

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL HURUF
MELALUI PERMAINAN PUZZLE BERGAMBAR DI TAMAN
KANAK-KANAK AL-QUR'AN BUNDO CUPAK**

SKRIPSI

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



oleh :

ISRA YUNI FERSA

NIM: 2013/1309591

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

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf
Melalui Permainan Puzzle Bergambar Di Taman Kanak-
Kanak Al-Qur'an Bundo Cupak
Nama : Isra Yuni Fersa
Nim: : 2013/1309591
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , Januari 2015

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Nurhafizah,M.Pd

Nip:197310142006042001

Dra.Hj.Zulminiati,M.Pd

Nip:196012251986032001

Ketua Jurusan

Dra.Hj.Yulsofriend,M.Pd

Nip:196207301988032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

**Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Melalui
Permainan Puzzle Bergambar di Taman Kanak-kanak
Al-qur'an Bundo Cupak Kabupaten Solok**

Nama : Isra Yuni Fersa
Nim: : 2013/1309591
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Nurhafizah,M.Pd	1.....
2. Sekretaris : Dra. Hj.Zulminiati,M.Pd	2.....
3. Anggota : RismareniPransiska,S.S,M.Pd	3.....
4. Anggota : Dr.Nenny Mahyuddin,M.Pd	4.....
5. Anggota : Sari Dewi,M.Pd	5.....

PERSEMBAHAN



Puji syukur aku persembahkan kehadiranMu Ya Illahi Robbi atas segala limpahan rahmat dan karuniaMu serta kesehatan dalam mengarungi bahtera kehidupan ini. Bahkan yang kadang terombang ambing oleh dahsyatnya hujan, badai dan ombak kehidupan untuk sampai pada pulau tujuan, pulau harapan, pulau impian, pulau cita-cita dan pulau kebahagiaan.

*Untuk suamiku tercinta, ayah (Alm) bundaku tersayang dan teman-teman sejawat yang selalu memberikan semangat dan do'a-do'anya untukku. Tiada aksara yang dapat kuukirkan, tiada benda yang dapat kupersempahkan, kecuali rasa terima kasih yang teramat dalam dari lubuk hatiku, dari aku orang yang telah engkau curahkan kasih dan sayangmusehingga aku tetap melangkah untuk mencapai impian. Untuk semua orang yang senantiasa mendampingi langkah suci ini, untuk sebuah pengorbanan tanpa mengharapkan pamrih...
Tiada kata yang layak untuk menggambarkan sebagai ungkapan terima kasih kepada orang yang telah sudi memberikan motivasi, semangat dan dorongan untuk terus berjuang dalam menuntut ilmu.*

Ya Allah, Ya Robbi

Bimbinglah aku dengan rahmat dan kasih sayangMu

Kayakanlah aku dengan ilmu

Hiasilah diriku dengan sikap lemah lembutMu

Muliakanlah diriku dengan cahayaMu

Ya Allah, Ya Robbi, berikanlah aku kesempatan membahagiakan keluargaku dan kedua orang tuaku sebagai pengganti tetesan keringatnya selama ini

Aamiin Yaa Robbal Alamiin

By isra yuni fersa

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-banar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau di terbitkan oarang lain sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2016

Yang menyatakan

Isra Yuni Fersa

ABSTRAK

ISRA YUNI FERSA 2016. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf melalui Permainan Puzzle Bergambar di TK Al-qur'an Bundo Cupak. Skripsi. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

kemampuan anak dalam mengenal huruf kelompok B2 di Tk Al-qur'an Bundo Cupak masih rendah. Hal ini terlihat dengan banyaknya anak yang belum mampu mengenal dan memahami huruf, mereka bingung untuk menyebutkan bunyi huruf tersebut. Pemilihatan metode dan media yang tidak tepat oleh guru menjadi penyebab terjadinya kondisi ini. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan puzzle bergambar di Tk Al-qur'an Bundo Cupak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B2 di Tk Al-qur'an Bundo Cupak dengan jumlah anak 15 orang pada tahun 2015/2016. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan masing-masing siklus sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan perenungan. Data penelitian ini di peroleh dari observasi dan dokumentasi kemudian diolah dan dianalisa dengan rumus persentase. Manfaat dari penelitian tindakan kelas ini agar kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat Dengan baik.

Hasil penelitian rata-rata persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat dilihat dari sebelum tindakan, siklus II. Sebelumnya tindakan kemampuan anak pada siklus I 47% mulai meningkat namun belum sesuai dengan kriteri ketuntasan Minimum. Pada siklus II meningkat menjadi 86% dan sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan puzzle bergambar kemampuan anak dalam mengenal huruf di kelompok B2 Tk Alqur'an Bundo Cupak dapat meningkat dengan baik.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Bergambar di Taman Kanan-kanak Al-qur’an Bundo Cupak Kabupaten Solok”**. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan yang peneliti miliki baik pengalaman maupun pengetahuan. Bekat bantuan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Nurhafizah,M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Hj. Zulminiati,M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti dalam proses skripsi ini.
3. Ibu Dra.Hj. Yulsyofreind,M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Seluruh dosen jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Kepala dan seluruh majelis guru TK Al-qur'an Bundo Cupak yang telah memberikan dukungan dan motivasi secara ikhlas.
7. Teman-teman angkatan 2013 buat kebersamaannya baik dalam suka maupun dalam duka selama masa-masa dalam perkuliahan
8. Orang tua, dan suami yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yyang tak ternilai harganya bagi peneliti

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari ahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf.

Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi peneliti pada khususnya.

Padang, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GRAFIK	xxi
DAFTAR LAMPIRA	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	10
2. Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	12

3. Kemampuan Berbahasa1.....	13
a. Pengertian Bahasa1.....	13
b. Fungsi Perkembangan Bahasa.....	14
c. Prinsip-prinsip Perkembangan Bahasa.....	14
d. Komponen Berbahasa.....	15
4. Membaca.....	17
a. Pengertian Membaca.....	17
b. Prinsip Kemampuan Membaca Anak Usia Dini.....	17
c. Tahap-tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini.....	19
d. Indikator yang Dikembangkan.....	19
e. Proses Membaca.....	19
5. Permainan AUD.....	20
a. Pengertian Bermain.....	20
b. Fungsi Bermain.....	21
c. Ciri-ciri Alat Permainan.....	22
6. Konsep yang Akan Dikenalkan.....	23
7. Permainan Puzzle Bergambar.....	24
a. Pengertian Puzzle.....	24
b. Fungsi Puzzle.....	24
c. Macam-macam Puzzle.....	24
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berfikir.....	28
D. Hipotesis Tindakan.....	28
BAB IIIMETODOLOGI PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu penelitian.....	29
C. Subyek Penelitian.....	30
D. Prosedur Penelitian.....	30
E. Defenisi Operasional.....	43
F. Intrumentasi penelitian.....	43

G. Teknik Pengumpulan Data.....	45
H. Teknik Analisis Data.....	45
BAB I V HASIL PENELITIAN.....	47
A. Deskripsi Data.....	47
1. Diskripsi Kondisi Awal.....	47
2. Diskripsi Siklus I.....	51
3. Diskripsi Siklus II.....	79
B. Analisis Data.....	103
C. Pembahasan.....	110
BAB V PENUTUP.....	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Implikasi.....	114
C. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	116

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berfikir.....	28
Bagan 2 Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	31

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel	Format Observasi.....	44
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Anak TK Al-qu'an Bundo Cupak Pada Kondisi Awal.....	48
Tabel 4.2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	52
Tabel 4.3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Kedua Siklus I.....	57
tabel 4.4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Ketiga Siklus I.....	62
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Siklus I.....	67
Tabel 4.6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Pertama Siklus II.....	81
Tabel 4.7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Kedua Siklus II.....	85
Tabel 4.8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Ketiga Siklus II.....	90
Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Bergambar Siklus II.....	95
Tabel 4.10	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Bergambar Pada Kategori Sangat Tinggi.....	104
Tabel 4.11	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Bergambar Pada Kategori Tinggi.....	106
Tabel 4.12	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Bergambar Pada Kategori Rendah.....	108

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 4.1	Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Anak TK Al-qu'an Bundo Cupak Pada Kondisi Awal.....	49
Grafik 4.2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	54
Grafik 4.3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Kedua Siklus I.....	59
Grafik 4.4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Ketiga Siklus I.....	64
Grafik 4.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Siklus I.....	71
Grafik 4.6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Pertama Siklus II.....	83
Grafik 4.7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Kedua Siklus II.....	88
Grafik 4.8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Gambar Pada Pertemuan Ketiga Siklus II.....	92
Grafik 4.9	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Bergambar Siklus II.....	98
Grafik 4.10	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Bergambar Pada Kategori Sangat Tinggi.....	105
Grafik 4.11	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Bergambar Pada Kategori Tinggi.....	107
Grafik 4.12	Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Puzzle Bergambar Pada Kategori Rendah.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal.....	118
Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Pertama Siklus I.....	120
Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Kedua Siklus I.....	122
Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Ketiga Siklus I.....	124
Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Pertama Siklus II.....	126
Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Kedua Siklus II.....	128
Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian Pertemuan Ketiga Siklus II.....	130
Lampiran 8 Lembar Observasi Kondisi Awal.....	132
Lampiran 9 Lembar Observasi Pertemuan Pertama Siklus I.....	133
Lampiran 10 Lembar Observasi Pertemuan Kedua Siklus I.....	134
Lampiran 11 Lembar Observasi Pertemuan Ketiga Siklus I.....	135
Lampiran 12 Lembar Observasi Pertemuan Pertama Siklus II.....	136
Lampiran 13 Lembar Observasi Pertemuan Kedua Siklus II.....	137
Lampiran 14 Lembar Observasi Pertemuan Ketiga Siklus II.....	138
Lampiran 15 Foto Kegiatan Kondisi Awal.....	139
Lampiran 16 Foto Kegiatan Siklus I.....	140
Lampiran 25 Foto Kegiatan Siklus II.....	145
Surat Izin Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok bagi setiap manusia untuk menjalani kehidupannya kedepan yang mana dengan pendidikan manusia mampu beradaptasi terhadap perubahan lingkungan. Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan produk hukum yang sangat bermakna bagi pembangunan dunia pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian yang dilakukan melalui pembiasaan, serta aspek pengembangan kemampuan dasar seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni.

Allah telah mentakdirkan dan merancang potensi yang luar biasa bagi setiap anak manusia pada 6 tahun pertama usianya. Pada rentang usia 0-6 tahun, anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Sekitar 50% dari kapasitas otak mereka mulai berkembang. Pada usia 8 tahun, kapasitas perkembangan otak anak mencapai 80%. Inilah masa keemasan (golden age) bagi setiap anak. Pada masa ini anak mulai peka terhadap diri dan lingkungannya.

