan bermain mencocokkan huruf yang ada di layar dengan *keyboard*.

3) Memperkenalkan Alfabet dengan Bermain

Dalam melakukan metode ini, menggunakan kartu atau media lain dengan tampilan dengan bergambar dan belakangnya bertuliskan kata dari gambar di depan. Kemudian, perlihatkan gambar pada kartu tersebut pada anak sambil ucapkan namanya. Setelah itu, balik kartunya guna memperlihatkan huruf

yang ditulis. Dalam penelitian ini metode mengenalkan huruf yang digunakan adalah mengenalkan huruf melalui permainan media gambar.

4) Metode mengeja

Cara ini merupakan metode yang lama dan hampir semua orangtua memergunakannya. Metode mengeja adalah merangkaikan huruf demi huruf, sehinggamembentuk suku kata. Setelah lancar merangkai kata yang mengandung arti, kemudian berlanjut menyusun suku kata menjadi kata yang mengandung arti.

5) Metode suku kata

Metode suku kata tergolong baru dan tidak melalui tahap pengenalan huruf satu persatu. Metode ini langsung mengenalkan anak pada rangkaian suku kata.

c. Stimulasi Pengenalan Huruf

Sejumlah aktivitas dilakukan demi mengembangkan bahasa (*language*) dan keaksaraan termasuk baca tulis melalui perngalaman-pengalaman yang bermakna, seperti menyimak/membaca cerita, karyawati, mendiktekan cerita, melihat bahan-bahan cetak lain, berpartisipasi dalam bermain dramatik yang memerlukan komunikasi, berbicara secara informal dengan sesama mereka dan dengan orang dewasa, mencoba menulis dengan menggambar, meniru, dan menemukan ejaan mereka sendiri.

Menurut Aulia (2012: 39) “mengemukakan bahwa pada masa kanak-kanak huruf dan kata merupakan sesuatu yang abstrak. Maka dari itu, orangtua harus bisa membuatnya menjadi nyata dengan mengasosiasikan pada hal-hal mudah

diingat. Langkah pertama sebagai upaya mengenalkan huruf, orangtua dan guru bisa saja fokus pada huruf awal suatu kata yang sudah dikenal anak, agar proses belajar membaca dapat dilakukan secara menyenangkan”.

Pengenalan untuk membaca simbol sangat penting bagi anak sebagai dasar membaca kata. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa sebagian besar anak, termasuk bayi, dalam kesehariannya baik di rumah atau di luar rumah melihat berbagai simbol di sekelilingnya. Melatih anak untuk memaknai simbol-simbol yang ada di lingkungan dan memberikan makna, akan membantu anak dalam memahami bahwa simbol adalah wakil dari suatu pesan tertentu. Perkenalkan anak dari simbol-simbol yang sederhana, sampai pada simbol-simbol yang lebih kompleks.

Ada beberapa stimulasi keaksaraan menurut Musfiroh (2005: 27) adalah sebagai berikut : “pertama, dengan menunggu kemunculan atau emergentnya pada anak. Kedua, dengan memberikan pujian yang kontinyu dan integralistik. Ketiga, dengan menstimulasi melalui konteks yang dikenal dan disukai anak. Keempat, dengan mengintegrasikan ke dalam kegiatan bermain”.

3. Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berarti “ cara” secara umum metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Fathurrohman dalam Fakhryudin (2010: 16) menyatakan bahwa metode adalah “cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai tujuan sedangkan kata mengajar berarti memberi pelajaran”. Berdasarkan pandangan diatas dapat

dipahami bahwa metode pembelajaran merupakan cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode itu sendiri merupakan salah satu subsistem pembelajaran yang tidak dapat dilepaskan begitu saja, oleh karena itu metode harus menjadi perhatian utama dalam sistem proses pembelajaran.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, metode dipilih pendidik berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditentukan. Metode memiliki peran sangat strategis dalam pembelajaran, karena metode berperan sebagai rambu-rambu atau bagaimana memproses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sistematis.

