

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
MELALUI PERMAINAN LOMPAT JINGKAT HURUF
DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI KAYU ARO
KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**NETRIATI
NIM 57462/2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

ABSTRAK

NETRIATI. 2012. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Jingkat Huruf di Taman Kanak-kanak Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf anak masih rendah, sebagian besar anak belum mengenal lambang huruf dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan lompat jingkat huruf di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok. Manfaat penelitian ini bagi anak adalah kemampuan mengenal huruf anak dapat berkembang melalui permainan lompat jingkat huruf

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok. Subjek penelitian ini adalah lokal B1 dengan jumlah anak yaitu 15 orang yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Data diperoleh melalui observasi. Data dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II. Pada siklus I, kemampuan anak dalam mengenal huruf belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kemampuan anak dalam mengenal huruf mengalami peningkatan pada siklus II. Anak sudah dapat menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata melalui permainan lompat jingkat huruf. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa permainan lompat jingkat huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok.

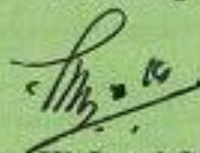
PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Lompat Jingkat Huruf di Taman Kanak Kanak Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok.
Nama : Netriati
NIM : 57642/2010
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2012

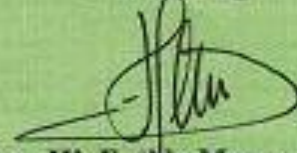
Disetujui

Pembimbing I



Dra. Hj. Izzati, M. Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Pembimbing II



Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Diketahui
Ketua Jurusan PG PAUD



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Lompat Jingkat Huruf di Taman Kanak Kanak Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok.

Nama : Netriati

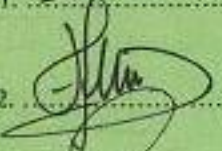
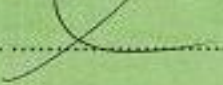
NIM : 57642/2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd. NIP. 19570502 198603 2 003	 1.
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd. NIP. 19610812 198803 2 001	 2.
3. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd. NIP. 19580305 198003 2 003	 3.
4. Anggota	: Drs. Amril Amir, M. Pd. NIP. 19620607 198703 1 004	 4.
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana NIP. 19750503 200912 1 001	 5.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Jingkat Huruf di Taman Kanak-kanak Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok”.

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

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua, ayahanda Lukman dan Ibunda Mardiana yang selalu memberikan cinta dan yang setiap waktu bersujud dan berdo'a demi kelancaran penulisan skripsi ini hingga tercapainya cita-cita peneliti.
7. Suami Alpebrianto dan anak Tegar Alsafa yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.

8. Kepala TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok Ibu Mukhdalena yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Ermina sebagai teman kolaborator yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian demi kesempurnaan skripsi ini.
10. Anak didik TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok
11. Teman-teman Angkatan 2010 PGPAUD buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Desember 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional.....	7
 BAB II KAJIAN TEORI	 9
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	10
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	11
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	12
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	15
3. Bahasa bagi Anak Usia Dini	16
a. Pengertian Bahasa bagi Anak Usia Dini	16
b. Tujuan Bahasa bagi Anak Usia Dini.....	17
c. Karakteristik Bahasa bagi Anak Usia Dini	18
d. Manfaat Bahasa bagi Anak Usia Dini.....	20
e. Pengertian Huruf bagi Anak Usia Dini	21
4. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	22
a. Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini.....	22
b. Tujuan Bermain bagi Anak Usia Dini.....	24
c. Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini	24
d. Fungsi Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini.....	27

5. Alat Permainan bagi Anak Usia Dini.....	30
a. Pengertian Alat Permainan bagi Anak Usia Dini.....	30
b. Tujuan Alat Permainan bagi Anak Usia Dini	31
c. Karakteristik Alat Permainan bagi Anak Usia Dini	32
d. Manfaat Alat Permainan bagi Anak Usia Dini	34
6. Pengertian Permainan Lompat Jingkat Huruf.....	36
7. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf bagi Anak Usia Dini melalui Permainan Lompat Jingkat Huruf.....	38
B. Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Konseptual	41
D. Hipotesis	42
BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Subjek Penelitian.....	43
C. Prosedur Penelitian.....	44
D. Instrumentasi	58
E. Teknik Pengumpulan Data.....	58
F. Teknik Analisis Data.....	60
G. Indikator Keberhasilan	61
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	62
A. Deskripsi Data.....	62
1. Kondisi Awal	62
2. Siklus I	64
3. Siklus II	92
B. Analisis Data	118
1. Siklus I	118
2. Siklus II	120
C. Pembahasan.....	121
BAB V PENUTUP.....	124
A. Simpulan	124
B. Implikasi.....	125
C. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Konseptual.....	42
3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	45

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1	Format Observasi 59
3.2	Pedoman Wawancara 59
4.1	Hasil Observasi Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 62
4.2	Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I 69
4.3	Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan I 72
4.4	Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II 77
4.5	Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan II 80
4.6	Hasil Observasi Siklus I Pertemuan III 85
4.7	Hasil Wawancara Siklus I Pertemuan III 88
4.8	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Mengenal Huruf Anak melalui Permainan Lompat Jingkat Huruf pada Siklus I 89
4.9	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I 96
4.10	Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan I 99
4.11	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II 103
4.12	Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan II 106
4.13	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan III 110
4.14	Hasil Wawancara Siklus II Pertemuan III 113
4.15	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Mengenal Huruf Anak melalui Permainan Lompat Jingkat Huruf pada Siklus II 115

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Hasil Observasi Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	64
4.2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I	71
4.3 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II	79
4.4 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan III	87
4.5 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I	98
4.6 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II	105
4.7 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan III	112

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian.....	127
Lampiran 2 Foto Dokumentasi Penelitian	134
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan perkembangan merupakan suatu proses yang berkesinambungan, pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya. Para ahli mengungkapkan bahwa masa anak-anak (pra sekolah) merupakan fase yang sangat fundamental dalam mempengaruhi perkembangan individu selanjutnya. Hal ini menyebabkan lahirnya berbagai pandangan untuk melakukan pendidikan anak sejak dini. Salah satu bentuknya adalah pendidikan jalur formal yaitu Taman Kanak-kanak (TK) / Raudlatul Athfal (RA).