Meskipun ketika lahir, anak telah membawa potensi genetik, namun lingkungan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Berbagai stimulus yang diberikan terhadap anak, akan sangat membantunya dalam pencapaian tingkat perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosial emosional dan spiritual anak. Sebaliknya jika lingkungan kurang memberikan stimulus, maka perkembangan anak tidak optimal.

Pendidikan di TK bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar

Usia dini merupakan *fase fundamental* bagi perkembangan individu. Pengalaman-pengalaman yang dijalani anak mungkin akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidupnya. Implementasinya pada bidang pendidikan anak usia dini adalah diperlukannya langkah yang tepat untuk membekali anak usia dini tersebut. Upaya yang akan diambil, dianggap semakin strategis jika dikaitkan dengan anggapan bahwa anak adalah praktisi masa depan, dialah yang akan mengisi baik atau buruknya hari esok. Artinya keberhasilan membina anak sejak dini, merupakan kesuksesan bagi masa depan anak, sebaliknya kegagalan dalam memberikan pembinaan, pendidikan, pengasuhan dan perlakuan akan merupakan bencana bagi kehidupan masa yang akan datang.

Dunia anak-anak adalah bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Bermain juga salah satu pendekatan pembelajaran di TK. Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu kemampuan bahasa. Kemampuan berbahasa sangatlah perlu dikembangkan karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra membaca awal. Pengembangan kemampuan bahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia.

Untuk mencapai tujuan pengembangan bahasa pada anak diperlukan tenaga pendidik yang profesional adalah guru yang memiliki keterampilan, pengetahuan secara utuh, tidak saja melibatkan orang, tempat, benda-benda disamping pengetahuan keguruan tetapi ide-ide kreatif dalam menggunakan dan merancang alat permainan yang menantang bagi anak.

Sebagai peneliti menyadari bahwa cara mengajar guru yang seperti ini mengakibatkan kemampuan anak masih rendah dan cara mengucapkannya juga kurang jelas. Anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak, metode dan alat atau media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti ingin memperbaiki proses pengenalan membaca dengan cara melakukan penelitian dengan judul

peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan puzzle gambar di TK Al Qur'an Bundo Cupak Kabupaten Solok.

Salah satu langkah yang signifikan adalah dengan memberikan bekal dasar bagi anak untuk menjadi generasi yang suka membaca, sehingga membaca menjadi suatu pembiasaan pada diri anak, bukan menjadi hal yang sangat sulit dilakukan pada keseharian anak. Dalam hal ini, mengajarkan membaca kepada anak dapat memupuk manusia yang cerdas, membuka cakrawala berfikir mereka menjadi luas, dan cara berfikir mereka tidak sempit.

Pengembangan kemampuan mengenalkan huruf dilaksanakan disekolah, hendaknya mengacu pada tujuan dan target yang akan dicapai, karena dengan memahami tujuan dari suatu pembelajaran maka guru dengan mudah menentukan teknik dan metode pembelajaran. Metode yang digunakan bervariasi agar pembelajaran yang diberikan tidak membosankan bagi anak karena kurangnya minat anak dalam mempelajari mengenal huruf, merangkai kata, dan kendalanya anak tidak mau membaca lagi karena merasa membaca itu merupakan hal yang sulit.

Mengenalkan huruf dapat diterapkan selama dalam batas-batas kemampuan pengembangan kecerdasan emosi, motorik, disiplin dan tanggung jawab, upaya pengembangannya harus dilakukan dalam kegiatan bermain. Anak memiliki kesempatan untuk menemukan, mengekspresikan perasaan, bereaksi dan belajar secara menyenangkan, selain itu dengan bermain anak dapat mengenali dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Vigotsky dalam Mayke (1995:10) mengemukakan bahwa bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berfikir. Struktur mental terbentuk melalui penggunaan tanda-tanda serta alat-alat dan bermain dapat membantu pembentukan struktur tersebut. Bermain juga membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang didapat dari lingkungan anak. Dalam hal ini bermain memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kontrol yang lebih besar terhadap situasi yang dihadapi daripada kalau mereka hadapi dalam realitas. Dengan demikian anak dapat mencapai proses berfikir yang lebih tinggi melalui bermain karena adanya penggunaan arti dan imajinasi.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di TK Al Qur'an Bundo Cupak Kabupaten Solok, belum sesuai yang diharapkan, hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf, membaca kata yang huruf awalnya sama, dan membaca kata yang huruf akhirnya sama. Selain hal yang di atas, teknik dan media pembelajaran kurang bervariasi, sehingga kurang menarik bagi anak dan tidak termotivasi untuk melaksanakan kegiatan mengenal huruf. Kegiatan mengenal huruf yang telah dilakukan di TK hanya memakai media kartu huruf, penggunaan media tersebut tidak menarik bagi anak sehingga membuat anak merasa bosan dan merasa terpaksa untuk mempelajarinya.

Sehubungan dengan itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan puzzle gambar di TK Al Qur'an Cupak Kabupaten Solok".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka di dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kemampuan anak dalam mengenal huruf masih rendah.
2. Kemampuan anak dalam membedakan suku kata masih rendah.
3. Media yang digunakan guru kurang bervariasi.
4. Kurangnya pengetahuan guru tentang pelaksanaan pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis membatasi permasalahan dalam hal rendahnya kemampuan anak mengenal huruf di TK Al Qur'an Cupak Kabupaten Solok.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana permainan puzzle gambar dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di TK Al-Qur'an Bundo Cupak Kabupaten Solok.