4. Metode Belajar Melalui Bermain

a. Pengertian Bermain

Hurlock (1999: 126) mengemukakan “bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Menurut Froebel dalam Sujiono dan Sujiono (2005: 30) “bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai, praktis artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu bagi anak. Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang tentang kehidupan, dalam kultur manapun”. Selanjutnya menurut Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005: 22) “bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal”. Sedangkan menurut Sudono (1995: 1) mengemukakan “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang

menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, membebi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Dari pendapat tentang bermain diatas dapat disimpulkan bermain dan permainan adalah suatu aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak dan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi dan dilakukan untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk kepribadian anak, dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

b. Pentingnya Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini

Musfiroh (2005; 13) mengungkapkan “bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dua dunia fisik dan sosial, bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak”.

Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005: 15) “kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak yakni spek kesadaran diri, emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik”.

Semiawan dalam Musfiroh (2005: 16) menyatakan “ bagi anak bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi jika tidak satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika sianak sudah menjadi remaja”.

Bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan anak. Pada masa usia dini, bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri.

c. Manfaat Bermain

Manfaat bermain bagi anak usia dini menurut Musfiroh (2005) adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak
- 2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Berpikir tentang bagaimana mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan mereka bermain
- 3) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak
- 4) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif, karena didalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai
- 5) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak
- 6) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut
- 7) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, membantu perkembangan yang sehat
- 8) Bermain membantu anak mengenali diri sendiri

5. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan media maka akan membantu berjalannya proses pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut terdapat beberapa pengertian media. Menurut Heinich, Molenda dan Russel (Zaman,dkk. 2009:44):

Media adalah merupakan saluran komunikasi. media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *mediun* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Kata “media” berarti alat, perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan perantara penyalur informasi belajar atau penyalur pesan ke peserta didik.

Dari berbagai pendapat tersebut di atas menurut Zaman, dkk. (2009:44) bahwa masih terdapat beberapa pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli, antara lain sebagai berikut:

- 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm,1977).
- 2) Sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti: buku, film, video, slide, dll (briggs,1977)
- 3) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).

Menurut Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa “ Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:329) “ Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.”

Menurut Sadiman, Dkk (2003:28-29): Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampian pesan dapat berhasil dan efisien.

Menurut Sadiman (1990:90) menyatakan bahwa media gambar adalah suatu media yang mengkombinasikan fakta, gagasan secara jelas, dan kuat melalui suatu pengungkapan kata-kata / gambar.

b. Nilai Media Gambar

Sedangkan menurut Zaman (2009:4.10) bahwa media pembelajaran memiliki nilai-nilai yaitu:

- 1) Mengonkretkan konsep-konsep yang abstrak,
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar,
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar,
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat

Berikut penjelasannya:

1. Mengonkretkan konsep-konsep yang abstrak.

Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara lingsung kepada anak di Taman Kanak-kanak bisa dikongkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya: untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah pada manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dan sebagainya maka bisa kita bisa menggunakan media gambar atau bagan yang sederhana agar anak-anak bisa memahami.

2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.

Misalnya: guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas, seperti: ang sudah harimau, beruang, gajah, jerapah, atau bahkan hewan-hewan yang sudah punah.

3. Menampilkan objek yang terlalu besar.

Melalui media, guru dapat menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya di depan kelas atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, seperti: bakteri, semut, dan nyamuk.

4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat.

Dengan menggunakan media film (*slow motion*) maka guru bisa memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah atau memperlihatkan proses suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat, seperti: pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga menjadi dapat diamati dalam waktu singkat.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Oleh karena itu, setiap guru harus mampu memilih media yang cocok yang sesuai dengan karakteristik anak dan juga tema yang akan diajarkan pada anak di Taman Kanak-kanak.

c. Fungsi Media Gambar

Media gambar termasuk salah satu jenis media grafis. Sebagaimana media lainnya, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang di pakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar ini termasuk media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan

menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerjemahan pesan dari bentuk visual ke dalam bentuk kata-kata atau kalimat sangat bergantung kepada kemampuan imajinasi siswa. Hasil ekspresi anak yang cerdas akan lebih lengkap dan mungkin mendekati ketepatan, tetapi gambaran anak yang sedang kecerdasannya mungkin hasilnya tidak begitu lengkap, sedangkan pelukisan kembali oleh anak yang kurang cerdas pastilah sangat kurang lengkap dan bahkan mungkin tidak relevan atau menyimpang.