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 bagian 7 (tujuh), pasal 28, ayat 3 yang menyatakan bahwa, "Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau berbentuk lain yang sederajat".

Lebih lanjut lagi pemerintah mengatur lembaga bagi anak usia dini dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 28 ayat 2 dan 3 yang berbunyi: (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. (3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), *raudatul athfal* (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Hal tersebut membawa konsekuensi langsung terhadap sifat, isi dan tujuan program pendidikan Taman Kanak-kanak. Adapun tujuan Taman Kanak-Kanak seperti tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mengenai standar kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhul Athfal adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Kesadaran akan pentingnya memberikan pendidikan bagi anak sejak dini semakin meningkat di dalam masyarakat, walaupun sebenarnya hal ini bukan menjadi suatu syarat mutlak seorang anak untuk memasuki jenjang sekolah dasar. Anak TK adalah individu yang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia ini anak berada dalam keadaan yang sangat peka untuk menerima rangsangan dari luar. Rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri yang paling menonjol. Aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosi, bahasa, serta sosial berlangsung sangat cepat dan akan berpengaruh besar terhadap perkembangan selanjutnya.

Pendidikan TK merupakan salah satu pendidikan awal melalui jalur sekolah bagi anak usia 4-6 tahun. Tujuan dari Taman Kanak-kanak yaitu membantu anak didik mengembangkan potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Jadi

jelas melalui tujuan di atas, pengembangan bahasa merupakan potensi utama yang harus dikembangkan.

Salah satu masalah yang berkaitan dengan bahasa pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal huruf. Anak harus mengenal huruf terlebih dahulu agar anak bisa membaca. Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok adalah 1) kemampuan mengenal huruf anak masih rendah. misalnya anak belum menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh guru. 2) anak belum bisa menyebutkan huruf-huruf yang membentuk nama mereka. 3) sebagian besar anak belum mengenal huruf dengan baik. Anak dapat menyebutkan huruf A sampai Z, akan tetapi anak tidak dapat menunjukkan huruf tersebut. 4) anak belum bisa membedakan huruf kapital dan huruf kecil.

Permasalahan yang ditemukan anak disebabkan oleh media atau metode dan penyampaian dalam pembelajaran kurang menarik perhatian anak seperti hanya memakai kartu kata dalam pengenalan kata benda yang dilakukan dengan duduk di kursi dan anak tidak melakukan apa-apa hanya memperhatikan guru memberikan pembelajaran, sehingga anak merasa jenuh dalam belajar dan tidak cocok dengan kondisi anak pada saat mengikuti

pembelajaran di dalam kelas. Guru kurang mengadakan permainan yang menarik untuk menarik minat anak dalam pembelajaran bahasa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peranan guru sangat diperlukan untuk memperbaiki perkembangan bahasa anak usia dini. Seorang guru yang profesional harus bisa menciptakan permainan yang dapat meningkatkan minat dan kreativitas anak. Pengenalan huruf untuk anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan dengan menggunakan media pembelajaran edukatif. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung masih ingin belajar. Kegiatan belajar juga harus menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias. Salah satu permainan yang dapat menimbulkan antusiasme anak terhadap pengenalan huruf adalah permainan lompat jingkat huruf.

Permainan lompat jingkat huruf dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan psikomotor anak dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Karena dalam permainan ini anak bergerak mengenal huruf dengan melakukan sendiri dan melatih konsentrasi penglihatan untuk menghafal huruf-huruf yang dilewatinya. Untuk tingkat selanjutnya permainan dapat ditingkatkan dengan menjadi dua huruf.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Jingkat Huruf di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan kenyataan yang ada dilapangan maka dapat diidentifikasi masalah penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan mengenal huruf anak masih rendah. misalnya anak belum menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh guru
2. Anak belum bisa menyebutkan huruf-huruf yang membentuk nama mereka.
3. Sebagian besar anak belum mengenal huruf dengan baik, anak dapat menyebutkan huruf A sampai Z, akan tetapi anak tidak dapat menunjukkan huruf tersebut
4. Anak belum bisa membedakan huruf kapital dan huruf kecil
5. Media atau metode dan penyampaian dalam pembelajaran kurang menarik perhatian anak.
6. Guru kurang mengadakan permainan yang menarik untuk menarik minat anak dalam pembelajaran bahasa

C. Batasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah yang muncul, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu: “Kemampuan mengenal huruf anak masih rendah misalya anak belum menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh guru di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok”

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan lompat

jingkat huruf di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, rancangan pemecahan masalah yang peneliti terapkan dalam penelitian ini adalah permainan lompat jingkat huruf. Permainan lompat jingkat huruf di Sumatera Barat disebut permainan lore. Arena lompat jingkat huruf dibentuk dengan karpet berbentuk kotak yang ada huruf di dalamnya. Semua pemain harus memulai permainannya dari kotak pertama di sebelah kiri, dengan cara melempar kepingan blok (terbuat dari batu pipih atau kepingan ubin) miliknya tepat di kotak pertama setelah itu ia harus berjingkat (melompat 2 satu kaki) sambil menyebutkan huruf yang dilalui.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk “Meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan lompat jingkat huruf di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok.”

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu:

1. Bagi anak; kemampuan mengenal huruf anak dapat berkembang melalui permainan lompat jingkat huruf.
2. Bagi guru; dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan bahwa permainan lompat jingkat huruf merupakan salah satu alternatif untuk

mengembangkan kemampuan mengenal huruf dan juga bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf.

3. Bagi sekolah; dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya dan meningkatkan proses belajar mengajar pada khususnya.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan wawasan dalam melahirkan ide-ide atau karya-karya inovatif dalam rangka mengembangkan potensi anak
5. Bagi masyarakat, sebagai pengembangan ilmu pendidikan anak di bidang pengembangan kemampuan mengenal huruf
6. Bagi peneliti selanjutnya; hasil penelitian ini dapat menjadi sumber baca dan inspirasi bagi peneliti lainnya yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan objek yang berbeda di masa yang akan datang.