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf di TK Al-Qur'an Bundo Cupak Kabupaten Solok, secara khusus penelitian bertujuan untuk :

1. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan puzzle gambar.
2. Meningkatkan kemampuan anak dalam membaca kata yang huruf awalnya sama melalui puzzle gambar.
3. Meningkatkan kemampuan membaca anak dalam membaca kata yang huruf akhirnya sama melalui puzzle gambar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi anak, untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak terutama dalam mengenal huruf.
2. Guru, sebagai tambahan ilmu kedepannya agar tercipta pembelajaran yang optimal.
3. Bagi TK, sebagai ilmu tambahan untuk masa yang akan datang.
4. Bagi peneliti, sebagai wahana dalam mengembangkan kemampuan dan mengaplikasikan ide-ide dan gagasan yang kreatif dalam menciptakan kegiatan yang menarik bagi anak-anak.
5. Bagi orang tua, sebagai pengetahuan dan pengalaman tentang sistem dan cara pembelajaran di Tk.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1) Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan *fase fundamental* bagi perkembangan individu. Pengalaman-pengalaman yang dijalani anak mungkin akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidupnya. Implementasinya pada bidang pendidikan anak usia dini adalah diperlukannya langkah yang tepat untuk membekali anak usia dini tersebut. Upaya yang akan diambil, dianggap semakin strategis jika dikaitkan dengan anggapan bahwa anak adalah praktisi masa depan, dialah yang akan mengisi baik atau buruknya hari esok. Artinya keberhasilan membina anak sejak dini, merupakan kesuksesan bagi masa depan anak, sebaliknya kegagalan dalam memberikan pembinaan, pendidikan, pengasuhan dan perlakuan akan merupakan bencana bagi kehidupan masa yang akan datang.

Menurut Hartati (2001:7) “Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya”.

Yuliani Nurani Sujiono (2009:7) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Masa

usia dini (0-6) tahun merupakan masa keemasan (golden age) dimana stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan sangat berperan penting untuk tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Sedangkan Prasati (2008:55) mengatakan bahwa Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai anak usia prasekolah dimana anak sudah berkembang fisiknya sehingga membentuk tubuh yang proporsional, mampu berjalan, meloncat, berlari, mampu memegang pensil dengan baik, mampu berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa verbal, mampu memahami emosi yang dirasakan orang lain berdasarkan bahasa tubuh yang ditunjukkan..

Menurut Sujiono (2009:6) anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dari umur 0-8 tahun.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa Anak usia dini memiliki rentan usia 0-8 tahun. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental anak sangat pesat, dibutuhkanlah stimulus dari luar agar fisik dan mental anak dapat berkembang secara optimal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan berjiwa berpetualang serta bertindak laku secara spontan, kurang pertimbangan dan bersemangat untuk belajar tentang hal-hal yang baru.

Menurut Richard dalam Sofia (2007:12) karakteristik anak usia dini adalah egosentris (cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri), memiliki *curiosity* yang tinggi (rasa ingin tahu yang tinggi tentang sesuatu), makhluk sosial, setiap anak unik, kaya dengan fantasi, daya konsentrasi yang pendek, masa belajar yang paling potensial.

Menurut Cucu (2005:2) karakteristik anak usia dini adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relative spontan, kaya dengan fantasi/khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat ahli di atas adalah anak berbeda satu sama lain, anak memiliki bawaan, minat,

kapabilitas/kemampuan dan latar kehidupan yang berbeda, senang bermain dengan teman.

2) Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian yang dilakukan melalui pembiasaan, serta aspek pengembangan kemampuan dasar seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni.

Dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 SISDIKNAS Pasal 28 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan dalam tiga jalur, jalur formal melalui Taman kanak-kanak, jalur non formal melalui Kelompok Bermain taman penitipan anak dan satuan PAUD Sejenis serta jalur informal melalui Pendidikan Anak dalam keluarga.

Yeni (2012:2) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitik beratkan pada

pelebaran dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosialemosional, bahasa dan kognitif sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah usaha atau upaya dalam mengembangkan potensi-potensi yang ada pada peserta didik agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005:68) pendidikan Anak Usia Dini bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai tipe kecerdasan, pendidikan Anak Usia Dini diarahkan untuk memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan belajar yang tepat agar anak dapat berkembang.

Menurut Renggasanka (2011:57) ada dua tujuan yang diselenggarakan pendidikan Anak Usia Dini yaitu : 1. Tujuan utama : untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan Dasar dalam mengarungi kehidupan dimasa dewasa. 2. Tujuan kedua : untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar disekolah.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki, sehingga anak menjadi manusia yang seutuhnya dengan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak melalui pembelajaran yang menyenangkan, mendidik, dan demokratis.

3) Kemampuan Berbahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat berkomunikasi untuk menyampaikan ide, gagasan dan pikiran dan dapat mengekspresikan diri sesuai dengan perasaan. Yang mana dengan berkomunikasi kita dapat memahami pikiran dan perasaan seseorang.

Brewer dalam Suryanto(2005:73) mengklasifikasikan bahasa anak sebagai referensi dan ekspresif. Kata-kata benda umumnya digolongkan dalam refensial, sedangkan kata-kata digolongkan sebagai ekspresif (bukan kata sebenarnya)

Teori Nativist dalam Yuliani (2005:4) mengutarakan bahwa bahasa sudah ada dalam diri anak. Pada saat seorang anak lahir dia telah memiliki seperangkat kemampuan berbahasa yang disebut tata bahasa umum. Maka dari itu bahasa merupakan alat komunikasi bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhan. Anak yang memiliki kemampuan yang baik pada umumnya

memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

b. Fungsi Bahasa Bagi Anak

Holiday (1975:27), mendiskripsikan perkembangan bahasa sebagai proses bagi anak secara gradual “belajar bagaimana membuat arti” menurut teori ini Menurut Susanto (2011:81) bahasa mempunyai fungsi sebagai berikut :1) Sebagai alat komunikasi dengan lingkungannya 2)Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak. 3) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak. 4) Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada oarang lain.

Dari pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa fungsi bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat untuk mengekspresikan perasaannya, alat untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya dan juga sebagai alat untuk mempengaruhi bahwa anak dapat melalukan (berbahasa) selama berintegrasi dengan orang lain.

c. Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahasa

Menurut Depdiknas (2011:82) menyatakan prinsip pengembangan bahasa sebagai berikut : 1) Sesuai dengan tema kegiatan dan lingkungan terdekat, 2) Pembelajaran harus berorientasi pada kemampuan yang hendak dicapai sesuai potensianak, 3) Tumbuhkan kebebasan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan dikaitkan denganspontinitas, 4) Diberikan alternatif pikiran yang

dalam mengungkapkan isi hatinya, 5) Komunikasi guru dan anak akrab dan menyenangkan, 6) Guru menguasai pengembangan bahasa, 7) Guru harus bersikap normatif, model, contoh penggunaan bahasa yang baik dan benar, 8) Bahan pembelajaran membantu pengembangan kemampuandasar anak, 9) Tidak menggunakan huruf satu persatu secara formal.

Sedangkan menurut Jamaris (2003:28) ada beberapa prinsip pengembangan bahasa diantaranya : 1) Interaksi, interaksi anak dengan lingkungan ssekitarnya membantu anak memperluas kosa katanya dan memperoleh contoh dalam menggunakan kosa kata tersebut secara tepat. 2) Ekspresi, mengekspresikan kemampuan bahasa. Ekspresi kemampuan bahasa anak dapat disalurkan melalui pemberian kesempatan pada anak melalui pemberian rangsangan secara tepat.

Dari pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa prinsip pengembangan bahasa antara lain adanya interaksi anak dengan lingkungan yang berorientasi pada kemampuan potensi anak dan guru sebagai model dalam penggunaan bahasa yang baik dan benar.

d. komponen Bahasa

Bahasa sangat penting dalam perkembangan anak, bahasa dapat memfasilitasi komunikasi interpersonal, membantu mengkoordinasikan pikiran dan membantu dalam mempelajari sesuatu. Perkembangan dari kemampuan berkomunikasi merupakan suatu hal yang penting dalam

rangka pembelajaran bahasa. Permen 58 tahun 2009 (2010:47-49) menyatakan bahwa bahasa terdiri dari beberapa komponen, antara lain :

1. Menerima bahasa, menerima bahasa merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indra pendengaran.
2. Mengungkapkan bahasa, merupakan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta megenal simbol-simbol untuk persiapan membaca dengan media bahasa lisan.
3. Keaksaraan, meliputi kemampuan anak untuk membaca dan menulis.

Izzaty (2005:59) menyatakan ada beberapa komponen dalam berbahasa, yaitu : 1) *Phonology* menggambarkan sistem bunyi pada bahasa, 2) Semantik mempelajari arti dari kata-kata dan kalimat, 3) *Grammar* menggambarkan struktur bahasa, 4) Pragmatik yaitu terdiri dari aturan bagaimana berbahasa yang tepat dalam konteks sosial (misal kita menggunakan bahasa yang sederhana bila berbicara dengan anak-anak)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komponen bahasa terdiri dari menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan.

4) Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan proses yang melibatkan pendengaran dan penglihatan untuk memperoleh makna dan simbol berupa huruf atau kata

Menurut Jazuli dkk (2011:1) membaca adalah proses rumit yang melibatkan aktivitas auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) untuk memperoleh makna dan simbol berupa huruf atau kata; Sedangkan menurut Susanto (2011:83) menyatakan bahwa membaca adalah kegiatan untuk menelaah atau mengkaji isi dari tulisan maupun lisa dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses yang melibatkan pendengaran dan penglihatan untuk memperoleh makna dan simbol berupa huruf atau kata untuk mendapatkan informasi tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.

b. Prinsip Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Menurut susanto (2011:89) menyatakan prinsip membaca anak adalah: 1) Belajar membaca disesuaikan dengan minat anak, 2) Belajar membaca disesuaikan dengan kebutuhan anak, 3) Belajar membaca disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik anak. Adapun

prinsip-prinsip membaca anak menurut Yulsofriend (2013:57) adalah sebagai berikut :

1. Pendidik mengutamakan pengembangan penguasaan kosa kata, kemampuan menyimak dan berkomunikasi sebelum permainan membaca di mulai.
2. Mendeteksi atau melacak kemampuan awal anak dalam membaca.
3. Merencanakan kegiatan bermain dan alat permainan sederhana melalui kegiatan bercakap-cakap, bercerita, *storytelling*, *storyreading* dan permainan peran
4. Mengomunikasikan kegiatan kebahasaan anak pada orang tua
5. Menentukan sarana permainan yang diambil dari lingkungan sekitar dan dikenal anak
6. Menggunakan sarana perpustakaan
7. Menata lingkungan kelas dengan berbagai kosakata
8. Menggunakan gambar-gambar sederhana yang di kenal anak untuk mengenalkan berbagai bentuk kata atau kalimat sederhana

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa prinsip membaca adalah dalam mengajarkan membaca pada anak usia dini harus di sesuaikan dengan minat, kebutuhan, karakteristik dan perkembangan anak dan di lakukan dalam bentuk permainan.

c. Tahap – Tahap Perkembangan membaca Anak Usia dini

Menurut Depdiknas (2000:6) secara khusus perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung pada beberapa tahap diantaranya : 1) Tahap pantas, 2) Tahap pembentukan konsep diri, 3) Tahap membaca gambar, 4) Tahap pengenalan bacaan, 5) Tahap membaca lancar. Sedangkan menurut Suyanto (2005:168) ada lima tahapan perkembangan membaca pada anak, yaitu 1) Tahap magis, 2) Tahap Konsep, 3) Tahap membaca peralihan, 4) Tahap membaca lanjut dan 5) Tahap membaca mandiri.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan tahap membaca anak usia dini ada lima tahap : fantasi, konsep diri, membaca gambar, membaca lanjut dan tahap membaca mandiri atau lancar.

d. Indikator yang dikembangkan dalam bahasa

Indikator yang dikembangkan menurut Kemdiknas (2010:48) adalah : membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama dan membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana.

e. Proses Membaca

Anak sebelum pandai membaca dia harus mengerti dan mengenal dulu tentang huruf barulah dia bisa merangkai huruf menjadi kata-kata yang berarti.

Goodman Smith dalam Yulsofriend (2013:67) menyatakan proses membaca mengalami beberapa tahap antara lain; 1) Anak mengenal fungsi cetakan (huruf), 2) anak lebih memperhatikan bentuk cetakan secara lebih rinci, 3) Anak menyadari adanya konvensi bahwa tulisan dibaca dari kiri ke kanan, tanda baca digunakan dengan suatu maksud, jarak dipaki untuk memisahkan kata dengan huruf dan seterusnya.

Sedangkan Suryati dalam susanto (2011:86) : menyatakan bahwa proses kegiatan membaca dimulai dari penguasaan kode-kode bahasa, yang diikuti oleh penguasaan kosakata atau perbendaharaan kata, kemudian pemahaman kalimat, paragraf, dan sampai pada akhirnya pemahaman teks atau wacana.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa kemampuan membaca anak melalui beberapa proses tahapan yaitu : mengenal huruf atau kode-kode, menguasai kosakata, dan pemahaman kalimat.

5) Permainan AUD

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar sesuatu kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock 1978:83).

Menurut Craft dalam Musfiroh (2008:3), menyatakan bahwa bermain merupakan tumbuhnya permikiran dari anak yang berdaya,

sedangkan fikiran yang berdaya merupakan faktor tumbuhnya ide-ide baru dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjadi sebuah kreatifitas.

Bagi anak-anak bermain adalah aktifitas yang dilakukan karena ingin bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

Ciri-ciri dalam Montolalu (2007:26) antara lain: 1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, 2) Dorongan bermain muncul dari anak, 3) Anak melakukan dengan spontan dan sukarela, 4) Semua anak ikut serta bersama-sama sesuai perannya, 5) Anak berlaku pura-pura atau memerankan sesuatu, 6) Anak berlaku aktif, 7) Anak bebas memilih keinginan bermain.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa bermain merupakan suatu kekegiatan yang di lakukan dengan senang hati tanpa pakasaan dari luar.

b. Fungsi Bermain

Menurut Montolalu (2007:119), fungsi bermain adalah :1)Memicu kreatifitas, 2)Bermanfaat mencerdaskan anak, 3)Menanggulangi konflik, 4),Melatih empati, 5)Mengasah panca indera, 6)Sebagai media terapi, 7) Dalam melakukan penemuan.

Selanjutnya menurut Sudono (1995:8) fungsi bermain antara lain : 1) untuk mengenali lingkungannya, 2) Mengajak anak untuk mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya, 3) Meningkatkan aktifitas sel otak

anak,serta mengembangkan seluruh panca indra anak dalam kegiatan bermain, 4) Memberikan kesempatan pada seluruh panca incdra untuk aktif melakukan kegiatan permainan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahawa fungsi bermain adalah untuk merangsang panca indraanak agar peke terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

c. Ciri – Ciri Alat Permainan

Setiap permainan yang dilakukan mempunyai aturan bermain dan ciri-ciri khas masing-masing. Menurut Eliyawati (2005:63) ada 7 ciri dari alat permainan yaitu : 1) Ditujukan untuk anak usia dini,2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini,3) Dapat digunakan dengan berbagai cara atau multi guna, 4) Aman dan tidak berbahaya bagi anak, 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak, 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, 7) Mengandung nilai-nilai pendidikan.

Sedangkan Zaman (2008:6.3) menyatakan ciri-ciri alat permainan adalah sebagai berikut : 1) Ditujukan untuk anak usia dini TK, 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak TK, 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, 4) Aman bagi anak, 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6) Bersifat konstruktif.

Kesimpulan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut antara lain aman, dapat di gunakan dengan berbagai cara, dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan bersifat konstruktif.

6) Konsep yang Akan Dikenalkan

Dalam hal ini akan dikenalkan berbagai macam konsep antara lain :

a. Huruf

Montessori dalam Depdikns (2000:81) menyatakan bahwa suatu unsur huruf akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan dengan unsur lain sehingga membentuk suatu arti, unsur huruf tidak memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung atau bersintesa dengan unsur huruf lain membentuk suatu kata, kalimat atau cerita yang bermakna.

b. Kata

Menurut Chalsum dalam kamus besar bahasa Indonesia (2006:347) menyatakan bahwa kata adalah unsur bahasa yang dilahirkan melalui alat ucap.

c. Suku Kata

Menurut Poerwadarminta (dalam kamus besar Bahasa Indonesia 1999:971) menyatakan bahwa suku kata adalah bagian kata (suatu bunyi yang diucapkan sekali dalam sesuatu kata, seperti ku da.

Dalam permainan ini anak akan belajar mengenal huruf melalui puzzle bergambar yang berkata (bertuliskan bacaan gambar) dan dapat membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal.

7) Permainan Puzzle Gambar

a. Pengertian Puzzle

Hana (2010:435) mengemukakan bahwa “puzzle berasal dari bahasa Inggris = teka-teki atau bongkar pasang, jadi puzzle adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.”

Menurut Adenan (1989:9) menyatakan bahwa : puzzle dan game adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat.

Sedangkan menurut Hadfield (1990:V) puzzle adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab.

b. Fungsi Puzzle

1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, 2) Melatih koordinasi mata dan tangan, 3) Melatih daya ingat, 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan, 5) Dengan memilih gambar/bentuk.

c. Macam-macam Puzzle

1) Puzzle konstruksi, 2) Puzzle batang (*stick*), 3) Puzzle Lantai, 4) Puzzle angka, 5) Puzzle transportasi, 6) Puzzle Logika, 7) Puzzle geometri, 8) Puzzle penjumlahan dan pengurangan.

Permainan puzzle gambar merupakan permainan yang tidak asing lagi bagi anak-anak, disini penulis tertarik untuk membawakan permainan ini dengan suku kata yang sederhana, kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan fisik anak.

Permainan ini anak dapat mengenal huruf, suku kata, dan membaca suku kata menjadi kata.

a. Alat Yang Di Gunakan

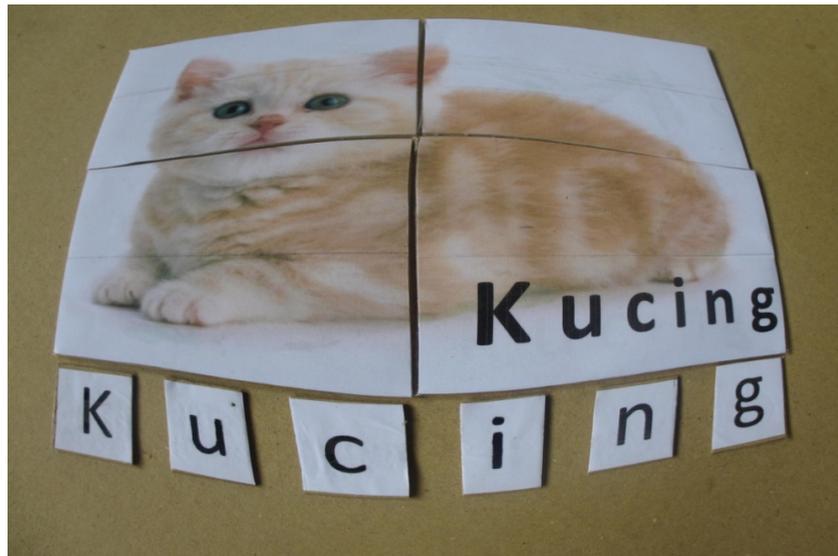
- Kepingan Puzzle gambar



- Kartu huruf
- Gunting
- Lem
- Kertas karton

b. Kegiatan Anak

Dalam permainan ini anak menyusun kepingan gambar menjadi bentuk utuh, kemudian anak menyusun kata sesuai dengan tulisan yang ada pada gambar yang disusun, dan anak menirukan tulisan yang sudah disusun, seperti pada gambar



Langkah-Langkah Permainan puzzle gambar:

1. Sebelum permainan dimulai guru membacakan peraturan permainan
2. Anak memulai bermain dengan cara :
 - a. Guru memperlihatkan puzzle gambar dan beberapa kartu huruf
 - b. Guru mendemonstrasikan penggunaan alat tersebut
 - c. Guru meminta beberapa orang anak sesuai gambar yang di sediakan guru untuk maju kedepan lalu anak mencobakan menyusun kepingan gambar

d. Anak melakukan kegiatan tersebut secara individual dengan bimbingan guru.

B. Penelitian Yang Relevan

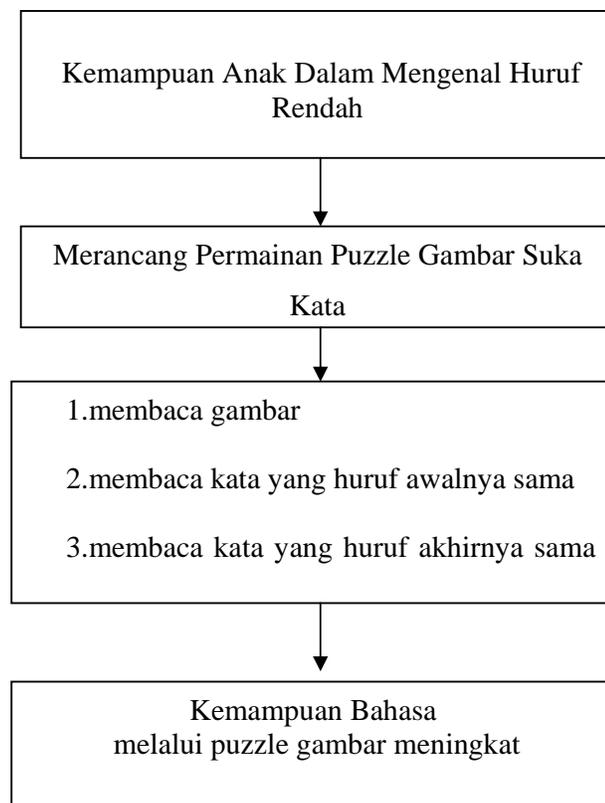
Nengsih (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak melalui permainan , Biliar di TK Kasih Ibu Belimbing Kuranji Padang”. Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Biliar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Hubungan penelitian Nengsih dengan yang peneliti lakukan adalah sebagai masukan dan pertimbangan dalam melakukan penelitian, persamaannya adalah sama-sama untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf sedangkan perbedaannya adalah media yang di gunakan. Hasil penelitiannya kemampuan bahasa anak melalui kegiatan permainan puzzle bergambar sangat menyenangkan bagi anak sehingga dapat meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa pada anak.

Manfaat yang dapat peneliti ambil dari penelitian di atas yaitu sebagai bahan perbandingan bagi peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak adalah pengenalan konsep huruf dan kata dengan menggunakan permainan puzzle bergambar.

C. Kerangka Berfikir

Permainan puzzle gambar merupakan bagian dari bahasa yang perlu dikembangkan pada anak usia dini oleh sebab itu minat baca anak perlu ditingkatkan untuk itu. Agar mempermudah penyampaian materi pembelajaran guru dapat menyiapkan alat peraga yang menarik dan metode yang bervariasi diantaranya puzzle gambar.



Bagan I. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan Puzzel Gambar terjadilah peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf di TK Al-Quran Bundo Cupak Kabupaten Solok

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan puzzle bergambar sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf dan menyebabkan anak ragu-ragu untuk menyebutkannya.
2. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dilakukan perbaikan melalui permainan puzzle bergambar
3. Melalui permainan puzzle bergambar anak mampu mengenal huruf dan membedakan huruf awal yang sama dan huruf akhir yang sama. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase masing-masing aspek yang diamati dalam setiap siklus.
4. Siklus I sudah meningkat dibanding dengan kondisi awal, namun belum mencapai KKM yang ditentukan. Sedangkan pada Siklus II kemampuan anak dalam mengenal huruf mengalami peningkatan yang sangat besar bahkan melebihi KKM yang ditentukan.
5. Permainan puzzle bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf di TK Al-Qur'an Bundo Cupak.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan puzzle bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan demikian guru harus menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias dalam belajar. Guru membuat berbagai teknik dan metode agar anak tidak bosan dan jenuh.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan pada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf terutama menanamkan prinsip Tk bermain sambil belajar dan berikanlah pembelajaran kepada anak dengan semangat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang, antara lain:

1. Kepada pihak sekolah sebaiknya menyediakan media yang menarik dan menciptakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.
2. Kepada guru diharapkan dapat menggunakan permainan puzzle bergambar dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Guru harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru

kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

3. Kepala sekolah hendaknya dapat mendorong guru untuk dapat meningkatkan kualitas anak dalam mengembangkan bahasa anak, khususnya dalam mengenal huruf.
4. Agar pembelajaran menarik bagi anak sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan yang disajikan dalam bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak serta dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan.
5. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan demikian anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan belajar tercapai secara optimal.
6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan meningkatkan lebih jauh tentang kemampuan anak mengenal huruf melalui metode dan media pembelajaran yang lain.
7. Bagi pembaca, diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang, Sudjiono. 2007. *Penelitian Pendidikan*. Bandung
- Depdiknas. 2007. *Metode Khusus Mengajar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar AUD*.
Jakarta: Depdikna
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- , 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Chulsum, Umi, Windy Novia. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya:
Khasiko
- Daryanto. 1998. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Apollo
- Depdiknas. *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga Di TK*. Jakarta:
Dirjen Manajemen Dikdasmen.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta:
Grasindo
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: gaung Persada Press
- Hariyani Sri. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan
Kalung Suku Kata Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Sempang IV Lubuk
Basung*. Skripsi: UNP: Tidak diterbitkan.
- Jurusan PGPAUD. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. Padang: Jurusan PGPU
UNP
- Enny, Zubaidah. 2006. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta:
UNY

- Farida, Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca AUD*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kusuma, Wijaya. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Malta Pritindo
- Meyke, Sugianto T. 2005. *Bermain dan Permainan AUD*. Jakarta: Depdiknas
- Musfiroh, Tadkiratun. 2005. *Bercerita Untuk AUD*. Jakarta Depdiknas
- Permen 58. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfa Beta
- Tarigan, H.G. 2008. *Membaca sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Yulsofriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Zulkifli. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Pembelajaran dan Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat-alat Permainan dan Sumber Belajar di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdikbud.
- Undang-undang No 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: BP Cipta jaya
- <http://hana.itb.ac/course/info.php?=439>
- <http://misbach.com/media.puzzle.html>. 14 Juli 2010