Secara umum fungsi media gambar menurut Basuki dan Farida (2001: 42) “Mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, meningkatkan kreativitas siswa. karena anak usia dini sangat tertarik dan mudah belajar dengan menggunakan media gambar”.

Tarigan(1986: 533) menyatakan:

pembelajaran membaca awal bagi anak didik dapat dibedakan kedalam dua tahap yakni belajar membaca tanpa buku diberikan pada awal-awal anak memasuki sekolah, dengan membuat gambar-gambar yang menarik. Pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan buku dimulai setelah murid-murid mengenal huruf dengan baik kemudian diperkenalkan dengan tulisan yang ada di dalam buku.

Sedangkan menurut Thoifuri (2008:171) bahwa secara kongkrit fungsi media pembelajaran adalah:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa, dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.
- 3) Metode pengajaran kan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-katat guru, sehingga anak tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain

6. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Media Gambar

Masa-masa Usia Dini merupakan masa emas dalam perkembangan anak, baik itu perkembangan sosial, emosional ataupun kemampuan intelegensi. Khususnya kemampuan yang berhubungan dengan intelegensi atau pengetahuan. Salah satunya kemampuan mengenal huruf, dalam belajar anak usia dini sangat menyukai gambar-gambar dengan warna yang menarik. Untuk itulah maka peneliti menggunakan media gambar sebagai penelitiannya. Sebagiman yang dijelaskan oleh Root dalam Shofi (2000: 53) “menempelkan tulisan nama benda merupakan langkah awal pembelajaran membaca pada anak dan akan membantu anak dalam proses pembiasaan mengenal huruf /kata dan tulian“.

Agar anak mempunyai pengenalan huruf dengan benar maka di butuhkan pembelajaran membaca sejak dini. Kemampuan mengenal huruf meliputi: 1)

Mengenalkan huruf. 2) Membedakan huruf. 3) Menglafal huruf. Namun demikian yang paling dibutuhkan bagi anak usia dini adalah pemahaman dalam setiap kegiatan pembelajaran membaca melalui permainan-permainan, Melalui permainan bergambar, dapat juga melatih kemampuan pendengaran, memperbanyak kosakata, dan dapat melatih anak berkomunikasi dengan baik.

Mengenal huruf merupakan suatu masalah yang harus segera diatasi, untuk mengatasi masalah kesulitan mengenal huruf dalam belajar mengajar, karena mengenalkan huruf pada anak usia dini itu penting sekali sebagaimana yang disampaikan oleh Root dalam Shofi (200; 53) “dengan mengenalkan huruf dan kata akan membuat anak belajar lebih menyenangkan tanpa kecemasan, serta motivasi pendidik juga sangat penting bagi anak”. Faktor-faktor yang berpengaruh yaitu faktor dari dalam diri anak dan faktor yang diperoleh dari luar diri anak. Faktor yang berasal dari dalam diri anak di antaranya adalah motivasi belajar. Faktor yang berasal dari luar diri anak di antaranya adalah kelengkapan peralatan/media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak (Miraso dalam Asep Herry Hernawan, 2008 : 11). Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indra, hambatan jarak geografis dapat diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Berbagai cara yang dapat digunakan guru dalam mengatasi kesulitan belajar mengenal huruf yaitu menggunakan media gambar. Proses pembelajaran dengan

menggunakan media gambar, perhatian anak akan terfokus dan tertarik pada mata pelajaran, dan juga akan memberikan pengalaman yang nyata. Sehingga dapat membantu para siswa untuk lebih mudah dan cepat dalam belajar membaca permulaan.

Kemampuan mengenal huruf merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia 4-5 tahun permulaan tidak segera memiliki mengenal huruf, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang pada tingkat selanjutnya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan prestasi belajar mengenal huruf diperlukan suatu bantuan media. Menurut peneliti media yang paling tepat digunakan adalah media gambar. Media gambar merupakan media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran. Dengan media gambar ini di harapkan anak dapat melakukan kegiatan dengan antusias karena gambar yang digunakan dalam permainan mempunyai warna yang menjolok sehingga akan menarik perhatian dan menyenangkan anak.

Hal ini tidak hanya dapat meningkatkan peningkatan kemampuan membaca anak dalam pengenalan huruf tetapi juga sekaligus untuk mengenalkan warna sehingga konitif anak dapat meningkat. Media gambar merupakan salah satu media yang digunakan dalam permaianan kartu gambar yang dapat merangsang perkembangan kemampuan anak mengenal huruf, Dengan menggunakan media gambar anak akan merasa senang dan tanpa terpaksa dalam mengenal huruf yang diajarkan oleh pendidik.

Pengajaran mengenal huruf lebih di tekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca anak dituntut untuk dapat menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan kedalam bentuk lisan. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Permainan media gambar merupakan sebuah metode bermain yang digunakan dalam mengenal huruf kepada anak.

Dengan menggunakan media gambar ini, dapat memperkenalkan pada anak-anak kita semua, dari mulai huruf, suku kata.hal ini di dukung oleh pendapat permainan yang berisikan gambar dan huruf secara langsung dapat atas, sinkron dengan solusi yang di upayakan untuk memecahkan masalah yang ada, yaitu meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf pada usia 4-5 tahun. Jadi media gambar adalah media yang digunakan dalam permainan yang sengaja dibuat oleh pendidik untuk perantara dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Dan permainan media gambar adalah merupakan permainan yang dilaksanakan untuk mengenal huruf dan kata permainan. Media gambar juga dapat digunakan oleh guru untuk menghilangkan kejenuhan pada anak. Permainan ini juga untuk menguji wawasan, permainan ini tidak boleh asal menyebut kata karena harus di sepakati kata-kata yang ditebak, kata-kata itu boleh nama buah-buahan, nama binatang atau nama lainnya.

1) Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Kertas HVS

- b) Krayon
- c) Gunting
- d) Lem Fox
- e) Gambar binatang yang ada disekitar anak yang sesuai dengan tema
- f) Papan Flanel

2) Langkah-langkah Pelaksanaan Media Gambar

Menurut Nurani (2004:35) bahwa dalam pelaksanaan media gambar, semuanya dilakukan sambil bermain, adapun langkah-langkah penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

- a) Langkah pertama yang sangat penting adalah memperkenalkan kepada setiap anak berbagai jenis media gambar dengan mengenal huruf dan tulisan yang ada di bawah gambar dan pendidik membuat permainan “siapa yang tahu“. Pendidik memberikan tebak-tebakkan dengan menyebut salah satu gambar kepada anak, jika anak paham dan mengenal gambar yang di sebut pendidik tersebut, maka anak akan mengambil gambar tersebut sesuai dengan tulisan yang ada di bawah gambar, dan menjelaskan berulang-ulang hingga semua anak lafal dengan media gambar yang anda perkenalkan. Untuk memudahkan mereka mengingat media gambar tersebut maka gunakan warna cerah dan ajak anak Anda mengelompokkan keping dari satu tempat ke tempat yang lain, dan seterusnya.

- b) Langkah kedua adalah tanyakan pada anak nama-nama huruf pada media gambar yang sedang di pegang (sambil sedang memegang benda yang dimaksud) bergantian seterusnya dengan media gambar yang lain.
- c) Langkah ketiga yaitu, karena media gambar huruf beraneka bentuk dan warna, maka guru tak hanya menanyakan apa bentuknya, namun juga warnanya sambil anak berusaha mencari kelompok huruf yang sesuai.
Jika guru sudah yakin anak memahami menggunakan media tersebut, maka tahap berikutnya adalah dengan memberikan kesempatan dan dorongan kepada setiap anak mencoba menggunakan media gambar sesuai dengan fantasi dan imajinasi anak.

2. Permainan Tebak Gambar Membedakan Huruf

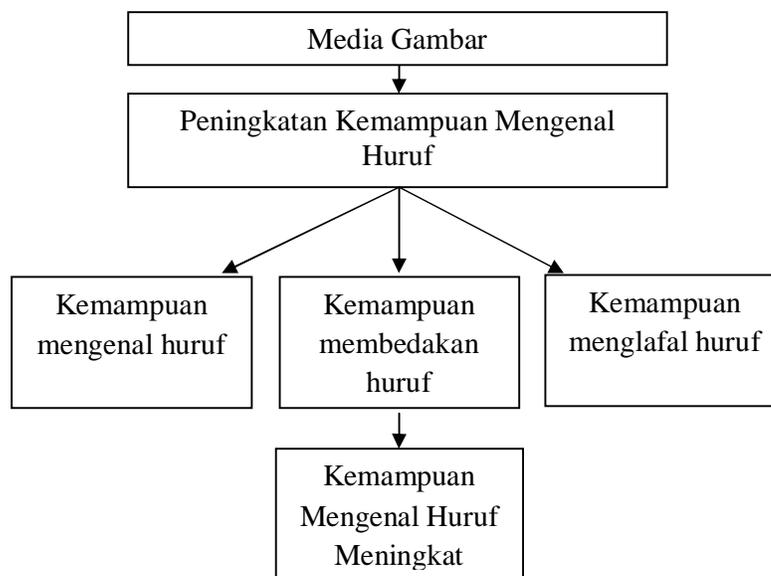
- a) Pendidik menyiapkan gambar-gambar berhuruf sesuai dengan tema hari ini
- b) Pendidik menanyakan pada anak siapa yang dapat membedakan huruf pada gambar tersebut.
- c) Jika anak mengerti huruf apa yang di tanyakan pendidik maka anak dapat mengambil gambar binatang di dalam keranjang

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dari penelitian pada gambar di bawah ini menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf di tingkatkan melalui permainan media gambar. Ada tiga kemampuan pokok yang diukur dalam permainan ini, antara lain: a) Kemampuan mengenal huruf, b) Kemampuan membedakan huruf, c)

Kemampuan menglafal huruf. Dalam permainan, guru sebagai peneliti terlibat langsung dengan anak. Karena guru akan memberikan pengawasan dalam permainan. Media belajar yang digunakan adalah melalui permainan media gambar yang memberikan dampak peningkatan terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak.

Kerangka berfikir bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pikir Dari Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Gambar

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat sangat tinggi melalui media gambar, karena dengan menggunakan media gambar anak menjadi lebih semangat untuk belajar dan mengikuti kegiatan dalam mengenal huruf tersebut, seperti yang kita ketahui bahwa anak usia dini itu sangat suka sekali dengan gambar-gambar sehingga dalam mengenalkan huruf melalui media gambar ini membuat kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat dengan sangat baik.
2. Peningkatan kemampuan anak mengenal huruf dalam membedakan huruf meningkat sangat tinggi melalui media gambar, karena dengan menggunakan media gambar ini anak bisa belajar mengenal huruf dengan cepat sebab huruf-huruf yang mereka lihat dan yang akan mereka kenal dibuat seindah mungkin dengan warna yang cerah dan dengan gambar yang bagus sehingga anak menjadi tertarik dalam belajar mengenal huruf yang pada akhirnya kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat dengan sangat baik.
3. Peningkatan kemampuan anak mengenal huruf dalam melafalkan huruf meningkat sangat tinggi, karena huruf-huruf yang mereka lafalkan tertera di bawah gambar yang mereka sukai, sehingga dengan menggunakan media gambar dalam mengenalkan huruf pada anak bisa meningkat dengan baik.

B. SARAN

Melihat besarnya persentase peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui media gambar di PAUD Anggrek Talang Sepakat, maka disarankan kepada pendidik dan orang tua anak usia dini hendaknya:

1. Bagi pendidik perlu menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan anak, salah satunya dengan media gambar dimana melalui media ini dapat membantu peningkatannya kemampuan anak mengenal huruf.
2. Bagi orang tua tidak hanya mengandalkan stimulasi dari pendidik saja dalam upaya peningkatan kemampuan anak mengenal huruf, namun orang tua juga bisa merangsang anak mengenal huruf di rumah melalui media gambar ini, karena melalui media ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara optimal
3. Bagi peneliti yang akan datang diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dan inspirasi, khususnya dalam peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf.