

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF  
MELALUI PERMAINAN MENGURAIKAN KATA  
DI TK NEGERI PEMBINA LUBUK BASUNG**

**SKRIPSI**

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



**Oleh :**

**PEBRIANI  
NIM 2010 / 57350**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA  
DINIFAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF  
MELALUI PERMAINAN MENGURAIKAN KATA  
DI TK NEGERI PEMBINA LUBUK BASUNG**

**PEBRIANI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SKRIPSI**

Judul : **Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata di TK Pembina Lubuk Basung**  
Nama : **Pebriani**  
NIM : **2010 / 57350**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Mei 2012

Disetujui oleh :

Pembimbing I,



**Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd**  
NIP. 19600305 198403 2 001

Pembimbing II,



**Drs. Indra Jaya, M.Pd**  
NIP. 19580505 198203 1 005

Ketua Jurusan,



**Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd**  
NIP. 19620730 198803 2 002

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

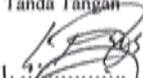
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf  
Melalui Permainan Menguraikan Kata  
Di TK Negeri Pembina Lubuk Basung**

Nama : Pebriani  
NIM : 2010 / 57350  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2012

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Drs. Indra Jaya, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Dadan Suryana	3. 
4. Anggota : Nurhafizah, M.Pd	4. 
5. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	5. 

## ABSTRAK

**PEBRIANI. 2010. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata di TK Negeri Pembina Lubuk Basung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan Anak Mengenal huruf masih rendah di TK Negeri Pembina Lubuk Basung. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan subjek penelitian kelompok BI TK Negeri Pembina Lubuk Basung dengan jumlah anak dua puluh satu orang anak. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, yang selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian pada setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak mengenal huruf dari kondisi awal, siklus I sampai siklus II menunjukkan bahwa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Kemampuan anak mengenal huruf mengalami peningkatan dari siklus I sampai Siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada peneliti sehingga dengan rahmat dan karuniaNya maka peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang peneliti beri judul **“Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata di TK Negeri Pembina Lubuk Basung”**.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi SI pada Jurusan Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I, yang telah memberikan perhatian dan bimbingan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II, yang telah memberikan arahan dan masukan demi terselesainya skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. selaku ketua jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, Ms.Kons. selaku dekan fakultas ilmu pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak atau Ibu dosen pengajar serta karyawan / karyawan/wati jurusan PG-PAUD FIP UNP.
6. Semua keluarga tercinta, Ibunda, Ayahanda, Suami, Ananda serta Adik yang telah memberikan bantuan moril dan meteril serta tenaga dan waktu hingga selesainya skripsi ini.
7. Ibu Witri Azizah, S.Pd. Selaku kepala TK Negeri Pembina beserta guru dan karyawan yang telah memberikan motivasi kepada peneliti.
8. Para sahabat dan rekan-rekan senasib dan seperjuangan yang telah memberikan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga budi baik dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti akan mendapat imbalan dari Allah S.W.T. dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan-kekurangan, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun, peneliti harapkan dari berbagai pihak agar mejadi lebih baik di masa yang akan datang.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini bermanfaat bagi kita semua,...Amin.....!

Padang, Mei 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBMBNG</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masaah .....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	6
H. Defenisi Operasional .....	6
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	
1. Hakekat Perkembangan Anak.....	8
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	10
c. Kemampuan Bahasa .....	11
1. Pengertian Bahasa .....	11
2. Fungsi Pengembangan Bahasa .....	12
3. Pengembangan Kemampuan Berbahasa .....	12
4. Tujuan Pengembangan Kemampuan Berbahasa .....	14
5. Keterampilan Berbahasa .....	15
d. Kemampuan Berbahasa .....	17
1. Pengertian Bahasa .....	17
2. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Membaca .....	18
3. Tujuan Membaca .....	20
4. Pengenalan Huruf.....	21
5. Metode Pengembangan Membaca .....	22
2. Bermain .....	22
3. Alat Permainan .....	29
4. Permainan Menguraikan Kata .....	30

B. Penelitian Yang Relevan .....	31
C. Kerangka Konseptual .....	32
D. Hipotesis Tindakan .....	33
<b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	34
B. Subjek Penelitian .....	34
C. Prosedur Penelitian .....	35
D. Instrumentasi .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data .....	44
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	45
1. Kondisi Awal .....	45
2. Deskripsi Siklus I .....	48
3. Deskripsi Siklus II .....	72
B. Analisis Data .....	95
C. Pembahasan .....	102
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	105
B. Implikasi .....	106
C. Saran .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Format Observasi ..... 43
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... 46
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)..... 51
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)..... 56
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)..... 61
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus I (Setelah Tindakan) ..... 64
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)..... 75
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)..... 80
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan) ..... 85
Tabel10	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan

	Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus II (Setelah Tindakan) .....	88
Tabel 11	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II (Nilai Sangat Tinggi dan Tinggi).....	96
Tabel 12	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II (Nilai Rendah) .....	99

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	47
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	52
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	57
Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	62
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....	65
Grafik 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus I (Setelah Tindakan) Untuk Nilai Sangat Tinggi Dan Tinggi.....	68
Grafik 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus I (Setelah Tindakan) Untuk Nilai Rendah.....	69
Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	76
Grafik 9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	81
Grafik 10 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	86
Grafik 11 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....	89
Grafik 12 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus II (Setelah Tindakan) Untuk Nilai Sangat Tinggi Dan Tinggi.....	92

Grafik 13	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus II (Setelah Tindakan) Untuk Nilai Rendah.....	92
Grafik 14	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II (Nilai Sangat Tinggi dan Tinggi).....	97
Grafik 15	Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II (Nilai Rendah).....	100

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran I Satuan Kegiatan Harian Kondisi Awal
- Lampiran II Satuan Kegiatan Harian Siklus I
- Lampiran III Satuan Kegiatan Harian Siklus II
- Lampiran IV Lembaran pengamatan kondisi awal (sebelum tindakan)
- Lampiran V Lembaran Pengamatan Siklus I (setelah Tindakan)
- Lampiran VI Lembaran Pengamatan Siklus II (setelah Tindakan)

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Sesuai dengan tujuan TK menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional I BAB VI pasal 28 ayat 3 berbunyi : “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat”.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur Pendidikan Formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 samapai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang di miliki anak. Sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional 1 Ayat 1 bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana Belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di TK sangat penting dalam kehidupan seorang anak, karena pendidikan saat ini sebagai modal dasar untuk perkembangan selanjutnya. Untuk itu pembelajaran di TK haruslah di sesuaikan dengan perkembangan

anak dan memberikan rasa aman,nyamann,menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong keberanian. Dalam PP RI No.19 Tahun 2005 tentang standar pendidikan Bab. IV Pasal 19 dinyatakan bahwa: proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.

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

Masa usia TK merupakan masa emas, dimana perkembangan fisik, mptorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional anak berkembang dengan sangat cepat. Untuk mencapai perkembangan anak tersebut dilakukan dalam kegiatan pembelajar. Kegiatan pembelajaran di TK lebih dikenal sebagai kegiatan bermain.

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. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Melalui pembelajaran di TK diharapkan mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak sesuai dengan kurikulum TK tahun 2010 yaitu : 1). Nilai-nilai agama dan moral, 2). Fisik, 3). Kognitif, 4). Bahasa.

Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu : Bahasa. Kemampuan berbahasa sangatlah perlu di kembangkan 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 di perlukan tenaga pendidik yang profesional yaitu guru. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki keterampilan, pengetahuan secara utuh, tidak saja melibatkan orang, tempat, benda-benda di samping pengetahuan keguruan, tetapi juga ide-ide kreatif dalam menggunakan dan merancang alat permainan yang menantang bagi anak.

Peranan guru sangat penting dalam pengembangan bahasa anak, untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak TK, dapat diarahkan melalui komponen berbahasa yaitu: menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

Salah satu komponen berbahasa adalah membaca. Mengajarkan membaca di TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra-skolatik atau pra akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain (dalam depdiknas, 2000:2).

Anak TK pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa

merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak, guru harus mampu menciptakan media berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Namun pada kenyataannya yang peneliti amati dilapangan, guru belum mampu mengembangkan ide-ide yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada aspek membaca mengenal huruf, dimana cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembaran kerja. Sebagai seorang guru peneliti menyadari bahwa cara mengajar guru yang seperti ini mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf masih rendah dan cara pengucapannya 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 Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata di TK Negeri Pembina Lubuk Basung.**

## **B. Identifikasi Masalah.**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kemampuan anak dalam mengenal huruf masih rendah.
2. Anak kurang bisa dalam membedakan huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata kepada anak.
3. Metode dan alat yang digunakan Guru kurang bervariasi.

## **C. Pembatasan Masalah.**

Sebagai mana identifikasi masalah yang telah di uraikan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam hal rendahnya kemampuan anak mengenal huruf di TK negeri Pembina Lubuk Basung.

## **D. Perumusan Masalah.**

Berdasarkan masalah di atas dapat di rumuskan sebagai berikut :  
“Bagaimana permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung.

## **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemui, maka dilakukan salah satu alternatif melalui permainan menguraikan kata untuk meningkatkan masalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf.

## **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan mengurai kata di TK Negeri Pembina Lubuk Basung.

### **G. Manfaat Penelitian.**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bagi siswa : aplikasi permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.
2. Bagi sekolah : Sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran berbahasa anak.
3. Bagi guru : Media permainan menguraikan kata dapat diterapkan sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan pengenalan huruf dan menjadikan proses belajar lebih menarik.
4. Bagi peneliti sendiri : Untuk mengembangkan ide-ide dan karya inovatif peneliti serta menambah wawasan dan pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

### **H. Definisi Operasional**

1. Kemampuan mengenali huruf yang peneliti maksud disini adalah kegiatan mengenalkan symbol-simbol huruf dari bunyi tertentu.
2. Permainan menguraikan kata adalah suatu bentuk permainan dengan menguraikan kata yang ada pada gambar menjadi suku kata. Contoh permainan, anak membaca kata kuda pada gambar kemudian menguraikannya menjadi suku kata seperti ku-da dengan kartu suku kata, Dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada kata tersebut. Permainan ini menggunakan kartu suku kata, kartu huruf, dan kartu gambar yang bertuliskan nama dari gambar serta kartu bergambar yang bertuliskan nama dari gambar yang dipengal katanya menjadi suku kata

3. Indikator yang akan dicapai pada permainan menguraikan kata ini yaitu :  
Menyebutkan symbol-simbol huruf vocal dan konsonan disekitar lingkungan anak, menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang polos, masing-masing mempunyai potensi yang masih harus dikembangkan. Perkembangan anak ini tidak sama meskipun anak tersebut berkembang menurut suatu pola perkembangan yang sama. Dengan kata lain semua anak tidak akan mencapai titik perkembangan yang sama pada usia sama.

Depdiknas (2010:5) menyatakan bahwa anak bersifat unik, tak pernah ada satu anak pun yang benar-benar sama dengan anak lainnya, sekalipun mereka kembar. Sejak dilahirkan, anak telah membawa sejumlah potensi yang terdapat dalam dirinya, potensi tersebut mampu berkembang secara optimal apabila dirangsang kemunculannya, artinya ada stimulasi dari lingkungan disaat masa peka datang. Pertumbuhan dan perkembangan anak tidak sama antara satu dengan yang lain, proses perkembangan anak berjalan secara alamiah dan ditandai dengan pola karakteristik yang sedikit banyak dapat diramalkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak tidak sama antara satu dengan lainnya. Perkembangan anak berjalan secara alamiah dengan ditandai karakteristik yang banyak sedikit dapat diramalkan perkembangannya.

### a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Santoso (2008:2.9) anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki karakteristik tertentu.

Anak usia dini menurut NAEYC (*National Education for young children*) dalam Aisyah (2000:1.3) adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam bidang pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.

Menurut Musfiroh (2005:1) anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan (0-8) tahun.

Menurut Muliawan(2009:15) pendidikan anak usia dini atau yang sering disingkat paud adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dua sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini disebut juga dengan pendidikan anak prasekolah, taman bermain, atau taman kanak-kanak.

Berdasarkan pengertian para ahli ini dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai lebih kurang delapan tahun yang penting untuk pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

## **b. Karakteristik anak usia dini**

Perkembangan anak TK yang terentang dari usia empat sampai enam tahun merupakan bagian dari perkembangan anak keseluruhan. Oleh karena itu, proses pembelajaran dalam satuan pendidikan harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak.

Menurut Hibana, (2002) dalam Aisyah, (2007:1.10) mengemukakan karakteristik perkembangan anak usia 4 -6 tahun meliputi : 1) Perkembangan fisik anak. Ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan, 2) Perkembangan bahasa. Ditandai dengan kemampuan anak dalam memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu, 3) Perkembangan kognitif anak (daya pikir anak). Ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya, 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan social walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama dengan anak-anak lainnya.

Selanjutnya menurut Nugraha, (2003) dalam Aisyah (2007:1.10) mengemukakan bahwa pertumbuhan anak prasekolah, antara lain terlihat dari hal-hal berikut: gerakan anak menjadi lebih mudah dan ia senang beraktifitas fisik. kemampuan konsentrasinya meningkat dan sering kali mengajukan pertanyaan yang tak disangka-sangka. Cara berfikirnya dituangkan dalam ucapan-acapannya, gambar-gambar, atau segala sesuatu yang dibuat dan dikerjakan. Anak secara bertahap dan berangsur-

angsur meninggalkan cara berfikir yang berorientasi pada dirinya dan semakin sanggup melihat sesuatu dari sudut pandang yang lain.

Pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa anak bersifat unik, proses perkembangan anak berjalan secara almah dengan karakteristiknya masing-masing di dalam diri anak ada potensi-potensi yang baik dapat berkembang secara optimal apabila di rangsang kemunculannya, artinya ada sitimulasi dari lingkungan.

**c. Kemampuan Berbahasa.**

1. Pengertian Bahasa.

Menurut Noorhana, dalam Izzaty ( 2005 : 59) Mengemukakan bahasa adalah segala bentuk lomunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimboliskan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin pertemanan, dan belajar banyak hal disekitarnya.melalui komunikasi anak akan mampu membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru tentang berbagai hal. Hal ini menunjang kepercayaan anak dalam memasuki lingkungan yang baru.

Dalam Depdiknas ( 2000 : 5 ) bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan arti atau pesan pada orang lain dan menjalin pertemanan serta belajar banyak hal

sekitarnya. Bahasa juga merupakan alat komunikasi bagi seorang anak untuk mengungkapkan keinginan dan kebutuhannya.

## 2. Fungsi Pengembangan Bahasa

Fungsi pengembangan bahasa dalam Depdiknas (2000 : 6 -7) adalah sebagai berikut :a) Alat komunikasi dengan lingkungan terdekat, b) Alat mengembangkan kemampuan dasar anak yang meliputi ranah (domain) yaitu logika matematika, bahasa, musik, ruang dan tempat (spatial), kinestik (olah tubuh, olahraga, tari), sosialisasi dengan orang lain (interpersonal), dapat memahami diri sendiri, kontrol tingkah laku (intrapersonal), c) Alat mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi, pikiran, d) Alat untuk menumbuh kembangkan minat dan kebiasaan membaca sejak usia dini.

Menurut Zulkifli (1986 : 34 ) bahasa mempunyai tiga fungsi yaitu: a) Alat untuk menyatakan ekspresi, b) Alat untuk mempengaruhi orang lain, c) Alat untuk memberi nama.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa pengembangan bahasa anak berfungsi sebagai alat berkomunikasi, mengembangkan kemampuan dasar anak dan menyatakan ekspresi.

## 3. Pengembangan Kemampuan Berbahasa

Pengembangan kemampuan berbahasa anak adalah peserta didik mampu mendengar, berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak di samping itu bahasa juga merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus juga berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain.

Mengingat besarnya peranan pengembangan bahasa bagi kehidupan anak, maka perlu dikembangkan pada anak didik sejak usia taman kanak-kanak.

Menurut Hapidin dalam Aisyah, (2007:1.14) mengemukakan bahwa anak-anak berbeda dalam perkembangan bahasanya, ada yang cepat, ada yang lambat, ada yang suka berbicara dan ada yang lebih suka diam. Perbedaan ini terjadi karena perbedaan tahap perkembangan atau karena pengaruh lingkungan anak.

Menurut Learner dalam Sudono (1995 :62) menyatakan dasar utama perkembangan bahasa adalah pengalaman-pengalaman bahasa yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor. Bahasa lain yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Selanjutnya menurut Gardner dalam Susanto(2011:81) bahwa fungsi bahasa di Taman Kanak-kanak ialah alat mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan berbahasa pada anak agar anak mampu mendengar, berkomunikasi secara lisan dan mengenalkan symbol-

simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis. Dasar utama perkembangan bahasa adalah pengalaman bahasa yang akan menunjang faktor bahasa lain yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Perkembangan bahasa pada anak ada yang cepat dan ada juga yang lambat.

#### 4. Tujuan pengembangan kemampuan berbahasa

Pengembangan kemampuan berbahasa sesuai KBK TK, masitoh, dkk, dalam Aisyah (2007:1.14) bertujuan agar peserta didik di TK mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif, dan membangkitkan minat peserta didik di TK untuk dapat berbahasa Indonesia.

Kemendiknas (2010:11) menyatakan bahwa tujuan pengembangan kecerdasan berbahasa bertujuan :1) Agar anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik, 2) memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain, 3) mampu mengingat dan menghafal informasi, 4) mampu memberikan penjelasan, 5) mampu untuk membahas bahasa itu sendiri.

Kemampuan bahasa anak TK dapat ditumbuhkan dengan membaca cerita, berita surat untuknya, bermain tebak tebakan kata, mendongeng dengan alat peraga atau membuat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan bahasa pada anak agar anak mampu berkomunikasi dan berbahasa indonesia dengan baik.

#### 5. Keterampilan Berbahasa

Perkembangan bahasa anak TK masih jauh dari sempurna, namun demikian potensinya bisa dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dapat diarahkan dengan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara ( Aisyah 2007 : 1.15 ).

Dalam Kemendiknas ( 2010 : 7 ) lingkup keterampilan berbahasa yaitu :

##### 1. Berbahasa.

Dapat ditunjukkan oleh peserta didik dalam berperilaku seperti menyapa, memperkenalkan diri, bertanya, mendeskripsikan, melaporkan kejadian menyatakan suka atau tidak, meminta izin, meminta bantuan, mengemukakan alasan, memerintah, atau menolak sesuatu.

##### 2. Mendengar.

Dapat ditunjukkan oleh peserta didik dalam berperilaku seperti mendengarkan perintah, mendengarkan pertanyaan, mendengarkan orang yang sedang bercerita dan mendengarkan orang memberikan petunjuk.

3. Berbicara.

Dapat ditunjukkan oleh peserta didik dalam berperilaku seperti mengembangkan keterampilan bertanya, menyiapkan kegiatan yang dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menggunakan berbagai yang bervariasi.

4. Membaca.

Dapat ditunjukkan dengan kegiatan yang melibatkan unsur auditif ( pendengaran ) dan visual ( pengamatan ).karena itu, peserta didik di TK dapat melakukan : menirukan kembali ucapan / suara dan mengulangi bacaan yang dicontohkan oleh guru.

5. Menulis.

Dapat ditunjukkan dengan ekspresi / ungkapan bahasa lisan ke dalam suatu bentuk goresan / coretan. Kegiatan awal menulis dimulai anak pura-pura menulis di atas kertas, pasir, atau media lainnya dalam bentuk coretan-coretan sampai anak mampu menirukan bentuk tulisan yang sesungguhnya.

6. Apresiasi.

Apresiasi yang diharapkan tumbuh pada anak usia TK adalah bagaimana mereka dapat menjalani kehidupan berbahasa mereka penuh nilai-nilai kebijakan. Mereka menjadi pendengar yang baik, pembicaraan yang santun, senang membaca buku cerita, atau menggambarkan apa saja yang ada dipikiran mereka dengan kata-

kata, gambar atau bahasa apa saja yang ada dipikiran mereka dengan kata-kata, gambar atau bahasa verbal melalui berbicara dan ekspresi / bahasa tubuh yang patut.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak dapat diarahkan melalui menyimak, membaca, menulis dan berbicara yang perlu di asah sejak dini.

#### **d. Kemampuan Membaca**

##### 1. Pengertian membaca

Membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dan tulisan. Disebut kegiatan fisik, karena ada bagian tubuh yang melakukannya, disebut bagian dari mental, karena ada bagian fikiran terutama, dan ingatan terlibat dalamnya, Hartati dalam Depdiknas (2000 : 27 ).

Menurut Munandar (2000 :268) mengemukakan membaca merupakan proses majemuk yang meliputi koordinasi mata, kemampuan membedakan melalui penglihatan dan pendengaran, dan kemampuan kognitif untuk bekerja dengan bagian-bagian atau dengan satuan keseluruhannya.

Selanjutnya menurut Tzu dalam Susanto (2011: 84) bahwa pengerian membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) kedalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan yang melibatkan kemampuan kognitif dan bagian tubuh lainnya untuk menemukan makna dalam tulisan.

## 2. Tahap-tahap perkembangan kemampuan membaca

Perkembangan membaca pada anak tidak terlepas dari kegiatan adanya perbedaan kecepatan dalam membaca, maupun kualitas dan kuantitas anak dalam menghasilkan bahasa. Untuk mengajarkan kemampuan membaca pada anak TK, guru perlu mengetahui tahapan perkembangan membaca pada anak.

Depdiknas (2000 : 6 ) menyatakan perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut:

### 1. Tahap fantasi (*magical stage* )

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak balikkan buku dan kadang –kadang anak membawa buku kesukaannya.

### 2. Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage* )

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, member makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya.

### 3. Tahap membaca gambar ( *bridging reading stage* )

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata-kata yang sudah di kenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata, dan puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad.

4. Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat seperti bunyi huruf (*grapho-ponic*, arti kata (*semantic*) dan aturan kata atau kalimat (*syntactic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

5. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat pikiran bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di sampaikan bahwa perkembangan kemampuan membaca pada anak mengikuti tahap perkembangan membaca. Kemampuan anak untuk membaca tidak sama, ada yang cepat dan ada yang lambat untuk memenuhi

kebutuhan dan masa peka anak pada aspek membaca, maka dikembangkan dengan berbagai bentuk permainan.

### 3. Tujuan membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami di bandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan.

Tujuan membaca menurut Depdiknas (2000:3) yaitu:1) mendeteksi/melacak kemampuan awal membaca anak,2) mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui berbagai bentuk gambar dan permainan,3) melatih kelenturan motorik halus anak melalui berbagai bentuk permainan olah tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca dan menulis.

Menurut Rahim (2007:11) tujuan membaca mencakup: 1) kesenangan,2) menyempurnakan membaca nyaring,3) menggunakan strategi tertentu,4) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topic,5) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah di ketahui,6) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tulisan,7) mengkonfirmasi atau menolak prediksi,8) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks,9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca pada anak untuk melacak kemampuan awal membaca anak dan mengembangkan kemampuan komunikasi anak.

#### 4. Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan kegiatan mengenalkan simbol-simbol huruf dari bunyi tertentu. Syarat utama agar huruf dapat berfungsi sebagai symbol (pemberi tanda) adalah memiliki bentuk khas, sehingga mudah untuk dikenali (karena mengandung nilai perbedaan dengan yang lain ) dapat secara tepat diasosiasikan dengan jati dirinya.

Mengenal huruf dalam teori *whole language* dalam Susanto (2011:86) yaitu anak belajar mengenali huruf dan bunyinya dari konteksnya ( dari bahasa yang digunakan ). Misalnya guru bertanya sama anak siapa namanya anak menjawab “ani” kemudian guru bertanya lagi bunyi apa yang kamu kenal dari namamu? Lalu anak mulai mengidentifikasi bunyi dan huruf seperti a dan ni (n dan i). jadi anak belajar dari konsep menyeluruh menuju ke parsial.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa anak mengenal huruf dari bahasa yang digunakan dan kata.

Santoso ( dalam kamus bahasa Indonesia) , huruf adalah gambaran bunyi bahasa aksara, huruf balok, tulisan tegak yang tidak dirangkai-rangkaikan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, huruf merupakan kegiatan mengenalkan simbol dari bunyi tertentu yang di tulis tegak tidak dirangkai-rangkaikan.

#### 5. Metode pembelajaran yang digunakan dalam membaca

Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru untuk membelajarkan anak agar mencapai kompetensi yang ditetapkan. Metode yang digunakan dalam pembelajaran antara lain:1) metode bercerita,2) metode bercakap-cakap,3) metode tanya jawab,4) metode karya wisata,5) metode demonstrasi,6) metode sosiodrama atau bermain peran,7)metode eksperimen,8) metode proyek,9) metode pemberian tugas. Metode pembelajaran ini dalam penerapannya dapat melalui teknik bermain.

## 2. Bermain

Bermain adalah salah satu alat yang utama sebagai latihan untuk pertumbuhan anak. melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan emosi yang di terima lingkungannya dan juga belajar bersosialisasi agak kelak terampil dan berhasil menyesuaikan diri dalam kelompok teman.

Bermain juga merupakan kegiatan yang memungkinkan anak mendapat kesempatan memperoleh keberhasilan dalam bidang akademis.

#### a. Pengertian Bermain.

Bermain merupakan suatu kegiatan dan kreatif yang menyenangkan bagi anak. bermain juga cara cara belajar yang bersifat

alami bagi anak, karena ketika bermain anak akan mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan mengekspresikan diri dengan bebas tanpa merasa adanya paksaan.

Toko pendidikan prasekolah, Frobel dalam Sudono, (1995 : 2 ) mengatakan bahwa imajinasi merupakan dunia anak, setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imainasi anak.

Menurut Semiawan (2002:20) bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian.

Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhan anak. bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun kecepatannya sendiri maka ia melatih kemampuannya.

Menurut Sudono ( 1995 : 1 ) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang mengsilkan pengertian atau emberikan informasi, memberikan rangsangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Selanjutnya menurut Hurlock dalam Musfiroh,(2005:2) bermain dapat juga di artikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain anak bebas berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa kegiatan bermain adalah sesuatu kegiatan yang serius, namun mengasikan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

b. Tujuan Bermain.

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan serius, namun mengasyikan. Bermain juga merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bila anak bermain secara bebas sesuai kesepakatannya sendiri, maka anak itu melatih kemampuan sendiri.

Secara ilmiah bermain bertujuan memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu, bereksperiman, menemukan hal-hal yang baru bagi dirinya dan juga dapat membantu perkembangan bahasa anak.

Menurut Musfiroh (2005 : 15 – 19) bermain memiliki arti yang penting bagi anak dengan tujuan :

1. Bermain membantu anak mengembangkan konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep dan pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.

2. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
3. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak.
4. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif.
5. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak.
6. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
7. Bermain membantu anak menguasai konflik dan taruma sosial, serta membantu perkembangan emosi yang sehat dengan cara menawarkan kesembuhan dari rasa sakit dan kesedihan.
8. Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.
9. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik.
10. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
11. Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak untuk belajar bahasa kedua.

Selanjutnya menurut Coller dalam Munandar (1983 : 268) mengatakan bahwa bermain membantu perkembangan keterampilan untuk menggambarkan sesuatu dan pembentukan dasar-dasar simbol yang penting untuk membaca.

Dari pendapat di atas diketahui bahwa tujuan dari bermain adalah membantu membangun konsep dan pengetahuan anak,

mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah, meningkatkan kompetensi sosial, mengembangkan daya pikir, kemampuan berbahasa, juga untuk melatih keterampilan motorik halus dan motorik kasar pada anak dan mengembangkan rasa sosial pada diri anak dalam membangun hubungan dengan teman sebaya dan orang lain.

c. Karakteristik Bermain.

Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Menurut Montulalu ( 2005 : 2.4 ) kegiatan bermain pada anak memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Bermain adalah sukarela.
2. Bermain adalah pilihan anak.
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan.
4. Bermain adalah simbolik. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya.
5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.\

Selanjutnya Musfiroh ( 2005 : 6-8 ) kegiatan bermain pada anak-anak memiliki karakteristik yaitu :

1. Bermain selalu menyenangkan ( *Pleasurrable* ) dan menikmati atau mengembirakan ( *Enjeyable* ).

2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, memotivasi bermain adalah intrinsik. Ini artinya anak bermain bukan karena tugas yang diberikan orang lain, tetapi semata-mata karena anak ingin melakukannya.
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena paksaan, bermain bukan bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak.
4. Bermain melibatkan peran aktif seluruh peserta, kegiatan bermain terjadi oleh karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing.
5. Bermain juga bersifat nonritual, pura-pura atau tidak senyatanya.
6. Bermain tidak memiliki kaedah ekstrinsik, artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh pemainnya, aturan ini dibuat sesuai aturannya sendiri.
7. Bermain bersifat aktif, semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain.
8. Bermain bersifat fleksibel, artinya karena dapat dengan bebas memilih dan beralih kegiatan bermain lainnya.

Berdasarkan beberapa karakteristik bermain yang dikemukakan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain yang dipentingkan bagaimana sikap anak melakukan kegiatan,karena bermain itu adalah pilihan anak dengan sukarela tanpa ada paksaan dari siapapun.

#### d. Manfaat Bermain.

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Menurut Diknas (2001 : 128) bermain bermanfaat untuk :

1. Meningkatkan keterampilan.
2. Mengaktifkan semua panca indra anak.
3. Meningkatkan kemandirian pada anak.
4. Memenuhi keingintahuan anak.
5. Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.
6. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksprimen (mengadakan percobaan).
7. Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak.

Menurut Montalalu (2005:1.15) bermain bagi anak mempunyai arti sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreatifitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Selanjutnya menurut Munandar (1996 : 47) mengatakan bahwa manfaat permainan bagi anak bukan hanya hiburan dan relaksi, melainkan anak dapat belajar baik emosional maupun intelektual.

Dari pendapat tersebut di ketahui bahwa bermain bisa meningkatkan keterampilan, mengaktifkan pacaindra untuk meningkatkan

kemandirian dalam keingintahuan anak, serta memberikan kesempatan dan motivasi untuk bereksplorasi dan berekprimen dalam meningkatkan kesenangan bagi anak.

### **3. Alat Permainan.**

#### **a. Pengertian Alat Permainan.**

Menurut Sudono (1995 : 7) alat permainan adalah sebuah alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, permainan termasuk salah satu sumber belajar, permainan ada beberapa buku cerita, gambar-gambar dan lain sebagainya. Selanjutnya Sudono mengatakan bahwa alat permainan adalah semua benda yang digunakan anak dalam kegiatan belajar mengajar dapat secara teratur, lancar, efektif dan efisien, sehingga Pendidikan Taman Kanak-Kanak dapat tercapai.

Dari pendapat tersebut bahwa alat permainan adalah sebuah alat yang digunakan anak dalam memenuhi naluri bermainnya dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar tercapainya tujuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak.

#### **b. Tujuan Alat Permainan.**

Menurut Depdiknas (2006 : 9) bahwa tujuan alat permainan di buat dengan tujuan menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif dan efisien, sehingga tujuan pendidikan TK dapat tercapai.

Menurut Tanaka dalam Sudono (1995 : 8) menyatakan bahwa alat permainan yang tujuan dan penggunaannya di persiapkan harus bervariasi. Dengan adanya alat permainan yang bervariasi anak akan lebih terlatih dan merasa sangat senang.

Selanjutnya menurut Freeman (1996:255) tujuan dari penggunaan media atau alat permainan yaitu :

- a) Keragaman media akan memperkaya pengalaman anak dan membuatnya tidak bosan dari hanya menggunakan satu media/alat permainan saja.
- b) Memberi pengalaman belajar yang menarik seperti dalam pengembangan keterampilan kreatif.
- c) Melibatkan anak dalam berkreasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keragaman media akan memperkaya pengalaman anak dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan serta keterampilan melibatkan anak bisa berkreasi juga menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

#### **4. Permainan Menguraikan kata**

Menguraikan dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah melepaskan tali yang terikat dan sebagainya, menceritakan (menjelaskan) panjang lebar.

Menurut poerwadarminta dalam Kamus Bahasa Indonesia (2007:1346) menguraikan yaitu menceraikan (melepaskan) hubungan (bagian-bagiannya,sendi-sendinya, suku-sukunya, dsb).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa menguraikan adalah dan melepaskan hubungan (bagian-bagian, sendi-sendi, suku-suku, dan sebagainya) pada suatu kata.

Pengertian kata dalam kamus modern bahasa Indonesia adalah kumpulan dari beberapa huruf yang diucapkan dan mengandung makna sebagai ungkapan perasaan.

Menurut Ramadhan dalam Kamus Bahasa Indonesia, (2004 : 208-209 ) menyatakan bahwa kata adalah kesatuan bunyi bahasa yang mengandung suatu pengertian, berkata, berbicara, unsure bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang digunakan dalam berbahasa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan menguraikan kata adalah suatu bentuk permainan dengan menguraikan kata yang ada pada gambar menjadi suku kata, dan suku kata menjadi huruf.

Permainan menguraikan kata merupakan salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Melalui permainan ini selain mengenal huruf, anak dapat mengenal kata, dan suku kata.

## **B. Penelitian Yang Relevan.**

1. Reni yunita (2011) upaya meningkatkan kemampuan berbahsa anak melalui permainan dadu huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung. penelitian ini menggambarkan penggunaan dadu huruf dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

2. Deswita (2010) dengan judul upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui story reading di TK Angkasa Lanud Padang. penelitian ini menggunakan media story reading untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

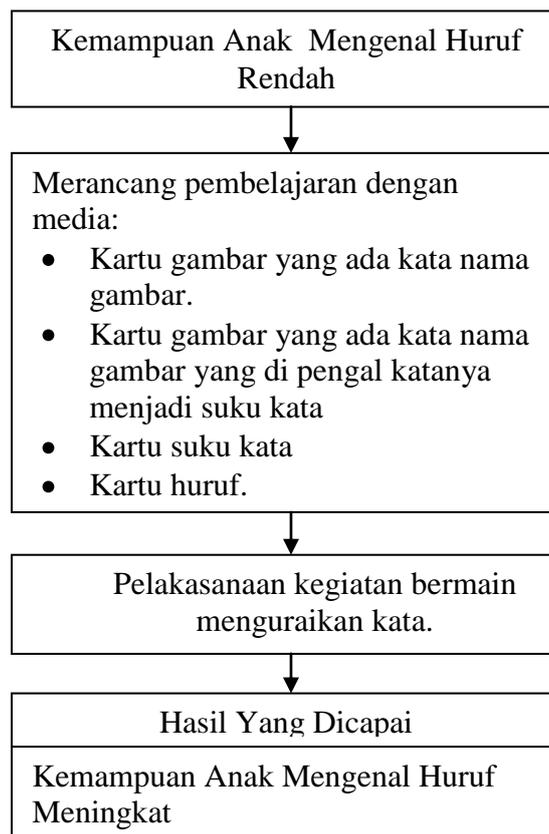
Penelitian ini memiliki perbedaan dengan peneliti lakukan yaitu dari segi media yang digunakan. Penelitian yang peneliti lakukan berjudul "Peningkatan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di TKN Pembina Lubuk Basung". Media yang digunakan adalah kartu huruf, kartu suku kata dan kartu gambar yang ada kata nama gambar dibawahnya, kartu gambar yang ada nama dari gambar yang katanya dipengl menjadi suku kata. penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama mengembangkan bahasa pada anak.

Permainan menguraikan kata yang akan peneliti lakukan bermanfaat untuk mengembangkan proses pembelajaran terutama pada aspek membaca untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

### **C. Kerangka Konsep.**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini hendaklah di sesuaikan dengan prinsip-prinsip pendekatan pembelajaran yaitu bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak akan bermakna bila dilaksanakan dengan perasaan senang namun penulis menemukan masalah dalam pembelajaran. anak mengalami permasalahan dalam pembelajaran berbahasa dimana kemampuan anak mengenal huruf masih rendah maka peneliti mencoba merancang media untuk

meningkatkan pengenalan anak mengenal huruf yang dapat dilihat pada bagan kerangka konseptual berikut ini :



Bagan I  
**Bagan kerangka konseptual**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan anak mengenal huruf di TK Negeri Pembina Lubuk Basung masih rendah.
2. Untuk memotivasi dan meningkatkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf maka dilakukan tindakan salah satunya melalui permainan menguraikan kata.
3. Dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. melalui bermain, anak akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan.
4. Permainan menguraikan kata dengan media kartu gambar yang bertuliskan nama dari gambar, kartu gambar yang ada nama gambar yang dipengal kata menjadi suku kata dan kartu huruf, kartu suku kata akan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan membaca pada anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
5. Kemampuan membaca anak mengenal huruf dapat meningkat dengan menggunakan permainan menguraikan kata kelompok B TK Negeri Pembina Lubuk Basung.

6. Pelaksanaan permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam pengenalan huruf vocal dan konsonan pada anak.
7. Pelaksanaan permainan menguraikan kata, kartu gambar yang bertuliskan kata nama dari gambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, misal : bola, baju dll.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Selama ini permainan menguraikan kata jarang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak mengenal huruf, karena dianggap sulit bagi guru untuk dilakukan dalam pembelajaran. Setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.
2. Aplikasi permainan menguraikan kata ini memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil pemuan peneliti, maka penulis memberikan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi anak, sebaiknya guru harus lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
2. Guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang kondusif, nyaman untuk memotivai dan meningkatkan kreativitas anak dan pembelajaran.
3. Pemilihan dan penerapan sebuah metode yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sangat mempengaruhi untuk tercapainya proses pembelajaran.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan menguraikan kata dalam pembelajaran sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.
5. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang peningkatan kemampuan anak mengenal huruf melalui metode dan media yang lain.
6. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aisyah, Siti. 2007. *Pemelajaran terpadu*. Jakarta. UT:Depdiknas.
- Depdiknas. 1996. *Metodik khusus pengembangan bahasa di TK*. Jakarta.
- . .2000. *Metode pengembangan kemampuan berbahasa*. Bandung.
- . .2000. *Permainan membaca dan menulis di taman kanak-kanak*. Jakarta.
- . .2006. *Pedoman pembuatan dan pemanfaatan alat peraga di TK*. Jakarta.
- . .2010. *Tingkat pencapaian perkembangan anak*. Jakarta.
- . .2010. *Pedoman pembelajaran bidang pengembangan bahasa di taman kanak-kanak*. Jakarta.
- . .2001. *Pedoman sarana bermain*. Jakarta: depdikbud.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk anak usia dini*. Jakarta.
- Izzaty, Eka, Rita. 2005. *Mengenal permasalahan perkembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta : depdiknas.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Manajemen play group dan TK*. Yogyakarta: Diva press.
- Montalalu. 2005. *Bermain dan permainan*. Jakarta.
- Musfiroh, Takdiroatun. 2005. *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas.
- . 2005. *Bercerita untuk anak usia dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Munandar, Utami, dkk. 2004. *Cerdas dan cemerlang*. Jakarta : PT Gramedia pustaka utama.
- Poerwadarminta, W.J.S, 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.

- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ramadhan, Syahrul.2001. *kamus Lengkap Bahasa Indonesia*,Surabaya : Ikhtiar.
- Sisdiknas. 2006. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional*. Bandung : Citra Umbara.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat permainan dan sumber belajar. TK*. Jakarta.
- Santoso. *Kamus Modern Bahasa Indonesia*. Surabaya. Cv Pustaka Agung Harapan
- Semiawan, Conny. 2002. *Belajar dan pembelajaran dan taraf usia dini*. Jakarta : PT Prenhallindo.
- Zulkifli, 1986. *Psikologi perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

LAMPIRAN I  
Kondisi awal

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B I  
Semester/Minggu : II  
Tema/ Sub Tema : Tanah Airku/ Kehidupan di Kota  
Hari/ Tanggal : Senin/ 02 April 2012  
Waktu : 08.00-10.45 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		
			ALAT	HASIL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Menceritakan pengalaman / kejadian secara sederhana dengan urut (MKB 4.1.1)</li> <li>- Memberikan keterangan/ informasi tentang sesuatu hal (MKB 4.1.2)</li> <li>- Menghubungkan gambar/ benda dengan kata (K 3.1.2)</li> <li>- Menyebutkan simbol-simbol huruf vocal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (K 1.1.1)</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Mentaati aturan permainan (SEK 5.1.4)</li> <li>- Berbicara dengan sopan (NAM3.1.2)</li> </ul>	<p><b>I. Kegiatan Awat + 30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nyanyi, salam, do'a aurat pendek</li> <li>- Percakapan pagi "Menceritakan kegiatan bangun pagi"</li> <li>- Bercakap-cakap "tentang kehidupan di kota"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dan Guru</li> <li>Anak</li> <li>Langsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Percakapan</li> </ul>		
	<p><b>II. Kegiatan inti+60 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Area Bahasa "Menghubungkan gambar dengan kata"</li> <li>- "Menyebutkan huruf pada kata"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar lambang pancasila</li> <li>Katu kata</li> <li>Kartu huruf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk kerja</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Observasi</li> </ul>		
	<p><b>III. Istirahat + 30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Do'a, cuci tangan, makan bersama</li> <li>- Bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Air, serbet, bekal anak, Alat bermain diluar/didalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> </ul>		
	<p><b>IV. Kegiatan akhir+30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi kegiatan hari ini</li> <li>- Nyanyi</li> <li>- Doa pulang, salaM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Langsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> </ul>		

Mengetahui  
Kepala TK Negeri Pembina



Lubuk Basung, 31 Maret 2012  
Guru Kelas

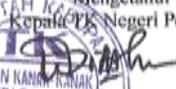
PEBRIANI

LAMPIRAN II  
Siklus I pertemuan 1

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B 1  
Semester/Minggu : I/I  
Tema/ Sub Tema : Binatang/Macam-macam Binatang  
Hari/ Tanggal : Kamis/ 05 April 2012  
Waktu : 08.00-10.45 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Menceritakan pengalaman / kejadian secara sederhana dengan urut (MKB 4.1.1)</li> <li>- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MKB 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan simbol-simbol huruf vocal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (K 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, mis: bola, buku, baju (KA 3.1.1)</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Mentaati aturan permainan (SEK 5.1.4)</li> <li>- Berbicara dengan sopan (NAM3.1.2)</li> </ul>	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - Nyanyi, salam, do'a surat pendek - Percakapan pagi "Menceritakan kegiatan bangun pagi" - Berecakap-cakap "macam-macam binatang"  II. Kegiatan inti ± 60 menit - Area Bahasa "Menguraikan kata sapi menjadi suku kata" - "Menyebutkan kata pada kartu kata bergambar yang ada nama dari gambar"  III. Istirahat ± 30 menit - Do'a, cuci tangan, makan bersama - Bermain  IV. Kegiatan akhir ± 30 menit - Diskusi kegiatan hari ini - Nyanyi - Doa pulang, salam	Anak dan Guru  Anak  Gambar-gambar binatang  - Gambar sapi - Kartu suku kata  Kartu gambar binatang  Air, serbet, bekal anak, Alat bermain diluar/didalam  langsung	Observasi  Unjuk kerja  Percakapan  Unjuk kerja  Observasi  Observasi	

Mengetahui  
Kepala TK Negeri Pembina  
  
W. TRI AZIZAH, S. Pd.  
KABUPATEN AGAM  
NIP. 1967101988022001

Lubuk Basung, 04 April 2012  
Guru Kelas

  
FEBRIANI

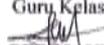
Siklus I Pertemuan 2

RACANGAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B 1  
 Semester/Minggu : I/I  
 Tema/ Sub Tema : Binatang/Macam-macam Binatang  
 Hari/ Tanggal : Senin/ 09 April 2012  
 Waktu : 08.00-10.45 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Menceritakan pengalaman / kejadian secara sederhana dengan urut (MKB 4.1.1)</li> <li>- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MKB 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan simbol-simbol huruf vocal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (K 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, mis: bola, buku, baju (KA 3.1.1)</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Mentaati aturan permainan (SEK 5.1.4)</li> <li>- Berbicara dengan sopan (NAM3.1.2)</li> </ul>	<p><b>I. Kegiatan Awal + 30 menit</b>                      Nyanyi, salam, do'a surat pendek</p> <p>Percakapan pagi                      "Menceritakan kegiatan bangun pagi"</p> <p>- Bercakap-cakap "macam-macam binatang"</p> <p><b>II. Kegiatan Inti+60 menit</b>                      Area Bahasa                      "Menguraikan suku kata (ku-da) menjadi huruf"</p> <p>"Menyebutkan kata pada kartu kata bergambar yang ada nama dari gambar dengan kata berbeda"</p> <p><b>III. Istirahat + 30 menit</b>                      - Do'a, cuci tangan, makan bersama                      - Bermain</p> <p><b>IV. Kegiatan akhir+30 menit</b>                      - Diskusi kegiatan hari ini                      - Nyanyi                      - Doa pulang, salam</p>	<p>Anak dan Guru</p> <p>Anak</p> <p>Gambar-gambar binatang</p> <p>- Gambar kuda                      - Kartu huruf</p> <p>Kartu gambar Binatang</p> <p>Air, serbet, bekal anak, Alat bermain diluar/didalam</p> <p>Langsung</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Percakapan</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	

Mengetahui  
 Kepala Sekolah Negeri Pembina  
  
 WYTRI AZIZAH, S. Pd.  
 NIP. 1967103 198802 2 001  


Lubuk Basung, 07 April 2012  
 Guru Kelas  
  
 FEBRIANI

Siklus I Pertemuan 3

RACANGAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B 1  
 Semester/Minggu : I/I  
 Tema/ Sub Tema : Binatang/Macam-macam Binatang  
 Hari/ Tanggal : Kamis/ 12 April 2012  
 Waktu : 08.00-10.45 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		
			ALAT	HASIL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Menceritakan pengalaman / kejadian secara sederhana dengan urutan (MKB 4.1.1)</li> <li>- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MKD 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan simbol-simbol huruf vocal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (K 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, mis: bola, buku, baju (KA 3.1.1)</li> </ul>	<p><b>2. Kegiatan Awal + 30 menit</b>                      Nyanyi, salam, do'a surat pendek</p> <p>-Percakapan pagi                      "Menceritakan kegiatan bangun pagi                      -Bercakap-cakap "macam-macam binatang"</p> <p><b>12. Kegiatan Inti+60 menit</b>                      Area Bahasa                      "Menguraikan suku kata menjadi suku kata dan suku kata menjadi huruf"                      "Menyebutkan satu kata yang sama dan 1 kata berbeda pada kartu kata bergambar yang ada nama dari gambar"</p>	<p>Anak dan Guru</p> <p>Anak</p> <p>Gambar-gambar binatang</p> <p>Gambar belut                      Kartu suku kata                      Kartu huruf</p> <p>Kartu gambar yang ada nama dari gambar</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>percakapan</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p>		
	<p><b>III. Istirahat + 30 menit</b>                      -Do'a, cuci tangan, makan bersama                      -Bermain</p>	<p>Air, serbet, bekal anak,</p> <p>Alat bermain diluar/didalam</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Mentaati aturan permainan (SEK 5.1.4)</li> <li>- Berbicara dengan sopan (NAM3.1.2)</li> </ul>	<p><b>IV. Kegiatan akhir+30 menit</b>                      -Diskusi kegiatan hari ini                      -Nyanyi                      -Doa pulang, salam</p>	<p>langsung</p>	<p>observasi</p>	

Mengetahui  
 Kepala TK Negeri Pembina  
  
**WITRI AZIZAH, S. Pd.**  
 NIP. 19671103 198802 2 001  
 AGAM

Lubuk Basung, 11 April 2012  
 Guru Kelas  
  
**PEBRIANI**

LAMPIRAN III  
Siklus II pertemuan 1

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B 1  
Semester/Minggu : I/I  
Tema/ Sub Tema : Tanamau/Macam-macam Buah-buahan  
Hari/ Tanggal : Senin/ 16 April 2012  
Waktu : 08.00-10.45 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Menceritakan pengalaman / kejadian secara sederhana dengan urut (MKB 4.1.1)</li> <li>- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MKB 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan simbol-simbol huruf vocal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (K 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, mis: bola, buku, baju (KA 3.1.1)</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Mentaati aturan permainan (SEK 5.1.4)</li> <li>- Berbicara dengan sopan (NAM3.1.2)</li> </ul>	<p><b>I. Kegiatan Awal + 30 menit</b> Nyanyi, salam, do'a surat pendek</p> <p>- Percakapan pagi "Menceritakan kegiatan bangun pagi"</p> <p>- Berecakap-cakap "macam-macam buah-buahan"</p> <p><b>II. Kegiatan inti + 60 menit</b> Area Bahasa "Menguraikan kata menjadi suku kata"</p> <p>"Menyebutkan kata yang berbeda pada kartu gambar yang ada nama dari gambar"</p> <p><b>III. Istirahat + 30 menit</b> - Do'a, cuci tangan, makan bersama - Bermain</p> <p><b>IV. Kegiatan akhir + 30 menit</b> - Diskusi kegiatan hari ini - Nyanyi - Doa pulang, salam</p>	<p>Anak dan Guru</p> <p>Anak</p> <p>Gambar-gambar buah-buahan</p> <p>- Gambar sawo - Kartu suku kata</p> <p>Kartu gambar buah-buahan</p> <p>Air, serbet, bekal anak, Alat bermain diluar/didalam</p> <p>langsung</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Percakapan buah-buahan</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	

Mengetahui  
Kepala TK Negeri Pembina



WAFRI AZIZAH, S. Pd.  
NIP. 196211031988022001



Lubuk Basung, 14 April 2012  
Guru Kelas



PEBRIANI

Siklus II pertemuan 2

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B 1  
 Semester/Minggu : I/I  
 Tema/ Sub Tema : Tanaman/Macam-macam Buah-buahan  
 Hari/ Tanggal : Kamis/ 19 April 2012  
 Waktu : 08.00-10.45 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Menceritakan pengalaman / kejadian secara sederhana dengan urut (MKB 4.1.1)</li> <li>- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MKB 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan simbol-simbol huruf vocal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (K 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, mis: bola, buku, baju (KA 3.1.1)</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Mentaati aturan permainan ( SEK 5.1.4)</li> <li>- Berbicara dengan sopan (NAM3.1.2)</li> </ul>	<p><b>I. Kegiatan Awal + 30 menit</b>                      Nyanyi, salam, do'a surat pendek</p> <p>- Percakapan pagi                      "Menceritakan kegiatan bangun pagi"</p> <p>-Bercakap-cakap "macam-macam buah-buahan"</p> <p><b>II. Kegiatan inti+60 menit</b>                      Area Bahasa                      "Menguraikan suku kata (ke-la-pa ) menjadi huruf "</p> <p>"Menyebutkan kata yang huruf awalnya sama yang disebutkan guru"</p>	<p>Anak dan Guru</p> <p>Anak</p> <p>Gambar-gambar buah-buahan</p> <p>-Gambar kelapa                      -Kartu huruf</p> <p>Langsung</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Percakapan</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p>	
	<p><b>III. Istirahat + 30 menit</b>                      - Do'a, cuci tangan, makan bersama</p> <p>- Bermain</p>	<p>Air, serbet, bekal anak,</p> <p>Alat bermain diluar/didalam</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
	<p><b>IV. Kegiatan akhir+30 menit</b>                      - Diskusi kegiatan hari ini                      - Nyanyi                      - Doa pulang, salam</p>	<p>langsung</p>	<p>Observasi</p>	

Mengetahui  
 Kepala TK Negeri Pembina  
  
**WURI AZIZAH, S. Pd.**  
 NIP. 19671103198802 2 001  


Lubuk Basung, 18 April 2012  
 Guru Kelas  
  
**PEBRIANI**

Siklus II pertemuan 3

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B 1  
 Semester/Minggu : I/I  
 Tema/ Sub Tema : Tanaman/Macam-macam Buah-buahan  
 Hari/ Tanggal : Senin/ 23 April 2012  
 Waktu : 08.00-10.45 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Menceritakan pengalaman / kejadian secara sederhana dengan urutan (MKB 4.1.1)</li> <li>- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MKB 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (K 1.1.1)</li> <li>- Menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama, mis: bola, buku, baju (KA 3.1.1)</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)</li> <li>- Mentasti aturan permainan ( SEK 5.1.4)</li> <li>- Berbicara dengan sopan (NAM3.1.2)</li> </ul>	<p><b>I. Kegiatan Awal + 30 menit</b>                      Nyanyi, salam, do'a surat pendek</p> <p>- Percakapan pagi                      "Menceritakan kegiatan bangun pagi"</p> <p>- Bercakap-cakap                      "macam-macam buah-buahan"</p> <p><b>II. Kegiatan inti+60 menit</b>                      Arah Bahana                      "Menguralkan suku kata menjadi huruf"</p> <p>"Menyebutkan kata yang huruf awalnya sama yang ditunjuk guru pada gambar"</p> <p><b>III. Istirahat + 30 menit</b>                      - Do'a, cuci tangan, makan bersama                      - Bermain</p> <p><b>IV. Kegiatan akhir+30 menit</b>                      - Diskusi kegiatan hari ini                      - Nyanyi                      - Doa pulang, salam'</p>	<p>Anak dan Guru</p> <p>Anak</p> <p>Gambar-gambar buah-buahan</p> <p>-Gambar pepaya                      -Kartu suku kata,                      -Kartu huruf</p> <p>Langsung</p> <p>Air, serbet, bekal anak, Alat bermain diluar/didalam</p> <p>langsung</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Percakapan</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	

Mengetahui  
 Kepala TK Negeri Pembina  
  
**WIHRI AZIZAH, S. Pd.**  
 NIP. 19671103 198802 2 001  


Lubuk Basung, 21 April 2012  
 Guru Kelas  
  
**PEBRIANI**