H. Definisi Operasional

1. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini dalam mengetahui bentuk-bentuk huruf, lambang dan bunyi huruf dengan benar.
2. Permainan lompat jingkat huruf permainan yang dilakukan untuk membantu anak mengenal huruf. Menurut Umi Kayvan (2009: 54) pengertian lompat jingkat kata adalah sebuah permainan yang melibatkan banyak anak. Permainan ini di ambil dari permainan tradisional yaitu sondah atau somlah, di Sumatera Barat dikenal dengan permainan lore. Pada saat anak mulai mengerti cara bermainnya, dapat menambahkan dengan gabungan dua huruf ke dalam permainan ini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak merupakan seorang individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda. Menurut Syaodih (2010:1), anak usia dini (*early childhood*) adalah anak yang berkisar antara usia 0-8 tahun.

Hartati (2005:7) berpendapat bahwa: Anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Secara tradisional pemahaman tentang anak sering diidentifikasi sebagai manusia dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berfikir.

Menurut Sujiono (2009: 6) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari teori diatas bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang kira-kira memiliki rentang usia 0-8 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dari segala aspek dan potensi yang dimilikinya untuk kehidupannya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Pendidikan anak sejak usia dini dapat memperbaiki prestasi dan meningkatkan produktifitas kerja masa dewasanya.

Menurut Suyadi (2010:232), karakteristik anak usia dini adalah:

- 1) Anak bukan miniatur orang dewasa
- 2) Anak masih dalam tahap berkembang
- 3) Setiap anak unik
- 4) Dunia anak adalah dunia bermain
- 5) Anak belum tahu benar atau salah
- 6) Setiap karya anak berharga
- 7) Setiap anak butuh rasa aman
- 8) Setiap anak peneliti dan penentu

Montessori dalam Sujiono (2009: 107) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak usia dini terus menerus berada dalam keadaan pertumbuhan dan perubahan yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan.
- 2) Anak usia dini selalu ingin tahu dan mencoba. Orang dewasa mendorong, memberi kesempatan dan membiarkan anak belajar sendiri.
- 3) Pikiran anak yang masih kecil mempunyai kemampuan yang besar

untuk menyerap berbagai pengalaman.

- 4) Anak usia dini menyerap hampir semua yang dipelajari nya dari lingkungan.
- 5) Anak belajar melalui gerakan-gerakan membutuhkan kesempatan untuk bergerak, bereksplorasi, dan belajar melalui alat indra nya.

Menurut Rusdinal (2008: 13) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Kebanyakan anak usia dini masih berada pada tahap berpikir praoperasional dan cocok belajar melalui pengalaman kongkret dan dengan orientasi tujuan sesaat;
- 2) Anak usia dini cenderung menyebut nama-nama benda, mendefenisikan kata-kata, dan mempelajari benda-benda yang berada dilingkungan dunianya sebagai anak-anak;
- 3) Anak usia dini belajar melalui bahasa lisan dan pada tahap ini perkembangan bahasa anak sangat pesat.
- 4) Pada tahap ini anak-anak sebagai pembelajar memerlukan struktur kegiatan yang jelas dan instruksi spesifik.

Kesimpulan penulis dari teori diatas bahwa pendidik anak usia dini harus memperhatikan ciri khas atau karakteristik anak. Pertumbuhan dan perkembangan dan kemampuan otak anak, kebutuhan sosial anak juga harus diperhatikan. Karena setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, yang memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menari, berhitung,

menyanyi, menggambar, bahasa dan olahraga. Kenyataan ini menunjukkan setiap anak tidak sama, setiap anak itu unik.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Putra, dkk (2011:32), pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk intervensi yang dilaksanakan secara terencana, terstruktur, dan terukur dari lingkungan terhadap tumbuh kembang anak.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 dalam Depdiknas (2010:1),

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Selanjutnya, menurut Permana (2007:4)

Pendidikan anak usia dini (*Early childhood education*) adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak berusia pra sekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini, sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak sesuai dengan tingkat usia dan tugas perkembangannya.

Kemudian Suyadi (2010:19) menjelaskan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan beberapa pandangan di atas dapat dipertegas bahwa PAUD adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sejak lahir sampai dengan enam tahun.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyadi (2010:20), tujuan pelaksanaan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengantisipasi munculnya bibit-bibit perilaku bermasalah yang dapat membahayakan masa depan anak.

Sedangkan menurut Depdiknas (2010:4), tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

- 1) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab
- 2) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial peserta didik pada masa usia emas pertumbuhan
- 3) Membantu peserta didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosio-emosional,

kemandirian, kognitif dan bahasa, dan fisik motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Menurut Permana (2007:1) Tujuan dari pendidikan anak usia dini (*Early childhood education*) adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

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, etika dan berbagai hal tentang dunia

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan mempersiapkan jasmani dan rohani anak agar dapat melanjutkan pendidikan selanjutnya, sehingga anak memperoleh rangsangan-rangsangan untuk perkembangan intelektual, sosial, dan emosional serta untuk siap memasuki pendidikan dasar agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa

c. **Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Solehudin & Ihat Hatimah (Nugraha, dkk., 2007: 105-106), karakteristik pendidikan anak usia dini adalah: (1) Relatif tidak

terstruktur, (2) terintegrasi, (3) kontekstual, (4) melalui pengamatan langsung, (5) melalui suasana bermain dan menyenangkan, dan (6) responsif terhadap perbedaan individual anak.

Menurut Putra, dkk (2012: 61), karakteristik pendidikan anak usia dini adalah:

- 1) Menumbuhkembangkan seluruh segi kemanusiaan anak, dalam konteks kecerdasan ini berarti mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, kecerdasan majemuk dan bentuk-bentuk kecerdasan lainnya
- 2) Mendahulukan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif anak agar anak merasakan berbagai pengalaman yang melibatkan seluruh aspek kemanusiaannya, psikis dan fisik, jiwa raga dan seluruh indranya
- 3) Menjadikan bermain sebagai roh bagi proses pembelajaran karena bagi anak yang sedang tumbuh bermain sama dengan belajar
- 4) Menjadikan seni dan pendidikan fisik sebagai menu utama yang dilaksanakan dalam suasana yang penuh kegembiraan, menyenangkan dan bebas.

Karakteristik pendidikan anak usia dini menurut Depdiknas (2010: 4) adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidikan ditekankan pada aktivitas anak dalam bentuk belajar sambil bermain

- 2) Belajar sambil bermain ditekankan pada pengembangan berbagai potensi anak (fisik, kognitif, sosial emosi, moral dan bahasa).
- 3) Pendidikan perlu memberikan rasa aman bagi anak.
- 4) Pendidikan dilaksanakan secara terpadu
- 5) Pendidikan dilaksanakan dalam kondisi yang menggugah dan memberi kemudahan bagi anak untuk belajar melalui aktivitas yang bersifat konkrit sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan serta kehidupan anak.
- 4) Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas adalah karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang lebih berorientasi pada tumbuh kembang anak sehingga kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan pendidikan harus kegiatan yang disukai oleh anak yaitu kegiatan bermain.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Amalia (2009) dalam (<http://amaliafirdausia.wordpress.com/2009/12/31/pendidikan-anak-usia-dini-bagi-usia-prasekolah/>, diakses 30 Maret 2012), manfaat PAUD bagi anak usia dini adalah mereka yang belum berumur 6 tahun bisa bersekolah melalui PAUD ini, karena didalam PAUD, bukan hanya pendidikan formal yang diajarkan melainkan pendidikan non formal. Pada dasarnya mengarahkan pendidikan kepada anak sebelum umur 6 tahun itu lebih baik, karena anak bisa merasakan kegiatan bersekolah meskipun belum mencapai umur. Misalkan, mereka bisa bermain dengan teman

sebayanya dan pendidik pun akan mengarahkan ke arah permainan yang bermanfaat bagi si anak. Jadi, manfaat PAUD bagi anak pra sekolah, mereka bisa merasakan sekolah sebelum memasuki sekolah yang sebenarnya dan mempunyai bekal pendidikan yang telah diajarkan di PAUD.

Manfaat pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah dengan memberikan pelajaran sejak usia dini, anak-anak akan menjadi terbiasa dan akhirnya akan menyukai pelajaran. Sehingga apa yang diharapkan orang tua agar anaknya menjadi orang yang bertakwa, sehat, cerdas, ceria, serta berhasil dapat tercapai (<http://pendidikan.timlo.net/baca/6249/manfaat-pendidikan-anak-usia-dini/>, diakses 30 Maret 2012).

Menurut uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk memberikan pengalaman kepada anak agar anak terbiasa untuk belajar sehingga anak bisa merasakan sekolah sebelum memasuki sekolah dasar.

3. Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri atas individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya (Badudu dalam Dhieni, 2009: 1.11). Berbahasa berarti menggunakan simbol-simbol teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol visual (dilihat, ditulis dan dibaca) dan sistem verbal

(diucapkan dan didengar). Menurut Pateda (1991:19), bahasa merupakan alat perekam dan penyampai aktivitas kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Menurut Tarigan (1989:4), ada dua definisi bahasa. Pertama, bahasa adalah suatu sistem yang sistematis, barang kali juga untuk sistem generatif. Kedua, bahasa adalah seperangkat lambang-lambang mana suka atau simbol-simbol arbitrer.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan keinginan individu.

b. Tujuan Bahasa bagi Anak Usia Dini

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

Menurut Mulyati (2011:2.4), 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.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bahasa adalah untuk menyampaikan pikiran seseorang agar dimengerti oleh orang lain.

c. Karakteristik Bahasa

Menurut Pateda (1991:19-20) karakteristik bahasa adalah sebagai berikut:

- 1) Bahasa merupakan seperangkat bunyi
- 2) Hubungan antara bunyi bahasa atau urutan bunyi bahasa dengan objeknya bersifat arbitrer dan tidak dapat diramalkan
- 3) Bahasa bersistem
- 4) Bahasa adalah seperangkat lambang, lambang-lambang tersebut untuk mengganti benda, peristiwa, proses dan aktivitas yang dimaksud
- 5) Bahasa bersifat sempurna, yaitu untuk memudahkan manusia berkomunikasi.

Menurut Dhieni (2009:1.17), karakteristik bahasa adalah

- 1) Sistematis, bahasa merupakan cara menggabungkan bunyi-bunyi maupun tulisan yang bersifat teratur, standar dan konsisten
- 2) Arbitrari, bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek maupun gagasan
- 3) Fleksibel, artinya bahasa dapat berubah bahasa sesuai dengan perkembangan zaman.
- 4) Beragam, artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara.
- 5) Kompleks, yaitu bahwa kemampuan berpikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa

Menurut Mulyati (2011: 2.5-2.6) karakteristik bahasa adalah sebagai berikut:

- 1) Bahasa adalah bunyi, bunyi memiliki kandungan irama, dinamik dan tempo.
- 2) Bahasa memiliki keindahan
- 3) Bahasa bersifat manusiawi, bahasa dapat berkembang karena digunakan oleh penggunanya
- 4) Bahasa bersifat produktif, artinya bahasa mampu menghasilkan terus menerus dan akan dipakai secara teratur untuk membentuk unsur-unsur baru
- 5) Bahasa itu dinamis, artinya bahasa berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat pemakai bahasa itu sendiri
- 6) Bahasa itu variatif, artinya bahasa memiliki variasi sesuai dengan pemakainya
- 7) Bahasa itu konvensional, artinya bahasa merupakan kesepakatan antar penggunanya
- 8) Bahasa itu arbitrer atau manasuka artinya tidak ada kaitan antara bunyi dengan benda yang dilambangkannya.

Karakteristik bahasa adalah bersifat arbitrer atau mana suka, dan bahasa berubah sesuai dengan pemakai dan daerahnya. Bahasa digunakan berdasarkan kesepakatan masyarakat di suatu daerah tertentu.

d. Manfaat Bahasa bagi Anak Usia Dini

Beberapa ahli berpendapat mengenai manfaat bahasa, diantaranya menurut Bromley dalam Dhieni (2009: 1.21) yang menjelaskan beberapa macam manfaat bahasa, yaitu:

- 1) Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu. Anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka.
- 2) Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa.
- 3) Bahasa membantu perkembangan kognitif. Bahasa merupakan sistem dimana kita menambahkan pengetahuan yang diakumulasikan melalui pengalaman belajar.
- 4) Bahasa mempererat interaksi dengan orang lain. Bahasa digunakan untuk berkomunikasi dalam kelompok untuk berpartisipasi dalam masyarakat, sehingga bahasa berperan dalam menentukan kesuksesan sosial individu seseorang.
- 5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu. Pada anak usia dini sering kali terlihat anak mengkomunikasikan pengetahuan, pemahaman, dan pendapatnya dengan cara anak yang khas yang menunjukkan perkembangan kepribadian anak.

Menurut Mulyati (2011:2.15), manfaat bahasa adalah untuk:

- 1) Memperoleh kebutuhan fisik, misalnya ketika fisik memerlukan sesuatu misalnya lapar, maka kita mengujarkan saya mau makan
- 2) Mengontrol atau mengendalikan orang lain
- 3) Berhubungan atau bergaul dengan orang lain
- 4) Mengungkapkan diri, mengenalkan diri
- 5) Mengungkapkan dunia disekitarnya dan mengutarakan pengalaman
- 6) Mencipta, orang bisa memanfaatkan bahasa untuk mencipta ide-ide kreatif atau karya sastra
- 7) Mengomunikasikan informasi baru

Bahasa sangat bermanfaat bagi anak khususnya bagi anak taman kanak-kanak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahasa dapat membantu perkembangan kemampuan, dapat memudahkan interaksi dengan orang lain serta dapat digunakan untuk menyampaikan keinginan, maksud serta tujuan yang diinginkan oleh seseorang.

e. Pengertian Huruf

Menurut Depdiknas (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 dituturkannya. Setiap aksara memiliki huruf dengan nilai bunyi yang berbeda-beda. Dalam aksara jenis alfabet, abjad, dan abugida, biasanya suatu huruf melambangkan suatu

fonem atau bunyi. Berbeda dengan logogram atau ideogram, yang hurufnya mewakili ungkapan atau makna suatu lambang, misalnya aksara Tionghoa. Dalam aksara jenis silabis atau aksara suku kata, suatu huruf melambangkan suatu suku kata, contohnya adalah Hiragana dan Katakana yang digunakan di Jepang. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Huruf>, diakses 1 April 2012).

Kesimpulan dari pendapat tersebut, huruf adalah tanda yang melambangkan suatu bunyi atau fonem tertentu.

4. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Dunia balita adalah dunia bermain. Dimanapun anak-anak berada dan di waktu apapun, bermain adalah aktivitas utama mereka. Melalui bermain, anak-anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan. Pengertian bermain menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

Soegeng dalam Yus (2005:23), bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Masitoh (2005:17) bermain adalah wahana yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, dan perkembangan kognitif, dan merupakan refleksi dari perkembangan anak.

Menurut Yulianty (2011:7) bermain adalah suatu proses alamiah yang dengan sendirinya akan dilakukan oleh anak-anak atas keinginan sendiri dalam rangka mengungkapkan konflik dirinya yang tidak disadari guna memperoleh kesenangan dan kepuasan.

Menurut Depdiknas (2006:2), bermain yaitu: (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak (4) melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak karena anak bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan yang sebenarnya. Bermain adalah aktivitas yang mengandung motivasi instrinsik, memberi kesenangan dan kepuasan bagi siapa yang terlibat, dan dipilih secara sukarela. Mereka dapat membuat aturan-aturan sendiri, menguasai lingkungan tempat ia bermain ataupun mengorganisir orang-orang atau benda-benda yang ikut terlibat dalam permainan yang sedang dilakukannya.

b. Tujuan Bermain

Menurut Adriana (2011:92) tujuan bermain adalah 1) mengembangkan kemampuan anak, 2) merangsang daya imajinasi, 3) menumbuhkan sportivitas, 4) mengembangkan kepercayaan diri, 5) mengembangkan kreativitas, 6) mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar, 7) mengembangkan sosialisasi dan bergaul dengan anak lain atau dengan orang lain.

Menurut Yulianty (2011:80) tujuan bermain adalah untuk meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan/stress, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberikan pengetahuan dasar tentang kehidupan. Bermain juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak berbicara dan berinteraksi satu sama lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan tujuan bermain bagi anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan anak baik kemampuan bahasa, motorik, berhitung, dan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Arbahnia (2009) dalam (<http://arbahnia.blogspot.com/>, diakses 12 April 2012) karakteristik bermain bagi anak usia dini adalah:

- 1) Bermain dilakukan secara voluntir. Bermain yang dilakukan secara sula rela tanpa paksaan atau tekanan dari orang lain.

- 2) Bermain itu spontan. Bermain kapan pun mereka mau.
- 3) Kegiatan lebih bermain lebih berorientasi pada proses dari pada terhadap hasil atau akhir kegiatan. Fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil atau akhir dari kegiatannya
- 4) Bermain didorong oleh motivasi intrinsik. Maksudnya, yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatannya itu sendiri, bukan faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik. Misalnya didorong orang tua, untuk mendapatkan hadiah,dll.
- 5) Bermain itu pada dasarnya menyenangkan. Bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi para pelakunya. Artinya semakin aktivitas itu menyenangkan, maka hal tersebut semakin merupakan bermain.
- 6) Bermain itu bersifat aktif. Bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya.

Karakteristik bermain anak menurut Montolalu (2009:2.4) adalah:

- 1) Bermain adalah sukarela, karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang, sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau karena diperintah oleh orang lain.

- 2) Bermain adalah pilihan anak. Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau *nonplay*.
- 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau *stress*. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di taman kanak-kanak disamping perasaan aman dalam lingkungan bermainnya.
- 4) Bermain adalah simbolik. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia dini dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang
- 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan. Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Kesimpulan dari beberapa teori di atas yaitu karakteristik bermain bagi anak usia dini adalah bermain bersifat sukarela tanpa paksaan dari pihak lain, bermain merupakan kegiatan yang

menyenangkan bagi anak dan spontan tanpa persiapan dan dilaksanakan sesuai dengan keinginan anak.

d. Fungsi dan Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2006: 2), Fungsi bermain bagi tumbuh kembang anak adalah: (1) mempertahankan keseimbangan fisik, intelegensia, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi, (2) menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh melalui kehidupan sehari-hari, (3) mengantisipasi peran yang akan dijalankan anak dimasa yang akan datang, (4) menyempurnakan berbagai kemampuan, melalui berbagai keterampilan fisik, intelegensia, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi secara holistik, dan (5) pembentukan perilaku positif dalam hal pembiasaan

Menurut Abdulhak dkk. (2006:11) fungsi bermain bagi anak adalah untuk:

- 1) Mempermudah perkembangan kognitif anak untuk meneliti lingkungan, mempelajari sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya.
- 2) Meningkatkan perkembangan sosial anak, perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.
- 3) Menirukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, misalnya penerbang, sopir, tukang pos, petani, dan sebagainya. (4).

Menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul kaleng, dan menepuk air.

- 4) Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.
- 5) Memperoleh kesempatan untuk keterampilan bergaul dengan teman-temannya, seperti mengkomunikasikan keinginan, bagaimana mengungkapkan kebutuhannya, perasaannya berbagai dan sebagainya.

Menurut Moeslichatoen, (2004:32) fungsi bermain bagi anak usia dini adalah anak usia dini dapat diperkenalkan mengenai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, huruf, angka, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Berbagai jenis permainan seperti bermain aktif dan bermain pasif atau bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif dengan berbagai alat yang digunakan dapat dimanfaatkan untuk membantu memperkenalkan berbagai konsep dasar tersebut di atas. Melalui bermain anak juga dapat belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak

Beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan

mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Menurut Adriana (2011:50) manfaat bermain adalah :

- 1) Melatih kemampuan motorik.
- 2) Melatih konsentrasi.
- 3) Mengenalkan konsep sebab akibat.
- 4) Melatih berbahasa dan wawsan.
- 5) Mengenalkan warna dan bentuk.

Menurut Hasan (2009:272) Manfaat bermain bagi anak antara lain

- 1) Mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental
- 2) Memenuhi kebutuhan emosi anak
- 3) Mengembangkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak
- 4) Membantu proses sosialisasi anak.

Menurut Montolalu (2009: 1.19-1.22), manfaat bermain bagi anak adalah 1) bermain memicu kreativitas, 2) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) bermain bermanfaat menanggulangi konflik, 4) bermain bermanfaat untuk melatih empati, 5) bermain bermanfaat mengasah panca indra, 6) bermain sebagai terapi, dan 7) bermain itu melakukan penemuan

Jadi, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah dapat membantu anak-anak memahami tubuhnya; fungsi dan bagaimana menggunakannya dalam belajar. Anak-anak bisa

mengetahui bahwa bermain itu menyegarkan, menyenangkan dan memberikan kepuasan, juga membantu perkembangan kepribadian dan emosi karena anak-anak mencoba melakukan berbagai peran, mengungkapkan perasaan, menyatakan diri dalam suasana yang tidak mengancam, juga memerhatikan peran orang lain. Melalui permainan anak-anak bisa belajar mematuhi aturan sekaligus menghargai hak orang lain.

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak TK adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, seperti boneka, mobil-mobilan, dan lain-lain yang dijual ditoko-toko mainan. Ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan disekitar lingkungan anak, seperti mainan dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya.

Menurut Adriana (2011:52) alat permainan adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktifitas sehingga membuat anak senang.

Menurut Zaman (2007: 6.3)”Alat Permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya”.

Menurut Setiadi (2008) dalam [http://andikasetiadi.blogspot.com /2008/04/ alat-permainan-edukatif-ape.html](http://andikasetiadi.blogspot.com/2008/04/alat-permainan-edukatif-ape.html), diakses 24 Maret 2012) “Alat permainan adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak.

Kesimpulan dari beberapa pendapat tentang pengertian alat permainan adalah benda-benda yang diperlukan untuk membuat anak senang dalam melakukan kegiatan bermain.

b. Tujuan Alat Permainan

Menurut Setiadi dalam ([http://andikasetiadi.blogspot.com /2008/04/alat-permainan-edukatif-ape.html](http://andikasetiadi.blogspot.com/2008/04/alat-permainan-edukatif-ape.html), diakses 24 Maret 2012) Tujuan alat permainan adalah:

- 1) Melatih reflek-reflek (untuk anak yang berumur 1 bulan) misalnya mengisap, menggenggam, dll
- 2) Melatih kerjasama mata dan telinga
- 3) Melatih kerja sama mata dan tangan
- 4) Melatih mencari obyek yang ada namun tidak kelihatan
- 5) Melatih mengenal sumber asal suara
- 6) Melatih kepekaan perabaan
- 7) Melatih ketrampilan dengan gerakan yang berulang

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

- 1) Menstimulasi perkembangan psikologis anak

- 2) Memberikan pengalihan dari rasa bosan, nyeri dan ketidaknyamanan
- 3) Menyediakan alat untuk komunikasi dan mengekspresikan perasaan anak
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan sensori motorik.

Beberapa pendapat di atas, 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

- 1) Ditujukan untuk anak usia TK.
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.
- 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), Karakteristik Alat Permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.

- 2) 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.
- 3) Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
- 4) Menarik baik warna maupun bentuknya.
- 5) Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya. Apabila rusak langsung diperbaiki atau dijauhkan dari lingkungan bermain anak-anak.
- 6) Murah dan mudah diperoleh.
- 7) Jumlahnya hendaknya mencukupi kebutuhan anak.
- 8) Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian-bagian yang runcing/tajam yang bisass melukai anak dan bahannya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
- 9) Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen. Alat permainan *open ended* sangat dianjurkan karena merangsang fantasi, berpikir, misalnya barang-barang bekas, seperti botol, kaleng kosong, tanah liat/plastisin.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan

pasal 66, karakteristik alat permainan di TK dirancang dan diselenggarakan sebagai berikut:

- 1) Secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mendorong kreativitas serta kemandirian;
- 2) Sesuai dengan tahap pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak serta kebutuhan dan kepentingan terbaik anak;
- 3) Dengan memperhatikan perbedaan bakat, minat, dan kemampuan masing-masing anak;
- 4) Dengan mengintegrasikan kebutuhan anak terhadap kesehatan, gizi, dan stimulasi psikososial; dan
- 5) Dengan memperhatikan latar belakang ekonomi, sosial, dan budaya anak.

Karakteristik alat permainan bagi anak usia dini adalah alat permainan berasal dari bahan yang tidak membahayakan bagi anak dan alat permainan harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

d. Manfaat Alat Permainan

Di taman kanak-kanak segala aktivitas dilakukan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, alat permainan dan bermain (*toys*) yang dipersiapkan di TK hendaknya berfungsi mendidik, member pemahaman dan melatih keterampilan serta pembiasaan. Makin lengkap mainan yang tersedia maka kegiatan akan semakin menarik dan merangsang anak untuk melakukan variasi aktivitas yang mengasyikkan.

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

Manfaat alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indranya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukanmasukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran. (<http://alatperagasekolah.com/manfaat-bermain-dan-alat-permainan-bagi-anak/>, diakses 1 April 2012).

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 di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan adalah untuk membantu meningkatkan kemampuan anak secara optimal.

6. Pengertian Permainan Lompat Jingkat Huruf

Menurut Kayvan (2009: 54) pengertian Lompat Jingkat huruf adalah sebuah permainan yang melibatkan banyak anak. Permainan ini di ambil dari permainan tradisional yaitu sondah atau somlahdi Sumatera Barat dikenal dengan nama lore. Pada saat anak mulai mengerti cara bermainnya, dapat menambahkan dengan susunan huruf ke dalam permainan ini.

Dalam permainan lore ini biasanya membuat dulu pola arena permainan yaitu menentukan 7 block bujursangkar di atas lantai (kalau menggunakan ubin) sebagai berikut:

- a. 5 block secara vertikal
- b. 2 block yang terletak di samping kiri dan kanan block vertikal ke-4.

Setelah ditentukan, kita juga memerlukan kepingan yang berasal dari pecahan eternit (langit2 rumah). Paling enak kalau pecahannya agak

retak, jadi kalau dilempar tidak terlalu licin. Pemain lebih dari 2 orang. Semakin banyak pemain, makin sulit memainkannya. Setiap pemain secara bergantian mendapat giliran bermain.

Menurut Depdiknas (2010:15) cara bermain permainan lompat jingkat huruf adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

- 1) Mempersiapkan block bujur sangkar yang telah berisi huruf
- 2) Mempersiapkan pemain, melakukan hompimpa untuk mengetahui siapa yang pertama kali bermain
- 3) Mengatur posisi pemain

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Tiap anak mengambil pecahan block (terbuat dari batu pipih atau pecahan ubin dan berusaha melemparkan ke arena. Lemparan di mulai dari kotak yang pertama. Untuk pertemuan selanjutnya disesuaikan dengan aturan permainan yang ditetapkan.
- 2) Anak berjinjit dan melompat dengan satu kaki masuk ke kotak-kotak yang kosong (yang tidak ada pecahan block di dalamnya) sambil menyebutkan huruf dalam kotak yang dilaluinya
- 3) Setelah sampai ke ujung, anak akan berusaha kembali ke tempat asal sambil memungut block pecahan miliknya. Anak berdiri dengan kedua kaki sebelum kotak yang terdapat block pecahan miliknya.

- 4) Giliran akan berganti bila saat anak berjinjit dia menyentuh garis atau salah melemparkan block pecahan
- 5) Setelah berhasil menempatkan batu sampai ujung dia akan mendapatkan bintang.
- 6) Kotak yang terdapat bintang miliknya tidak boleh diinjak oleh lawan sehingga akan menyulitkan lawan. Anak yang paling banyak mendapatkan bintang adalah pemenangnya.

Langkah-langkah permainan tradisional lompat jingkat huruf ini dimodifikasikan dan diberikan peraturan sesuai dengan keinginan anak. Kotak-kotak atau block yang telah disediakan disertai dengan huruf agar anak juga bisa melihat dan membaca huruf apa yang ada pada tempat dimana anak mendaratkan kakinya. Menurut Kayvan (2009:55), permainan juga dapat divariasikan dengan 1) lompat dari titik awal tepat ke huruf yang ditetapkan guru, kemudian anak menyebutkan benda yang terdapat huruf yang diinjak anak, 2) lompat hanya ke atas huruf kapital atau huruf kecil saja.

7. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak melalui Permainan Lompat Jingkat Huruf

Guru memiliki peranan penting dalam membantu anak agar dapat membangun konsep huruf dengan baik, sehingga secara komprehensif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Upaya yang dapat dilakukan diantaranya dengan merancang permainan anak yang kreatif yaitu melalui tema. Tema-tema tersebut harus dikaitkan dengan

pengalaman anak, karena kemampuan pembentukan konsep pada setiap anak sangat tergantung pada pengalaman mereka secara langsung ketika bermain dengan benda atau ketika berinteraksi dengan orang lain. Pengalaman yang diperoleh anak dari permainan yang kreatif dapat membantu memunculkan ide yang dapat dituangkan secara kreatif pula oleh setiap anak.

Langkah-langkah pelaksanaan permainan adalah:

- 1) Tiap anak mengambil pecahan block (terbuat dari batu pipih atau pecahan ubin) kemudian melemparkan ke arena. Lemparan di mulai dari kotak yang pertama. Untuk pertemuan selanjutnya disesuaikan dengan aturan permainan yang ditetapkan.
- 2) Anak berjinjit dan melompat dengan satu kaki masuk ke kotak-kotak yang kosong (yang tidak ada pecahan block di dalamnya) sambil menyebutkan huruf dalam kotak yang dilaluinya
- 3) Setelah sampai ke ujung, anak akan berusaha kembali ke tempat asal sambil memungut block pecahan miliknya.
- 4) Giliran akan berganti bila saat anak berjinjit dia menyentuh garis atau salah melemparkan block pecahan
- 5) Setelah berhasil menempatkan batu sampai ujung dia akan mendapatkan bintang.
- 6) Kotak yang terdapat bintang miliknya tidak boleh diinjak oleh lawan sehingga akan menyulitkan lawan. Anak yang paling banyak mendapatkan bintang adalah pemenangnya.

Permainan yang dapat membantu penguasaan konsep mengenal huruf bagi anak usia dini adalah permainan lompat jingkat huruf. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak jika guru memberikan petunjuk permainan mengenai konsep huruf kepada anak.

Permainan dapat divariasikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Jika anak sudah mulai mengenal huruf maka permainan dapat ditingkatkan menjadi kata. Guru harus dapat mengkreasikan dan memikirkan variasi dari kegiatan bermain, sehingga anak dapat memainkannya dengan bentuk yang bervariasi.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Candra Evawita. 2011, Peningkatan Kreativitas Bahasa Anak Melalui Permainan *Order Boxes* di TK Seroja Padang. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang: Skripsi. Dari hasil penelitian disimpulkan dengan menggunakan permainan *order boxes* dapat meningkatkan kreativitas berbahasa anak di TK Seroja Padang, dengan persentase kemampuan sebelum tindakan adalah 24,4%, pada siklus I rata-ratanya 56,8% sedangkan pada siklus II rata-ratanya 86,4%.
2. Reni Yunita (2011) Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Dadu Huruf Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung. Skripsi. Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini.

Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak melalui permainan dadu huruf di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kubang Lubuk Basung meningkat, dan permainan dadu huruf dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Anak Usia Dini usia 6 – 7 tahun.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berbahasa anak, namun dengan menggunakan cara dan media yang berbeda. Permainan yang disajikan dalam penelitian ini adalah permainan yang sesuai pada anak usia TK, yaitu dengan permainan Lompat Jingkat huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok.

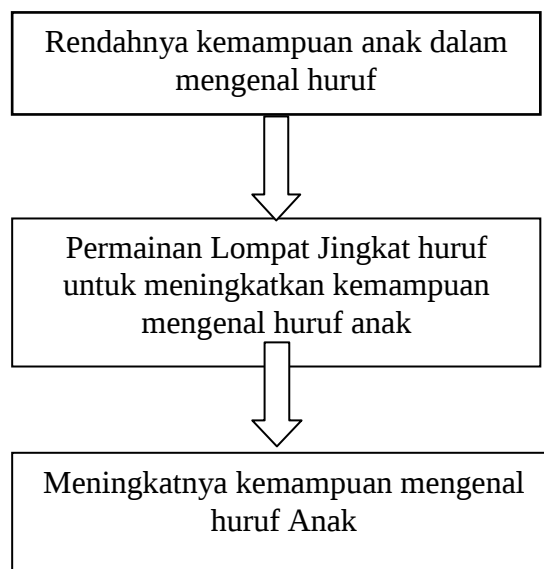
C. Kerangka Konseptual

Pembelajaran bahasa di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok Tahun Ajaran 2011/2012 masih menggunakan cara konvensional, bersifat akademis dan jauh dari suasana bermain serta lebih memaksa anak untuk menguasai suatu konsep dengan cepat.

Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran bahasa adalah 1) Kemampuan anak dalam berbahasa masih rendah, 2) Anak belum bisa menyebutkan huruf-huruf yang membentuk nama mereka. 3) Sebagian besar anak belum mengenal huruf dengan baik, anak dapat menyebutkan huruf A sampai Z, akan tetapi anak tidak dapat menunjukkan huruf tersebut, 4) Anak belum bisa membedakan huruf kapital dan huruf kecil, 5) Media atau metode

dan penyampaian dalam pembelajaran kurang menarik perhatian anak. 6) Guru kurang mengadakan permainan yang menarik untuk menarik minat anak dalam pembelajaran bahasa

Permainan yang dipilih guru harus menarik, agar tidak menimbulkan kejenuhan bagi anak. Permainan juga harus sesuai dengan karakter anak. Permainan yang sesuai dengan situasi ini adalah permainan Lompat Jingkat huruf. Sehubungan dengan hal tersebut, maka kerangka hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis Tindakan pada penelitian ini adalah: “Permainan Lompat Jingkat huruf dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok Tahun Ajaran 2011/2012”.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Jingkat Huruf di Taman Kanak-kanak Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.
2. Lompat Jingkat huruf adalah sebuah permainan yang melibatkan banyak anak. Permainan ini di ambil dari permainan tradisional yaitu sondah atau somlah di Sumatera Barat dikenal dengan nama lore. Pada saat anak mulai mengerti cara bermainnya, dapat menambahkan dengan susunan huruf ke dalam permainan ini.
3. Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang didesain untuk memecahkan masalah-masalah yang ditemukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

4. Permainan lompat jingkat huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak
5. Permainan lompat jingkat huruf dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak
6. Kemampuan mengenal huruf anak meningkat setelah penerapan permainan lompat jingkat huruf. Pada kondisi awal sebelum tindakan kemampuan anak adalah 9,33% pada siklus I meningkat menjadi 20% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 82,67%.

B. Implikasi

Permainan lompat jingkat huruf telah berhasil meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di TK Pertiwi Kayu Aro Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok. Kemampuan mengenal huruf sangat penting untuk dikembangkan pada anak. Hal ini disebabkan karena kemampuan mengenal huruf banyak diajarkan disekolah dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengenal huruf juga salah satu kemampuan yang dipelajari secara otomatis dalam periode masa kanak-kanak awal.

C. Saran

1. Bagi Pendidik/Pihak Guru

Permainan lompat jingkat huruf merupakan salah satu permainan yang baik dan dapat menunjang perkembangan kemampuan mengenal

huruf anak, dalam meningkatkan kemampuan bahasa. Karena dalam permainan lompat jingkat huruf dapat dikombinasikan dengan kartu gambar. Dengan demikian, diharapkan bagi para pendidik agar dapat menerapkan permainan lompat jingkat huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak

2. Pihak Sekolah

Diharapkan dapat memberikan dukungan dan bimbingan dari pihak-pihak terkait dan berkompeten agar dapat memfasilitasi program pengembangan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Pengembangan peningkatan kemampuan mengenal huruf tersebut, dengan cara mencoba menerapkan permainan lompat jingkat huruf untuk kemampuan mengenal huruf anak .

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti yang berkenan untuk mengangkat kembali permasalahan yang sama yaitu penerapan permainan lompat jingkat huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan instrumen yang lebih banyak dan lebih bervariasi lagi, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih baik dan dapat menemukan penemuan baru yang dapat melengkapi kekurangan-kekurangan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulahak, Ishak. dkk. 2006. *Bermain*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia
- Adriana, Dian. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Dhieni, Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Evawita, Candra. 2011. *Peningkatan Kreativitas Bahasa Anak Melalui Permainan Order Boxes di TK Seroja Padang*. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang: Skripsi
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Diva Press.
- <http://amaliafirdausia.wordpress.com/2009/12/31/pendidikan-anak-usia-dini-bagi-usia-pra-sekolah/>, diakses 30 Maret 2012
- <http://andikasetiadi.blogspot.com/2008/04/alat-permainan-edukatif-ape.html>, diakses 24 Maret 2012
- <http://arbahnia.blogspot.com/>, diakses 12 April 2012
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Huruf>, diakses 1 April 2012
- <http://pendidikan.timlo.net/baca/6249/manfaat-pendidikan-anak-usia-dini/>, diakses 30 Maret 2012
- Kayvan, Umi. 2009. *57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak*. Jakarta: