

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURU AWAL ANAK
MELALUI PERMAINAN POHON ABJAD DI PAUD MARI SEHAT
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh

**YANCE GUSTIA
NIM:2012/1209676**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

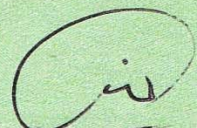
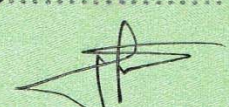
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji
Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Awal Anak
Melalui Permainan Pohon Abjad Di PAUD Mari Sehat
Kabupaten Lima Puluh Kota**

Nama : Yance Gustia
NIM : 2012/1209676
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2015

Tim Penguji,

Nama	tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Indra Jaya, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Izzati, M. Pd	3. 
4. Anggota : Dr. Rakimahwati, M. Pd	4. 
5. Anggota : Serli Marlina, M. Pd	5. 

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

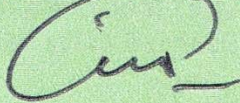
JUDUL : Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Awal
Anak Melalui Permainan Pohon Abjad Di PAUD Mari
Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota

Nama : Yance Gustia
NIM : 2012/1209676
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2015

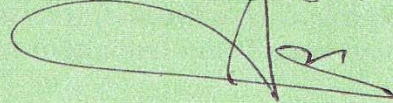
Disetujui Oleh

Pembimbing I,



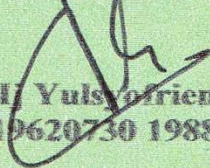
Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19630414 198703 2 001

Pembimbing II,



Dra. Hj. Zulminiati M. Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Diketahui Oleh
Ketua Jurusan PG-PAUD



Drs. H. Yulsofriend. M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

ABSTRAK

YANCE GUSTIA, 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Awal Anak Melalui Permainan Pohon Abjad Di PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota.Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu pendidikan.Universitas Negeri Padang.

Kemampuan anak dalam menyebutkan symbol-simbol huruf vocal, menyebutkan symbol-simbol huruf konsonan, menghubungkan gambar/benda dengan huruf awal yang sama disebabkan karena metode yang kurang tepat. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak melalui permainan pohon abjad.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Reseach*) subjek penelitian ini adalah anak PAUD Mari Sehat kelompok bermain dengan jumlah anak 10 orang yang terdiri dari laki-laki 3 orang, perempuan 7 orang. Data penelitian diperoleh dari observasi dan dokumentasi diolah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan 2 siklus setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf awal anak melalui permainan pohon abjad dari siklus I pada umumnya masih rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya diambil peningkatan kemampuan mengenal huruf awal anak melalui permainan pohon abjad. Sebelum tindakan kemampuan anak belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) setelah tindakan mengalami peningkatan maka permainan pohon abjad telah berhasil meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak.

Persembahan

*Sesungguhnya disamping kesukaran adakemudahan
Apabilakamu telah selesai mengerjakan suatu pelerjaan
Maka kerjakanlan pekerjaanyang lain
Dan hanya kepada Tuhanlah kamu berharap
(Al-Isyirah: 5-8)*

*Masih panjang jalan yang harus kutempuh
Satu babak dalam perjalanan panjang ku telah usia
Telah berbagai peristiwa ku jalani
Kasih sayng, keindahan, kekecewaan dan
Penderitaan
Kini kebahagiaan berakarlal sudah
Saat ku dengar sebuah kata yang selama ini
Kurindukan
Tiada kata yang dapat kuucapkan
Hanya air mata.....
Tapi aku sadar perjuangan belum
berakhir*

*masih banyak derita dan luka yang
akan ku alami
tapi aku yakin Allah tidak akan memberikan
cobaan yang melampau batas kemampuan imatnya*

*ku ingin persembahkan setilus hatiku
kebahagian ini
Atas usaha dan tetesan keringatku sebagai
Tanda
Baktiku untuk ayahku dan ibundaku
Serta Suamiku Tercinta
Dan anak-anakku yang kusayangi
Yang telah memberikan doa semangat
Dorongan serta bantuan
Moril.....*

*Semuan pengorbanan mereka
Tidak dapat ku balas Dan
Kulupakan.....
Hanya cinta yangtersedia dan
Merunduk
Sujud dapat kuberikan
Agar Engkau bahagiakan
Mereka selamanya,
Amin.....!!!*

Yance Gustia

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa sikripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, januari 2015

Yang menyatakan

YANCE GUSTIA

KATA PENGANTAR

Puji sukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmad dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Awal Anak Melalui Permainan Pohon Abjad Di Paud Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan perkuliahan pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyelesaian tugas skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs Indra Jaya, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Zulminiati M. Pd selaku dosen pembimbing II yang memberikan bimbingan dan arahan.
3. Ibu Dra.Hj Yulsyofrend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan terima kasih atas bantuan ibu.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS.Kons Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Kepada bapak dan ibu dosen penguji yang telah bersedia untuk meluangkan waktu memberikan saran dan kritikan tentang skripsi saya ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar serta karyawan/karyawati jurusan PG-PAUD yang telah memberikan waktu, ilmu, pikiran, dan, bimbingan.
7. Khususnya buat keluarga (Ayah dan Ibunda tersayang dan Suamiku serta anak-anakku tercinta) yang telah memberikan bantuan moril dan materil serta tenaga dan waktu sehingga selesainya skripsi ini.
8. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga jasa dan budi baik serta bantuan yang telah diberikan kepada peneliti selama ini mendapat balasan dari Allah AWT. Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran yang bersifat membantu dari semua pihak untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Amin ya rabbal'amin.....

Padang, Juni 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK.....	i
SURAT PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFRAT BAGAN.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x

BAB I.PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat penelitian.....	5

BAB II.KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian anak Usia Dini.....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	6
c. Perkembangan Anak Usia Dini.....	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian pendidikan anak usia dini.....	9
b. Tujuan pendidikan anak usia dini.....	9
c. Karakteristik pendidikan anakusia dini.....	10
d. Manfaat pendidikan anak usia dini.....	11
3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak usia Dini.....	12
a. Pengertian Bahasa.....	12
b. Tujuan bahasa.....	13
c. Karakteristik bahasa anak usia dini.....	14
d. Fungsi perkembangan anak usia dini.....	15
e. Perkembangan bahasa anak usia dini.....	16
4. Konsep Bermain anak Usia Dini.....	17
a. Pengertian bermain.....	17
b. Karakteristik bermain.....	18
c. Tujuan Bermain.....	19

d. Manfaat Bermain.....	21
e. Pentingnya Bermain Gagi Anak Usia Dini.....	22
5. Alat Permainan Edukatif.....	23
a. Pengertian Alat Permainan.....	23
b. Tujuan bermain.....	24
c. Karakteristik Bermain.....	25
d. Manfaat bermain.....	26
6. Pengetian Pohon Abjad.....	27
Bahan pohon abjad.....	28
Kartu Huruf.....	29
B. Penelitian Yang Relevan.....	30
C. Kerangka Konseptual.....	31
D. Hipotesis Tindakan.....	32

BAB III.METODOLOGO PENELITIAN

A. Jenis Penilaian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Subjek Penilaian	33
D. Prosedur Penilaian.....	34
E. Defenisi Operasional.....	53
F. Instrument.....	53
G. Teknik Pengumpulan Data.....	55
H. Teknik Analisa Data.....	55
I. Indikator Keberhasilan.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	58
1. Kondisi Awal.....	58
2. Deskripsi Siklus I.....	61
3.Deskripsi Siklus II.....	74
B. Analisa Data.....	88
C. Pembahasan	94

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	97
B. Implikasi.....	97
C. Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
1.	Bagan1. Kerangka konseptuah.....	31
2.	Bagan2. Prosedur Penelitian.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1. Format Observasi.....	54
2. Tabel 2. Hasil Observasi Kondisi awal (Sebelum Tidakan).....	58
3. Tabel 3. Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I.....	62
4. Tabel 4. Hasil observasi Siklus I Pertemuan II.....	65
5. Tabel 5. Hasil Observasi Siklus I Pertemuan III.....	68
6. Tabel6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Mengenal Huruf Awal melalui Permainan Pohon Abjad pada Siklus I.....	72
7. Tabel 7. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I.....	75
8. Tabel 8. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II.....	78
9. Tabel 9. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan III.....	81
10. Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Mengenal Huruf Awal melalui Permainan Pohon Abjad pada Siklus II.....	85
11. Tabel 12. Observasi criteria baik.....	88
12. Tabel 13. Observasi criteria cukup.....	90
13. Tabel 14. Observasi criteria kurang.....	92

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik 1. Hasil Observasi Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	60
2. Grafik 2. Hasil observasi Siklus I Pertemuan I.....	63
3. Grafik 3. Hasil observasi Siklus I Pertemuan II.....	66
4. Grafik.4. Hasil observasi Siklus I Pertemuan III.....	69
5. Grafik5. Rekapitulasi siklus I pertemuanI, II,II.....	73
6. Grafik 6. Hasil observasi Siklus II Pertemuan I.....	76
7. Grafik 7. Hasil observasi Siklus II Pertemuan II.....	79
8. Grafik 8. Hasil observasi Siklus II Pertemuan III.....	82
9. Grafik9. Rekapitulasi siklus II pertemuanI, II,II.....	86
10. Grafik10.Hasil Oservasi kriteria Baik.....	89
11. Grafik11.Hasil Oservasi kriteria Cukup.....	91
12. Grafik12.Hasil Oservasi kriteria kurang.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Rencana Kegiatan harian.....	109
Lampiran 2 foto Dokumen Penelitian	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini, khususnya di Kelompok bermain (KB) sangat penting sekali dan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan. Kelompok Bermain merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur nonformal yang menyediakan program bagi anak usia 0 sampai 6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik psikis baik fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk setiap memasuki pendidikannya selanjutnya (Depdikbud, 2005:3).

Usia dini merupakan masa keemasan (*the golden age*), namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Penelitian mengungkapkan bahwa sampai usia 4 tahun tingkat kapabilitas kecerdasan anak telah mencapai 50% . pada usia 8 tahun mencapai 80% dan sisanya sekitar 20% diperoleh pada saat anak berusia 8 tahun keatas.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, bahkan sejak dalam kandungan sangat menentukan derajat kualitas kesehatan, intelegensi, kematangan emosional dan produktifikasi manusia pada tahap berikutnya. Undang-undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini, hal tersebut dapat dilihat pada pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang

ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan dengan melakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk memberikan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya pada pasal 28 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan nonformal, formal dan informal. PAUD pada jalur pendidikan nonformal dapat berupa Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat.

Sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni (Depdiknas, 2004:3-4) salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan di Kelompok Bermain adalah perkembangan bahasa anak diantaranya adalah pengembangan kemampuan membaca anak. Kemampuan yang dapat meningkatkan pemikiran dalam berbahasa, sehingga bisa berinteraksi dengan lingkungannya.

Sebagian besar kegiatan belajar anak diisi dengan kegiatan membaca, jadi menguasai kemampuan membaca bagi anak sangat membantu anak untuk mendapatkan dan memahami berbagai pengetahuan lebih awal.

Memulai membaca sejak dini merupakan sesuatu yang sangat penting bagi anak, karena usia satu sampai enam tahun dikenal sebagai sesuatu yang paling penting dalam perkembangan anak, agar menumbuhkan minat baca anak maka perlu mendapat stimulus. Hal ini dikarenakan pada usia prasekolah

Semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak mengalami kemajuan yang sangat pesat. Begitu pula perkembangan bahasanya mengalami kemajuan yang sangat signifikan apabila orang dewasa banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan disekitarnya. Pendidikan Kelompok Bermain merupakan langkah awal untuk mengenalkan pada anak tentang dunia sekolah, selanjutnya pada kurikulum Kelompok Bermain anak tidak diabaikan belajar membaca seperti SD

Berdasarkan observasi awal peneliti, di PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota peneliti menemukan kemampuan mengenal huruf awal anak masih rendah, anak tidak dapat membedakan huruf, sebahagian anak hanya bisa menyebutkan namun tidak tahu bentuk tulisan yang melambangkan huruf dan simbolnya. Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan metode dan media yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf awal. Serta teknik penyampaian guru tidak menarik bagi anak. Padahal konsep pengenalan huruf awal ini sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak. Maka untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik bagi anak yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Kelompok Bermain yaitu bermain sambil belajar, belajar sambil bermain. Salah satu permainannya adalah permainan pohon abjad.

Berdasarkan uraian diatas, untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Awal

Anak melalui Permainan Pohon Abjad di PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota. Permainan ini akan membantu anak dalam mengenal konsep huruf.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas kemampuan mengenal huruf awal anak pada PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota khususnya pada anak kelompok bermain cukup rendah. Hal ini disebabkan oleh:

1. Kemampuan mengenal huruf awal anak masih rendah.
2. Rendahnya kemampuan anak mengenal bentuk mengenal bentuk huruf.
3. Rendahnya kemampuan anak membedakan huruf.
4. Guru dalam menentukan metode dan media kurang menarik bagi anak.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dibatasi permasalahan pada aspek sebagai berikut: Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf awal.

D. Perumusan Pemecahan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan. Bagaimanakah permainan pohon abjad dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak di Kelompok bermain PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota?

E. Tujuan penelitian

Berkaitan dengan pembatasan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk: meningkatkan kemampuan menenal huruf awal anak melalui permainan pohon abjad di Kelompok Bermain PAUD Mari Sehat kabupaten Lima Puluh Kota.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi anak didik PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak.
2. Bagi guru PAUD, sebagai bahan masukan dalam membantu guru PAUD untuk mengenal huruf awal melalui permainan pohon abjad.
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas sekolah, sehingga para lulusan PAUD dapat melanjutkan pendidikan keselanjutnya.
4. Bagi orang tua akan terbantu untuk memberikan dorongan pada anaknya untuk terus berjalan dengan mudah lewat jalan bermain sambil belajar mengenal huruf awal.
5. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan teori

1. Konsep Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia dini

Anak usia dini menurut Aisyiah (2008:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam progam pendidikan penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*) pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Sedangkan Anak Usia Dini menurut Sujiono (2012:6-12) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak akan mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil menurut pendapat diatas tentang anak usia dini adalah masa berkembangnya kemandirian, keterampilan dan minat anak terhadap semua aspek pengembangan. Dimana pada masa ini dibutuhkan pada suasana belajar, Strategi dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

b. Karakteristik anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini menurut sujiono (2009:7) adalah

1) *The unique person* (anak bersifat unik, setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda). 2) Anak bersifat egosentris (anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri). 3) Anak bersifat aktif dan energik. 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap banyak hal. 5) Anak

bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. 6) Anak mengeksplorasi perilakunya secara relative dan spontan. 7) Anak senang dan kaya fantasi /daya khayal. 8) Anak masih mudah frustrasi. 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek. 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak dari pengalaman. 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Karakteristik anak usia dini menurut Aisyiah(2008:4) 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Merupakan pribadi yang unik, 3) Suka berfantasi dan berimajinasi. 4) Masa paling potensial untuk belajar, 5) Menunjukkan sikap egosentris, 6) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Anak usia dini itu adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensi. Untuk itu lingkungan sekitar anak perlu memberi rangsangan, motivasi, dan bimbingan agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan adalah suatu perubahan yang bersifat kualitatif yaitu yang berfungsi tidaknya organ-organ tubuh. Perkembangan dapat juga dikatakan juga sebagai urutan perubahan yang bersifat saling mempengaruhi antara aspek-aspek fisik dan psikis yang merupakan satu kesatuan yang harmonis. Melalui belajar anak akan berkembang, dan akan mempelajari hal-hal yang baru. Perkembangan akan dicapai karena adanya proses belajar, sehingga anak akan memperoleh pengalaman baru dan menimbulkan perilaku baru.

Adapun teori menurut Arnol Gesell dalam Yamin (2013:6) bahwa pola tingkah laku dan perkembangan dari seorang anak secara otomatis sejalan dengan pertumbuhan fisik dan motoriknya.

Menurut Aisyah (20012:17) dalam masa perkembangan anak diharapkan dapat menguasai kemampuan sebagai berikut :

- a) Perkembangan sikap yang menyeluruh terhadap diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang.
- b) Belajarberkawan dengan teman sebaya
- c) Belajar menguasai keterampilan-keterampilan intelektual dasar yaitu membaca, menulis, danberhitung.
- d) Pengembangan dan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Perkembangan moral, nilai agama, dan hati nurani.
- f) Memiliki kemerdekaan pribadi.
- g) Pengembangan sikap terhadap lembaga dan kelompok sosial.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak berkembang sesuai dengan waktu atau jadwal alaminya seiring tahap perkembangannya. Usaha untuk mempercepat kematangannya dan kesiapan anak dalam berbagai hal adalah usaha yang sia-sia dan hanyamenghabiskan waktu saja. Sedangkan perkembangan yang menyeluruh mulai dari perkembangan moral hingga fisik.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan anak berusia empat sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Bredecamp dalam Masitoh, dkk (2009:6) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelegensi sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak.

Sementara itu, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pasal 1 ayat 14 bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmaniah dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan serta memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menelankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Menurut Anderson dalam Masitoh, dkk (2009:8) pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, emosi, fisik, dan motorik. Sedangkan dalam kurikulum berbasis kompetensi (2002) pendidikan anak usia dini bertujuan memberi upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Menurut suyanto (2005:5) pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Ia belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan, norma, etikadan berbagai hal tentang dunia.

Sehingga dapat disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu menumbuh kembangkan anak dan membantu perkembangan anak secara wajar. Untuk siap memasuki pendidikan dasar agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa.

c. **karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Dalam proses pembelajaran, orang tua dan pendidik juga mesti harus memperhatikan bagaimana cara anak belajar yang ternyata juga mengalami

perkembangan dan perubahan yang seiring bertambahnya usia. Menurut Solehudin & Ihat Hatimah dalam Huguha,dkk (2009: 105-106), Karakteristik pendidikan anak usia dini adalah: (1) Relative tidak terstruktur, (2) Terintegrasi, (3) Kontekstual, (4) Melalui pengamatan langsung, (5) melalui suasana bermain dan menyenangkan, dan responsif terhadap perbedaan individu anak.

Yelon dan Weinstein (1977:15) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah 1) perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan secara kognitif anak sudah mampu berfikir analisis dan sintesis, edukatif dan induktif, 2) perkembangan sosial anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orang tuanya. Hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain diluar rumah bergaul dengan teman sebaya, 3) anak mulai menyukai permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi, 4) perkembangan emosi anak sudah mulai berbentuk dan tampak sebagai sebagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak pada sebelumnya telah menampakkannya hasil.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah macam pendidikan dari sejak lahir sampai anak usia 6 tahun dengan berbagai macam perkembangan yang dialami anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

program pendidikan anak usia dini memiliki beberapa manfaat.

Menurut Depdiknas (2006:7) manfaat pendidikan anak usia dini yaitu

1). Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. 2) mengenalkan anak sesuai dengan dunia sekitar, 3) mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, 5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Sedangkan menurut Solehudin (2005:56) manfaat dari pendidikan anak usia pada prinsipnya ada lima fungsinya yaitu 1) pengembangan potensi, 2) penanaman dasar-dasar aqidah dan keimanan, 3) pembentukan dan pembiasaan perilaku-perilaku yang diharapkan, 4) pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan, 5) pengembangan motivasi dan sikap belajar yang kognitif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengajarkan anak sejak dini mengembangkan semua potensi anak dan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Menurut Susanto (2011:74) bahasa adalah alat untuk berfikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. bapad meningkatkan keterampilan bahasa sangat penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi dan pemecahan masalah. melalui bahasa kita kita dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan.

Menurut Mulyadi (2011:2.4) tujuan bahasa adalah untuk mengungkapkan sesuatu yang ada dalam pikirannya. Jadi dapat diketahui bahwa dapat digunakan untuk

mengungkapkan, menyatakan, mengutarakan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan manusia.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahasa adalah alat untuk berfikir, Mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah. Melalui bahasa pula kita dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan.

b. Tujuan Bahasa Anak Usia Dini

Early Learning Goal dalam susanto (2011:79) mengemukakan bahwa tujuan bahasa pada anak usia dini sebagai berikut:

1. Menyenangi, mendengarkan, menyimak menggunakan bahasa lisan dan lebih siap dalam bermain dan belajarnya.
2. Menyelidikan dan mencoba dengan suara-suara, kata-kata, dan teks.
3. Mendengar dengan kesenangan dan merespon cerita, lagu, irama, dan sajak-sajak, dan memperbaiki sendiri cerita, lagu, music, dan irama.
4. Menggunakan bahasa untuk mencipta, melukiskan kembali peran, dan pengalaman.
5. Menggunakan pembicaraan, untuk mengorganisasi, mengurutkan, berfikir jelas, ide-ide, perasaan dan kejadian-kejadian.
6. Mendukung, mendengarkan dengan penuh perhatian.
7. Merespon terhadap yang mereka dengan komentar, pertanyaan dan perbahan yang relevan.
8. Memperluas kosakata mereka meneliti arti suara dari kata-kata baru.

Menurut Mulyani (2001:2.4) tujuan bahasa adalah untuk mengungkapkan sesuatu yang ada dalam pikirannya. Jadi dapat diketahui bahwa bahasa dapat digunakan untuk mengungkapkan, menyatakan, mengutarakan, mengkomunikasikan pikiran dan perasaan manusia.

Menurut Dhieni (2009:1.11) tujuan bahasa adalah untuk mengkomunikasikan dan mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan dan pengalaman.

Mencermati beberapa kutipan di atas tentang tujuan belajar bahasa anak usia dini pada intinya anak harus mampu berkomunikasi baik dengan bahasa lisan maupun dengan bahasa tulisan.

c. karakteristik bahasa anak usia dini

Menurut Jamaris dalam Susanto(2011;78) karakteristik anak usia dini adalah:

1. Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
2. Menguasai 90 persen dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakannya.
3. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

Menurut Dhieni (2009: 1.17) karakteristik bahasa anak usia dini sebagai berikut :

Anak usia 4-5 tahun

- 1). Terjadinya perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Ia telah menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
- 2). Telah menguasai 90% dari fonem dan sintak bahasa yang digunakan.

3). Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak dapat berkembang sesuai tahap-tahap perkembangan, dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan dengan metode-metode perkembangan bahasa.

d. Fungsi Perkembangan Bahasa

Bahasa mempunyai fungsi karena bahasa sangat vital bagi anak, semakin penguasaan baik penguasaan bahasa semakin baik pula sosialisasi dengan teman sebaya. bahasa tidak hanya berfungsi sebagai pembentuk suatu konsep tetapi juga sebagai alat untuk mengeluarkan ide, pikiran dan untuk mengembangkan jati diri.

Fungsi bahasa menurut Setyono dalam Ramli (2005:204) adalah sebagai berikut:

1) fungsi reseptif (bahasa digunakan untuk memahami atau menginterpretasikan berbagai rangsangan (symbol yang diterima sekarang berbentuk suatu konsep pengertian, 2) fungsi ekspresif (bahasa digunakan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan kemampuannya melalui symbol-simbol yang dapat dimengerti oleh orang lain.

Sedangkan menurut Bromley dalam Dhieni (2009:1-21) mengatakan bahwa fungsi bahasa adalah. 1) bahasa menjelaskan keinginan anak dan kebutuhan individu, 2) bahasa dapat mengubah kontrol perilaku, 3) bahasa membantu perkembangan kognitif, 4) bahasa dapat mengekspresikan keunikan individu.

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi anak, maka uraian diatas mengatakan bahwa bahasa dapat digunakan sebagai alat untuk memahami rangsangan ataupun pengertian dalam mengekspresikan pikiran, perasaan, sehingga anak dapat mengontrol perilaku, membantu perkembangan kognitif, mengubah seseorang dalam bentuk apapun misalnya: marah, sedih, senang, dll.

Serta bahasa juga memperlihatkan keunikan individu, apakah individu seperti individu berkarakter lembut, keras, dll.

e. Pengertian Huruf

Menurut Depdinas (2002:413) huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

Huruf adalah sebuah grafem dari suatu sistem tulisan, dalam suatu huruf terkandung suatu fonem dan fonem tersebut membentuk suatu bunyi dari bahasa yang diturunkannya. Setiap aksaran memiliki huruf dengan nilai bunyi yang berbeda-beda. Dalam aksara jenis alphabet, abjad, dan abogida, biasanya suatu huruf melambangkan suatu fonem atau bunyi. Berbeda dengan logogram atau ideogram, yang hurufnya mewakili ungkapan atau makna suatu lambing, misalnya aksara Tionghoa. Dalam aksara jenis silabus atau aksara suku kata, contohnya adalah hiragana dan katakana yang digunakan di Jepang. (<http://id.Wikipedia.org/Wiki/huruf>, diakses 1 April 2012)

Kesimpulan dari pendapat diatas adalah tanda yang melambangkan suatu bunyi atau fonem tertentu.

4. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain Anak Usia dini

Masa Kanak-kanak disebut sebagai masa bermain. Pada saat ini anak-anak dapat mengembangkan khyalan. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan, bila salah satu aspek ini diberikan maka perkembangan anak menjadi tidak seimbang.

Menurut Sudono (1995; 1) bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Selanjutnya Santoso dalam Tanjung (2005: 47) mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku anak secara mandiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak setiap hari. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan dirinya tanpa paksaan dan tekanan dari manapun, karena dengan bermain akan memberi kesenangan kepada anak dan mengembangkan potensi anak.

b. Karakteristik bermain Anak Usia Dini

Menurut Hurlock (1978:322-326) Karakteristik dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Bermain dipengaruhi tradisi

- b) Bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan, mengikuti yang dapat diramalkan.
- c) Ragam kegiatan permainan menurut dengan bertampahnya usia
- d) Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia.
- e) Jumlah bermain menurun dengan bertambahnya usia.
- f) Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin.
- g) Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal
- h) Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak
- i) Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak

Sedangkan menurut jeffree dkk (1984:15-18) dalam sujiono (2009:146) terdapat enam katakteristik anak usia dini yang perlu distimulator yaitu

- a) Bermain muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.
- b) Bermain harus bebas dari aturan yang meningkat, kegiatan untuk dinikmati, bermain pada anak usia dini harus terbatas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri.
- c) Bermain adalah aktivitasnya atau sesungguhnya, pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktifitas dengan air dan mengenal air dari mermainnya.
- d) Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hal, bukan hasil yang diciptakan oleh anak.

- e) Bermain harus didominasi oleh pemain yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apa pun dari bermainnya.
- f) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Anak harus terjun langsung dalam bermain.

c. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak PAUD, maka tujuan bermain menurut Diknas (2002:56) antara lain :

- a. Dapat mengembangkan daya pikir anak agar anak mampu menghubungkan yang sudah diketahunya dengan pengetahuan yang diperoleh.
- b. Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- c. Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- d. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak.
- e. Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel, dan orisinal.
- f. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.

- g. Mengembangkan kemampuan sosial seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

Menurut Moeslichatoen (1999:32) menyatakan bahwa : tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau apresiasi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah mencari cara baru.

Tujuan bermain menurut Diknas (2002:56) dapat disimpulkan dengan pengetahuan yang baru, sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel, dan original. Mengembangkan jasmani dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak serta mengembangkan kemampuan sosial dalam membina hubungan dengan orang lain dan masyarakat lingkungannya.

d. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak keseluruhan. Dengan bermain anak-anak menemukan keahlian dan belajar kebutuhannya. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi akan berkembang. menurut Diknas (2002:128) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak.
- b. Mengaktifkan semua pancaindra anak.
- c. Meningkatkan kemandirian pada anak.

- d. Memenuhi kebutuhan.
- e. Memberikan kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah.
- f. Memberi motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan).
- g. Memberikan kegembiraan pada anak dan kesenangan pada anak.

Menurut Triharso(2013:11) bermain memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Berikut manfaat-mafaat bermain bagi perkembangan anak

1. Bermain memperngaruhi fisik anak.
2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi.
3. Bermain meningkatkan pengetahuan anak.
4. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran.
5. Bermain mempengaruhi perkembangan kreatifitas anak.
6. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak.
7. Bermain mempengaruhi nilai moral anak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak usia dini yaitu anak mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dia miliki hal tersebut membantu pembentukan konsep diri dan harga diri anak merasa memiliki kompetensi tertentu.

e. Pentingnya bermain bagi anak usia dini

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam metode perkembangan anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistim komunikasi dimana

berkaitan erat dengan pertumbuhan anak dan bermain merupakan kebahagiaan bagi anak – anak dengan bermain mereka bisa mengepresikan berbagai perasaanya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Begitu pentingnya bermain bagi anak dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan maka Musfiroh (1986:55-56) mengemukakan enam belas nilai bermain bagi anak

- a. Bermain membantu pertumbuhan anak .
- b. Merupakan kegiatan.
- c. Memberikan kebebasan anak untuk bertindak.
- d. Memberi dunia khayal yang dapat dikuasai.
- e. Unsur pertualangan di dalamnya.
- f. Dasar pengembangan bahasa.
- g. Mempunyai pengaruh yang unik menguasai diri secara fisik.
- h. Memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- i. Cara untuk mempelajari peran orang dewasa
- j. Disruktur secara akademik.
- k. Bermain memicu kreatifitas.
- l. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
- m. Media terapi.
- n. melakukan penemuan
- o. Sesuatu yang dapat esensial bagi kelestarian hidup manusia.

5. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep. Ide atau pengertian, misalnya model gambar dan contoh benda.

Pengetian alat permainan menurut Eliyawati (2005: 14) menyatakan bahwa semua alat permainan yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tersebut tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam-macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam bagi anak.

Menurut Zaman (2007:6.3) alat permainan adalah alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri anak.

Dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat penting sekali bagi anak usia dini untuk proses perkembangan dan mendorong daya kreativitasnya dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain. Alat permainan sangat membantu perkembangan anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa ada paksaan dari siapapun baik itu guru, orang tua maupun dari lingkungan sekitar anak.

b. Tujuan Alat Permainan

Menurut Adriana (2011:63) tujuan alat permainan adalah:

- 1) Menstimulasi perkembangan psikologis perkembangan anak.
- 2) Memberi pengalihan dari rasa bosan, nyeri dan ketidaknyamanan.
- 3) Menyediakan alat untuk komunikasi dan mengekspresikan perasaan anak.

4) Membantu mengembangkan keterampilan sensori motorik

Menurut Setiadi dalam (<http://andikasetiadi.blogspot.com/2008/04/alat-permainan-edukatif-ape.html>), tujuan alat permainan adalah

- a) Melatih reflek-reflek (untuk anak yang berumur 1 bulan) misalnya mengisap, menggenggam, dll.
- b) Melatih kerjasama mata dan telinga.
- c) Melatih mencari objek yang ada maupun tidak kelihatan.
- d) Melatih mengenal asal sumber suara.
- e) Melatih kepekaan perabaan.
- f) Melatih ketrampilan dengan gerakan yang berulang.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan tujuan alat permainan adalah untuk membantu menstimulasi perkembangan anak dengan menggunakan alat-alat yang dapat mengurangi rasa bosan anak terhadap sesuatu

c. Karakteristik Alat Permainan

Menurut Zaman (2007:6.3) Karakteristik Alat Permainan adalah:

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini
- 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau manfaat multiguna
- 4) Aman bagi anak.
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas.
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Menurut Montolalu (2009:7.4) karakteristi alat permainan adal sebagai berikut:

- a. Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
- b. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak. Sering orang mengira bahwa anak kecil selalu menyayangi mainan ukuran kecil, tetapi ternyata bermain dengan alat-alat masak ukuran kecil (dari plastik) tidak berlangsung lama, mereka lebih memilih alat-alat masak dengan ukuran yang lebih besar bahkan mendekati ukuran sebenarnya.
- c. Aman dan tidak berbahaya bagi anak
- d. Menarik baik warna maupun bentuknya.
- e. Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharanya. Apabila rusak langsung diperbaiki atau dihindarkan dari lingkungan bermain anak-anak.
- f. Murah dan mudah diperoleh
- g. Jumlahnya hendaknya mencukupi kebutuhan anak.
- h. Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian-bagian yang runcing/tajam yang bisa melukai anak dan bahannya tidak membahayakan anak, tidak mengandung racun.
- i. Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen. Alat permainan *open ended* sangat dianjurkan karena merangsang fantasi, berfikir, misalnya barang-barang bekas, seperti botol, kaleng kosong, tangkai liat/plastisin.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan alat permainan berasal dari bahan yang tidak membahayakan bagi anak dan alat permainan harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

d. Manfaat Alat Permainan

Menurut Montolalu (2009:7.4), manfaat alat permainan bagi anak usia dini adalah 1) alat permainan untuk mengasah otak besar dan kecil anak, 2) alat permainan untuk mengembangkan fantasi anak, 3) alat permainan untuk melatih keterampilan anak, 4) alat permainan untuk mengembangkan daya pikir, 5) alat permainan untuk mengembangkan perasaan sosial emosional anak, 6) alat permainan untuk mengembangkan kreatifitas anak, 7) alat permainan untuk rasa keindahan.

Manfaat alat permainan menurut Zaman (2007:4.11) adalah:

- 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak.
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan manfaat alat permainan adalah untuk membantu meningkatkan kemampuan anak secara optimal.

6. Pengertian Permainan Pohon Abjad

Menurut kamus besar bahasa Indonesia(2007:883) pohon adalah Tumbuhan yang berbatang keras dan besar yang memiliki bagian yang permulaan yang dianggap dasar percabangan menjadi cabang yang lebih kecil atau ranting pada paru-paru.

Menurut kamusbeesarbahas indinesia (2007:2 abjad adalah kumpulan huruf yang berdasar yang lazim dalam bahasa tertentu, yang melambangkan bunyi bahasa yang dipakai untuk menulis bahasa

Menurut Yulia (2005:97) kartu- kartu bergambar dengan pohon abjad pada umumnya sangat disukai oleh anak-anak karena mempunyai gambar dan warna yang menarik. Untuk usia 2-5 tahun diperlukan kartu=kartu yang digunakan untuk membantu anak mengenal huruf. Pohon abjad berguna untuk menggantungkan huruf-huruf yang akan dimainkan oleh anak. Sehingga anak merasa senang dan termotivasi dengan alat peraga tersebut. Disini anak akan lebih mudah mengingat huruf-huruf sesuai dengan gambar yang ada.

Pendapat diatas dapat disimpulkan dengan permainan diatas dapat melatih kemampuan otak anak untuk mengingat gambar dan huruf-huruf, sehinggaembedaan huruf dan kemampuan mengenal huruf awal anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.

Bahan bahan pohon abjad

Papan gabus atau kayu, gunting, kertas karton

Yang harus dilakukan

1. Potong papan gabus atau kayu menjadi berbentuk pohon

2. Potong-potong kertas menjadi buah apel dan tuliskan alphabet, nama benda atau nama-nama anak pada setiap apel. Laminating agar tahan lama.
3. Letakkan Velcro pada bagian belakang masing-masing apel dan pada titik-titik acak pada pohon.
4. Gunakan apel itu untuk aktivitas pengenalan. Jika seorang anak mengenali namanya atau mana benda, ia boleh meletakkan apelnya pada di pohon dan kemudian memilih salah satu area untuk bermain bebas.
5. Gunakan huruf-huruf alphabet dan minta anak memilih satu huruf lalu mencari sebuah barang dalam ruangan kelas yang namanya diawali huruf yang dipilihnya.

Kartu Huruf

Kartu huruf adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli beda otak dari (*Philadedelphia, pennsylvania*), selain itu berkecimpung untuk membantu anak-anak yang mengalami kerusakan otak. Hasil penelitiannya ternyata juga dapat membuat bayi bisa membaca, bahkan menurut penelitian Glenn doman membaca itu dapat dan bahkan evektif diajarkan pada anak.

Menurut Yulia (2005: 97) kartu-kartu dengan pohon abjad pada umumnya sangat disukai oleh anak-anak karena gambar dan warnanya sangat menarik. Untuk usia 2-5 tahun dipelukan kartu-kartu yang dinamakan untuk membantu anak mengenal bentuk. Bentuk kartu tesebut bisa berupa gambar , warna, angka, huruf. Tujuan dari kartu huruf itu adalah membantu anak dengan cepat mengenal huruf atau bacaan gambar tersebut. Pohon abjad tersebut berguna untuk menggantungkan huruf-huruf

atau huruf awal yang akan dimainkan anak. Sehingga anak merasa senang dan termotivasi dengan alat peraga tersebut. Disini anak akan lebih mudah mengingat bentuk-bentuk huruf atau huruf awal sesuai dengan gambar yang ada.

Tujuan dari metode ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan huruf-huruf, sehingga pembedaharaan kata dan kemampuan mengenal huruf awal anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini

Manfaat kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dan sangat baik bagi proses perkembangan dan mendorong daya kreatifitas anak dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan

Huruf menurut kamus praktis bahasa Indonesia (2010:206) adalah gambar bunyi bahasa atau aksara. Sedangkan kartu menurut praktis bahasa Indonesia (2010:264) selembar kertas yang tak seberapa besar, biasanya persegi panjang, untuk berbagai keperluan, seperti tanda anggota, permainan domini dan lain-lain. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan pohon apel adalah sejenis permainan yang menggunakan pohon apel sebagai media permainan dan huruf sebagai bahan pelajaran yang dimainkan dengan cara dipetik dari pohon.

A. Penelitian Yang Relefan

1. Penelitian Ernita (2008) yang meneliti tentang peningkatankan kemampuan membaca anak melalui permainan Mencocokkan Kata Dengan Kartu Bergambar di Taman Kanak – Kanak Amanah Padang”permainan ini 80% meningkarkan kemampuan membaca anak.menunjukkan bahwa melalui ini anak dapat meningkatkan minat baca anak.

2. penelitian Rasyid A (2010) meneliti tentang menumbuh kembang kesiapan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar di kelas B2 TK Lillah Pasir Putih Tabin Padang. Hasil penelitian tersebut secara umum dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu kata bergambar pada anak dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dan sangat baik bagi proses perkembangan dan mendorong daya kreativitas dalam menggunakan benda-benda atau alat-alat permainan. Secara khusus dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak sekaligus meningkatkan kecakapan mentalnya.

Penelitian di atas dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Dalam hal ini penelitian yang peneliti lakukan secara bersama-sama dalam upaya peningkatan kemampuan membaca anak, namun juga memiliki perbedaan dalam hal cara pelaksanaan, media yang digunakan dan tempat pelaksanaan.

B. Kerangka Berfikir

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak dengan menggunakan pohon abjad, akan dilaksanakan di PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota dikelompok Bermain, adapun tujuan permainan mengenal huruf awal dengan Pohon Abjad dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan membaca.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis bahas pada bab terdahulu dapat disimpulkan bahwa:

1. Anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan berada pada rentang usia 0-6 tahun. Oleh karena itu diperlukan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.
2. Kemampuan mengenal huruf adalah suatu kesanggupan seseorang untuk menelusuri, memahami, berfikir serta mengeksplorasi berbagai simbol untuk memperoleh pengetahuan serta membantu seseorang dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
3. Masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa bermain, dengan bermain dapat memotivasi anak agar anak mengetahui sesuatu secara mendalam dan secara spontan anak dapat bereksperimen dan menemukan hal-hal yang baru baginya.
4. Alat permainan sangat penting bagi anak untuk melatih panca inderanya supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak serta membantu anak untuk memahami konsep-konsep dan mendapatkan pengetahuan.
5. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan permainan

pohon apel ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak di PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota.

6. Kemampuan mengenal huruf awal anak meningkat setelah diadakan Permainan pohon apel. Ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan anak dari siklus I ke siklus II yaitu dengan meningkatnya nilai rata-rata pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan pohon apel telah berhasil meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal huruf awal Anak Melalui Permainan pohon apel di PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota mengalami peningkatan yang lebih baik dan diharapkan agar:

1. Guru dapat menggunakan alat permainan Pohon Abjad dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak
2. Guru harus memahami karakteristik anak dalam memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak
3. Guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan yang disajikan dalam bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran

4. Guru mampu menggunakan metode yang bervariasi dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan demikian anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan belajar tercapai secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti ingin memberikan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media dan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak yang lebih menarik.
2. Sebaiknya penelitian ini mampu memberikan kontribusi yang positif terhadap mutu pendidikan di PAUD Mari Sehat Kabupaten Lima Puluh Kota.
3. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak dengan menggunakan media yang lebih menarik.
4. Dalam penggunaan alat permainan selama penelitian, masih terdapat kelemahan-kelemahan dan disarankan kepada penelitian pada masa yang akan datang untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf awal anak untuk perkembangan anak yang optimal.

Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, riti dkk,2007 *Perkembangan dan Konsep Dasar pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : bumi Aksara
- Betrin, Alwen. 2005 *Usulan Penelirian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran(PPKP) di LPTK*.Padang : UNP
- Depdinas 2005. Kurikulum 2004. *Standar kompetensi TK dan RA*, Jakarta
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pembelajaran di Taman kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Dhieni, Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Eleyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta :depdiknas Dirjen Dikti DPPT KDKPT
- Ernita. 2008. *Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Krtu Bergambar dan Huruf Dengan Papan Planel di TK Bundo Kandung Tandikat Padang Pariaman*. Padang Skripsi UNP
- Haryadi. 2009 *Srtandar Pendidikan*. Jakarta. Prestasi Pustaka Raya
- Hurlock, Elezaber. *Perkembangan Anak*. Erlangga. PT. Gelora Aksara Pratama
- Igak, Wardani, dkk 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Universitas Terbuka
- Musfiroh, Takdirotun.2005. *bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta :Depdiknas Dirjen Dikti DPPT KDKPT