PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENEMPEL BUNGA HURUF ALFABET DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM SHABRINA PADANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

YUNITA WULAN SARI
NIM. 2009/96208

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

2014

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul	: **Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang**
Nama	: Yunita Wulan Sari
Nim	: 96208/2009
Jurusan	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

Disetujui oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Indra Yeni, M. Pd	Dra. Rivda Yetti
NIP. 19710330 200604 2 001	NIP. 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan,

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang

Nama : Yunita Wulan Sari
NIM : 96208/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Indra Yeni, M. Pd	1. .....
2. Sekretaris	: Dra. Rivda Yetti	2. .....
3. Anggota	: Dra. Izzati, M. Pd	3. .....
4. Anggota	: Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	4. .....
5. Anggota	: Rismareni Pransiska, M. Pd	5. .....

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2014
Yang Menyatakan,

Yunita Wulan Sari
96208/2009

Halaman Persembahan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil ' alamin, syukur yang tak terhingga atas rahmat dan karunia Allah SWT atas segala nikmat yang engkau berikan. Terimakasih ya Allah telah memberikan seluruh rahmatm Mu untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini ku persembahakan untuk kedua orangtuaku tercinta yang telah memberikan dukungan yang tidak terhingga kepada anaknya buat Mamaku tersayang (Nurmaini) dan Papaku tercinta (Mulub). Serta abang Angga terima kasih untuk waktu dan tenaganya, untuk adek-adeku sayang Azi dan Riri yang membantuku dalam keadaan suka dan duka, Ponakan mami Aurel cepat besar ya nak,biar bisa Sekolah sama Ami, , Sahabat-sahabatku tercinta khususnya Ira, Sari dan Meri yang telah menyemangatiku, last teman seperjuangan yang takkan kulupakan Ami, Buksin, Mbak Exotic, Yolan, Vero. Akhirnya perjuangan kita finish juga.

Buat kepala sekolah Yang Terhormat bu Animar dan majelis guru TK Islam Shabrina Padang. Ayuk makasi ya yuk sayang, akhirnya adek ayuk bisa menyelesaikan skripsinya juga. Untuk anak-anak yang buk Yuni sayangi Kelompok A yang telah membantu dalam skripsi ini. Makasi ya nak. Maaf karena sudah sering ibuk tinggalkan walau ibuk tahu sebenarnya anak - anak ibuk kecewa. Dan tak lupa pula terimakasih untuk Buk Maida dan Isil, makasi Friends buat sarannya. Dan teman - teman angkatan RM 09 "We Are Family" yang tidak bisa disebutkan satu-satu terimakasih untuk kenangan manis selama masa perkuliahan.

By: YunitaWulan Sari

ABSTRAK

YUNITA WULAN SARI, 2014.Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Kelompok A Taman Kanak-kanak Islam Shabrina. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum berkembangnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dengan baik. Anak belum mengenal alfabet, kemampuan anak dalam mengenal alfabet belum berkembang secara optimal. Dan juga kurang menariknya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehingga membuat anak menjadi kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dengan media permainan bunga huruf alfabet.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada anak kelompok A, yang terdiri dari 7 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Data penelitian yang diperoleh melalui observasi/ pengamatan kegiatan anak selama melakukan kegiatan pembelajaran dengan teknik persentase. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan bahwa media bunga huruf alfabet dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet. Dapat dibuktikan dari hasil persentase siklus I kemampuan berkembang sangat baik, mengenal huruf alfabet, menyebutkan simbol-simbol huruf alfabet dan kosonan, serta dapat menempelkan huruf alfabet sesuai bentuknya. terbukti dengan 12 orang anak meningkatnya persentase pada siklus I dan pada siklus II meningkat sangat tinggi, maka peneliti menyimpulkan penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadirat Allah Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat beserta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, dengan ajaran yang beliau bawa peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di TK Islam Shabrina Padang"** untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini peneliti tidak lupa menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibu Indra Yeni, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan sumbangan waktu, pikiran, serta saran dan kritikan demi kesempurnaan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti 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 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu pendidikan.
5. Kedua orang tua, abang, kakak, adik serta teman-teman, dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do'a, dorongan, moril, dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Ibu Animar selaku kepala sekolah TK. Islam Shabrina serta guru-guru dan Wali murid TK. Islam Shabrina yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Anak didik khususnya kelompok A yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
8. Teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Non Reguler 2009, atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selain menjalani masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya. Akhir kata, peneliti memohon ampunan kepada Allah SWT dan maaf yang sedalam-dalamnya atas segala kekhilafan yang telah peneliti perbuat.

Padang, Agustus 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL
ABSTRAK
SURAT PERNYATAAN
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGESAHAN TIM PENGUJI
KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI ii
DAFTAR BAGAN iii
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GRAFIK viii
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 4
D. Perumusan Masalah 4
E. Tujuan Penelitian 4
F. Manfaat Penelitian 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 7
1. Konsep Anak Usia Dini 7
a. Pengertian Anak Usia Dini 7
b. Karakteristik Anak Usia Dini 8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini 12
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 12
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini 13
c. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini 13
d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini 14
3. Perkembangan Bahasa Anak 16
a. Pengertian Bahasa 16
b. Tujuan Perkembangan Bahasa 17
c. Kemampuan Bahasa Anak 18
d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa 19
e. Karakteristik Bahasa 21
f. Fungsi Bahasa 22
4. Konsep Bermain 23
a. Pengertian Bermain 23
b. Tujuan Bermain 24
c. Karakteristik Bermain 25
d. Manfaat Bermain 26

5. Konsep Alat Permainan 27
a. Pengertian Alat Permainan 27
b. Tujuan Alat Permainan 28
c. Karakteristik Alat Permainan 29
d. Manfaat Alat Permainan 31
6. Konsep Huruf 32
a. Pengertian Huruf 32
b. Manfaat Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini 33
7. Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet 34
B. Penelitian Yang Relevan 35
C. Kerangka Berpikir 36
D. Hipotesis Tindakan 37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 38
B. Tempat dan Waktu Penelitian 39
C. Subjek Penelitian 39
D. Prosedur Penelitian 39
E. Definisi Operasional 65
F. Instrumentasi 66
G. Teknik Pengumpulan Data 67
H. Teknik Analisis Data 67
I. Indikator Keberhasilan 68

BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Data 70
1. Deskripsi Kondisi Awal 70
2. Deskripsi Siklus I 72
3. Deskripsi Siklus II 85
B. Analisis Data 97
C. Pembahasan 103

BAB V PENUTUP
A. Simpulan 106
B. Implikasi 107
C. Saran 107

DAFTAR PUSTAKA .....
LAMPIRAN 111

DAFTAR BAGAN

1. Bagan Alur Prosedur Penelitian 4

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Format observasi 66
2. Hasil observasi mengenal huruf melalui kartu huruf pada kondisi awal (Sebelum Tindakan) 70
3. Hasil Observasi Peningkatan Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet pada siklus 1 pertemuan pertama (Setelah Tindakan) 73
4. Hasil Observasi Peningkatan Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di TK Islam Shabrina Padang pada siklus 1 pertemuan ke dua (Setelah Tindakan) 75
5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina pada siklus 1 pertemuan ke tiga (Setelah Tindakan) 78
6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang Siklus 1 Pertemuan 1,2,dan 3..... 82
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang pada Siklus II pertemuan ke pertama (Setelah Tindakan) 85
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman KAnak-kanak Islam Shabrina Padang pada siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) 88
9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina pada Siklus II pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) 91
10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang Siklus II Pertemuan 1,2,dan 3 94
11. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang (Kategori Sangat Tinggi)..... 97
12. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang (Kategori Tinggi) 99
13. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina (Kategori Rendah)..... 101

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

2. Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet..... 35

DAFTAR GRAFIK

Grafik **Halaman**

1. Kondisi Awal Mengenal Huruf Alfabet menggunakan kartu huruf di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang (Sebelum Tindakan)..... 71
2. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di TK Islam Shabrina Padang Siklus 1 Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)..... 74
3. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di TK Islam Shabrina Padang Siklus 1 Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)..... 77
4. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menenpel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang Siklus 1 Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan)..... 80
5. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) 87
6. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan). 89
7. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) 92
8. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang (Sangat Tinggi)..... 98
9. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang (Kategori Tinggi)..... 100
10. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang (Ketegori Rendah) 102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Rencana Kegiatan Harian (Kondisi Awal) 111
2. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan I Siklus I) 113
3. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan II Siklus I)..... 115
4. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan III Siklus I)..... 117
5. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan I Siklus II)..... 119
6. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan II Siklus II)..... 121
7. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan III Siklus II) 123
8. Data mentah lembar observasi 125
9. Dokumentasi Penelitian 127

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I ayat (14), 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. Layanan pendidikan kepada anak usia dini merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya hingga dewasa.

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan. Setiap proses yang bertujuan tentunya mempunyai ukuran sudah sampai dimana perjalanan kita dalam mencapai tujuan. Tujuan pendidikan selalu bersifat sementara atau selalu berubah-ubah dengan demikian tujuan pendidikan setiap saat perlu direvisi dan disesuaikan dengan tuntutan perubahan. Dalam konteks pendidikan nasional Indonesia memerlukan standar yang perlu dicapai selama kurun waktu tertentu dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan.

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan tentu dipengaruhi oleh sistem pembelajarannya. Adapun pembelajaran itu ditentukan antara lain oleh; guru, siswa, sarana prasarana, sekolah, masyarakat dan lembaga terkait. Guru merupakan salah satu faktor utama yang menentukan tingkat keberhasilan peserta didik.

Taman Kanak-kanak (TK) pada hakikatnya merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak usia dini (AUD) yang direncanakan secara sistematis dan terprogram serta dikembangkan melalui kegiatan “bermain sambil belajar” atau “belajar sambil bermain”. Berdasarkan karakteristik yang dimiliki anak usia dini, guru dapat secara efektif khususnya untuk mengarahkan seluruh kegiatan anak di sekolah, agar aspek-aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Bermain merupakan salah satu cara yang paling baik dalam mengembangkan kemampuan anak didik, sesuai dengan usia perkembangannya. Bermain adalah kegiatan secara alamiah tanpa paksaan. Dengan bermain anak bisa memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan.

Permainan yang diberikan kepada anak hendaknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan aspek kognitif anak. Anak usia dini masih dalam fase berpikir kongkrit, mereka dapat berpikir, melihat dan menyimpulkan sesuai dengan kenyataan yang mereka lihat. Oleh sebab itu didalam proses pembelajaran hendaknya guru melakukan kegiatan dengan bentuk permainan yang dapat menarik minat anak sehingga anak tidak terpaksa untuk berpikir. Hal ini sejalan dengan misi pendidikan

yang dituangkan dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi ”Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”. Ini artinya pendidikan di negara Indonesia juga mendukung akan pentingnya keterampilan membaca, dan hal itu tentunya tidak lepas dari pembelajaran dalam mengenalkan huruf pada anak.

Pemahaman anak tentang huruf sangat menentukan perkembangan bahasa anak. Anak tidak akan dapat membaca dan menulis apabila anak tidak mengenal huruf dan lambang huruf. Oleh sebab itu, pembelajaran untuk mengenalkan konsep huruf harus ditingkatkan di Taman Kanak-kanak. Huruf merupakan lambang dari bunyi bahasa yang di ucapkan oleh anak. Anak harus mengetahui lambang huruf dengan baik. Cara yang dapat dilakukan guru untuk mengenalkan konsep huruf kepada anak adalah melalui permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Islam Shabrina Padang kegiatan pengenalan huruf pada anak usia dini belum berlangsung dengan baik sehingga anak belum mengenal huruf alfabet, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet belum berkembang secara optimal. Dilihat dari media pembelajaran guru selalu menggunakan media itu-itu saja, sehingga anak menjadi tidak termotivasi dan tidak berminat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan ini dalam bentuk penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui**

Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapatkan dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum berkembangnya kemampuan anak mengenal huruf alfabet secara optimal
2. Media pembelajaran kurang menarik
3. Kurangnya minat dan motivasi anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah penelitian ini, yaitu: Kurang meningkatnya kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka perumusan masalah penelitian ini yaitu: Bagaimanakah pelaksanaan permainan menempel bunga huruf alfabet dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Padang?.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan menempel bunga huruf Alfabet di TK Islam Shabrina Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Anak

   Agar kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet dapat berkembang secara optimal, sebagai persiapan bagi anak dalam membaca dan menulis.

2. Bagi Guru

   Sebagai masukan dalam menerapkan kegiatan bermain yang efektif untuk mengembangkan kemampuan anak yang optimal.

3. Bagi Sekolah

   Dapat meningkatkan dan mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak

4. Bagi Peneliti

   Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah pribadi manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama, tetapi ritme perkembangannya akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual.

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. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan.

Adapun menurut Masitoh, dkk (2005:5) mengemukakan bahwa kegiatan di TK bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Menurut Aisyah dkk (2008:1.3) anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Sejalan dengan pendapat Aisyah, Masitoh (2005:16) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan perkembangannya yang bersifat unik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun degan proses tumbuh kembangnya yang bersifat unik yang sedang berkembang dengan pesat, dimana anak usia dini dapat melaksanakan kegiatan bermain dan belajar dengan cara mengeksplorasi pengalaman yang didapatnya melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka masa usia

dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya.

Banyak teori yang berkembang yang dihasilkan oleh para ahli, suatu teori mempunyai perbedaan dan persamaan dengan teori lainnya serta terjadi perubahan dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, Masitoh dkk (2008:1.12) mengidentifikasikan sejumlah karakteristik anak usia prasekolah sebagai berikut:

1) Anak bersifat unik

   Anak sebagai seorang individu berbeda dengan individu lainnya. Perbedaan ini dapat dilihat dari aspek bawaan, minat, motivasi dan pengalaman yang diperoleh dari kehidupannya masing- masing.

2) Anak mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan

   Perilaku yang ditampilkan anak umumnya brelatif asli, tidak ditutup-tutupi. Dengan kata lain tidak ada penghalang yang dapat membatasi ekspresi yang dirasakan anak. Anak akan membantah atau menentang kalau ia merasa tidak suka.

3) Anak bersifat aktif dan energik

   Bergerak secara aktif bagi anak usia prasekolah merupakan suatu kesenangan yang kadangkala terlihat seakan- akan tidak ada hentinya.

4) Anak itu egosentris

Sifat egosentris yang dimiliki anak menyebabkan ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.

5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal

Anak pada usia ini juga mempunyai sifat banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarnya terutama berkenaan dengan hal- hal baru.

6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang

Ada dorongan rasa ingin tahu yang sangat kuat terhadap segala sesuatu, sehingga anak lebih senang untuk mencoba, menjelajah, dan ingin mempelajari hal- hal yang baru. Misalnya anak ingin membongkar pasang alat- alat mainan yang ada.

7) Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif. Berkaitan dengan karakteristik ini, cerita merupakan sesuatu kegiatan yang banyak di gemari oleh anak.

8) Anak masih mudah frustasi

Sifat frustasi ditunjukkan dengan marah atau menangis apabila suatu kejadian tidak sesuai dengan apa yang diinginkannya.

9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu

Apakah suatu aktivitas dapat berbahaya atau tidak terhadap dirinya, seorang anak bahaya belum memiliki pertimbangan yang matang untuk itu.

10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek

Anak umumnya memiliki daya perhatian yang pendek kecuali untuk hal- hal yang sangat disenanginya.

11) Anak merupakan usia belajar yang potensial

Pada usia ini anak secara cepat dapat mengalami perubahan yang merupakan hakikat dari proses belajar.

12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Anak mempunyai keinginan yang tinggi untuk berteman. Anak memiliki kemampuan untuk bergaul dan bekerjasama dengan teman lainnya.

Karakteristik anak usia dini yang lain, dikemukakan oleh (Moeslichatoen, 2004:10) membagi karakteristik perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

> 1). Anak selalu bergerak, 2).Anak mempunyai ingin tahu yang kuat, 3).Anak senang bereksperimen dan menguji, 4).Anak mampu mengekspresikan diri secara kreatif, 5).Anak mempunyai imajinasi, 6).Anak senang berbicara.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan karakter anak usia dini itu memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan mereka memiliki potensi dasar yang harus dikembangkan. Potensi dan

kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pembahasan yang sangat luas dan semakin menarik, sehingga banyak para peneliti mengkaji lebih dalam dan memberikan beberapa pemahaman tentang PAUD.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa 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.

Sedangkan menurut Hasan (2009:15) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun ang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

Jadi Pendidikan Anak Usia Dini adalah pembinaan yang di berikan pada Anak Usia Dini yang dilakasanakan untuk mengembangkan aspek-

aspek perkembangan yang dimiliki agar anak lebih siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya baik itu jalur formal, maupun non formal.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyadi (2010:12), tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut Hibana (2005:6) tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian dan lain-lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan dan memfasilitasi perkembangan anak secara optimal agar bisa mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

c. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Mulyasa (2012:4) Pendidikan Anak Usia Dini berfubsi membina dan menumbuh kembangkan seluruh potensi anak secara optimal, agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar yang selars, serasi dan seimbang dengan tahap perkembangannya sehingga memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam mewujudkan pendidikan nasional.

Menurut Sujiono (2009:46) terdapat beberapa fungsi pendidikan anak usia dini yang harus diperhatikan sebagai berikut:

1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.
2) Mengenalkan anak pada dunia sekitar.
3) Mengembangkan sosialisasi anak.
4) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
5) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.
6) Memberikan stimulus cultural pada anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi pendidikan anak usia dini adalah wadah untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak sesuai dan memberikan rangasangan pendidikan yang sesuai tahapan perkembangan anak itu sendiri yang mana pendidikan anak usia dini berhubungan erat dengan keberhasilan anak usia dini dalam kehidupan selanjutnya.

d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) bermanfaat sekali bagi anak-anak. Dengan memberikan pelajaran sejak usia dini, anak-anak akan terbiasa dan akhirnya akan menyukai pelajaran. Sehingga apa yang diharapkan orang tua agar anaknya menjadi orang yang bertakwa, sehat, cerdas, ceria, serta berhasil.

Menurut Suyadi (2010:12-13) mengemukakan ada beberapa karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini:

> “1) Mengutamakan kebutuhan,2) Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar,3) Lingkungan yang kondusif dan matang,4) Menggunakan pembelajaran terpadu dalam

> bermain,5) mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (life skills),6) menggunakan berbagai media dalam permainanedukatif dan sumber belajar,7)Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.”

Karakteristik Pendidikan Anak Usia DIni menurut Depdiknas (2010:4) adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan ditekankan pada anak dalam bentuk belajar sambil bermain.
2. Belajar sambil bermain ditekankan pada pengembangan berbaai potensi anak (fisik,kognitif,sosial emosional,moraldan bahasa).
3. Pendidikan dilaksanakan secara terpadu.
4. Pendidikan perlu memberikan rasa aman bagi anak.
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.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan karakteristik pendidikan anak usia dini sangat erat kaitannya dengan tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini. Oleh sebab itu orang tua perlu memahami kebutuhan pendidikan bagi anak usia dini. Pelaksanaan pendidikan anak usia dini harus melalui kegiatan yang disukai anak baik itu dalam kegiatan bermain.

3. Perkembangan Bahasa Anak

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa lambang bunyi,suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Dengan bahasa anak dapat mengekspresikan pikirannya sehingga orang lain dapat mengerti dan menangkap apa maksud dari ucapan anak tersebut. Komunikasi antar anak dapat berjalan dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan satu sama lain. Tidak mengherankan bahasa adalah salah satu indikator kesuksesan anak. Anak yang di anggap banyak berbicara, kadang merupakan cermin anak yang cerdas.

Menurut Dardjowidjojo (2008:16) mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu simbol lisan yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat, bahasa untuk berkomunikasi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya mereka sendiri. Sedangkan menurut Wiguna dalam Izzati (2005:58) mengemukakan bahwa bahasa adalah segala bentuk konunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimbolkan agar dapat menyampaikan arti pada orang lain.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan bentuk simbol lisan yang digunakan oleh manusia agar dapat menyampaikan da mengutarakan keinginannya agar dapat dimengerti orang lain.

Badudu dalam Dhieni dkk (2005:1.8) menyatakan bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran-pikiran, perasaan dan keinginan.

Pendapat Ahmad (2000:5) bahasa merupakan:

> "Alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhan. Dengan bahasa manusia dapat memberi nama kepada segala sesuatu baik yang kelihatan maupun yang tidak kelihatan. Semua benda, nama sifat, pekerjaan dan hal lain yang abstrak, diberi nama."

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat untuk mengungkapkan keinginan dengan memberi nama semua benda, nama sifat, pekerjaan, dan hal lain yang abstrak.

b. Tujuan Perkembangan Bahasa

Secara umum bahasa bertujuan untuk mengungkapkan maksud dan tujuan sesorang dalam berkomunikasi dengan orang lain. Maksud dan tujuan tersebut dapat pula berupa pesan yang ditujukan langsung kepada lawan bicara atau untuk disampaikan kepada orang lain. Menurut Rasitoh (dalam Aisyah, 2007:1.14) mengungkapkan bahwa bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara aktif dan membangkitkan minat untuk berbahasa Indonesia.

Bahasa digunakan untuk membicarakan objek dan peristiwa yang ada disekeliling penutur, selain untuk menyatakan isi hati nurani si penutur atau untuk mengungkapkan hal-hal yang ada dalam benak si penutur (Chaer, 2000:21)

Kesimpulan dari teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas adalah bahwa bahasa bertujuan untuk mengungkapkan maksud dan tujuan seseorang dalam berkomunikasi dengan orang lain, agar anak mampu

mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara aktif agar orang lain dapat mengerti maksud yang ingin disampaikan oleh anak.

c. Kemampuan Bahasa Anak

Kemampuan bahasa anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sesuai dengan pendapat *Vygotsky* dalam Masitoh (2005:12) mengemukakan, anak belajar bahasa dari orang dewasa secara kolaboratif.

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

Kesimpulan dari alenia di atas bahwa kemampuan bahasa anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak dan orang dewasa untuk menambahkan kosa kata anak agar terampil berbahasa untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran.

Menurut Mustakim (2005:123) ada dua hal yang harus diperhatikan untuk menetapkan anak mampu dan terampil berbahasa dan berkomunikasi, sebagai berikut: 1)Anak harus mengucapkan kata-katanya sehingga segera dimengerti oleh orang lain. 2) Anak-anak harus mamahami arti kata-kata yang diucapkannya dan menghubungkannya objek-objek yang diwakilinya.

Selanjutnya menurut Learner dalam Sudono (2000:62) menyatakan dasar utama dalam perkembangan bahasa adalah pengalaman-pengalaman bahasa yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa lain yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpukan bahwa anak membutuhkan waktu untuk belajar mengunakan bahasa untuk mengetahui makna kata yang ingin disampaikan anak yaitu berkomunikasi dengan orang dewasa. Seperti dilingkungan keluarga yang jadi model tentu orangtua dan, sedangkan di sekolah gurulah menjadi model bagi anak. Anak usia TK, guru itu adalah segala-galanya oleh karena itu guru harus memberikan contoh yang baik. Kemampuan bahasa anak banyak dipengaruhi oleh orang dewasa karena orang dewasa memberikan cara-cara berkomunikasi dan menambah kosa kata anak dalam berbahasa.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Menurut Hildayani (2008: 11.2-11.4) bahwa perkembangan bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut:

1. Kecerdasan, perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari intelegensinya.
2. Jenis kelamin, perkembangan bahasa anak perempuan lebih cepat dibandingkan anak laki-laki.
3. Agar perkembangan bahasa seseorang berjalan dengan normal, maka organ bicara anak harus berjalan dengan normal.

4. Hubungan keluarga, hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga.
5. Status sosial ekonomi keluarga, beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status sosial ekonomi keluarga menunjukan bahwa anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya, dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik.
6. Lingkungan yang sehat, setting sosial dan budaya, perbedaan budaya dapat membuat perbedaan pada perkembangan bahasa anak.
7. Bilingualism (dua bahasa)

Selanjutnya, Yusuf (dalam Sugiyanto: 2001:24) menambahkan bahwa ada lima faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa, antara lain:

1. Faktor kesehatan indera, karena anak yang kurang sehat sejak balita dapat menimbulkan kesulitan dalam perkembangan bahasanya.
2. Faktor intelegensi, anak yang perkembangan bahasanya cepat pada umumnya memiliki intelegensi di atas normal.
3. Faktor sosial ekonomi, anak yang berasal dari keluarga miskin, biasanya mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasanya. Hal ini disebabkan kesempatan belajar yang diberikan orangtua kepada anak memang kurang.

4. Faktor hubungana keluarga, anak yang diperlakukan secara baik oleh orangtua akan lebih cepat berkomunikasi yang efektif, inilah yang membantu anak lebih cepat dalam perkembangan bahasanya.
5. Faktor jenis kelamin, anak laki-laki dan anak perempuan memiliki bunyi suara (vokal) atau kosakata (vocabulary) yang berbeda seiring dengan perkembangan usianya. Biasanya anak perempuan menunjuka perkembangan bahasa yang jauh lebih cepat dibandingkan dengan anak laki-laki.

Menurut beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa seseorang yaitu tingkat kecerdasan, kesehatan, jenis kelamin, sosial ekonomi, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Serta dipengaruhi oleh faktor intern atau faktor dari dalam diri anak dan faktor ekstern yaitu faktor dari luar didi anak.

e. Karakteristik Bahasa

Bahasa adalah suatu simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk itu bahasa memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai bentuk khas komunikasi. Beberapa karakteristik bahasa menurut Santrock dalam Dhieni dkk (2005:1.14) bahwa karakteristik bahasa itu terdiri dari: 1) Sistematis, artinya bahasa merupakan suatu cara mnggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat lentur, standar dan konsisten. Setiap bahasa memiliki tipe konsistensi yang bersifat khas. 2) Arbitrari, bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan

visual, objek maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada bahasa-bahasa tertentu.

Menurut Jamaris (2006:32-33) mengemukakan bahwa:

> "Ada beberapa karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5 – 6 tahun yaitu :a) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata; b) Lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecantikan, kecepatan, suhu, perbandingan, permukaan; c) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; d) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan; e) Percakapan yang dilakukan menyangkut berbagai komentar terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya."

Berdasarkan karakteristik para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah kosakata yang tercapai oleh anak tergantung pada orang yang sering berinteraksi dengan anak, baik itu teman sebaya maupun dilingkungan keluarga.

f. Fungsi Bahasa

Bromley dalam Dhieni dkk (2005:1.17) menyebutkan ada 5 macam fungsi pengembangan bahasa adalah sebagai berikut: 1) Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu. Anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka; 2) Bahasa dapat merubah dan mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa; 3) Bahasa membantu perkembangan kognitif; 4) Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain; 5) Kita mengemukakan pendapat dan perasaan pribadi dengan cara yang berbeda dari orang lain.

Sedangkan menurut Halliday dalam Suhartono (2005:9) mengklarifikasikan bahwa bahasa anak usia dini terbagi tujuh fungsi yaitu: 1) Fungsi Instrumental; 2) Fungsi menyeluruh (*regulatory)*; 3) Fungsi interaksi; 4) Fungsi kepribadian (*personal)*; 5) Fungsi pemecahan masalah; 6) Fungsi khayalan; 7) Fungsi informatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa bagi anak usia dini adalah dengan adanya bahasa yang digunakan oleh anak setiap hari maka anak akan mudah untuk berintegrasi dngan lingkungan sosial.

4. Konsep Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dsenangi anak pada berbagai situasi dan tempat, anak selalu saja menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan

a. Pengertian Bermain

Menurut Sudono (2000:1) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Sedangkan menurut Suyanto (2005:120) bermain merupakan sifat bawaan insting yang bertujuan untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, terampil, sehat dan mengembangkan imajinasi,kognitif dan berlatih berbicara.

b. Tujuan Bermain

Tujuan bermain menurut Depdiknas (2002:56) antara lan: 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh; 2) melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan; 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus; 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan; 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya anak kreatif, lancar, fleksibel dan orisinil; 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan percaya diri; 7) Mengembangkan kemampuan social seperti: membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:32) menyatakan bahwa: Tujuan bermain dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara: mendengarkan bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosakata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia dan sebagainya.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinil.

Dan juga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dalam membina hubungan dengan anak lain dan masyarakat seta lingkungannya dan dapat melatih kemampuan bahasanya.

c. Karakteristik Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang disenangi anak pada berbagai situasi dan tempat, dan anak selalu saja menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan. Menurut Suryadi (2006:7) karakteristik bermain adalah:1) Bermain menuntut perilaku aktif secara fisik dan mental; 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikan dan menggairahkan bagi anak; 3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan sendiri; 4) Dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya; 5) Bebas membuat aturan sendiri sesuai dengan kesepakatan; 6) makna dan kesan bermain sepenuhnya di tentukan pelaku.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:122) karakteristik bermain pada anak adalah: 1) Aktif; 2) Menyenangkan; 3) Voluntir dan motivasi internal; 4) Memiliki aturan; 5) Simbolik dan berarti.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah menyenangkan bagi anak, bersifat suka rela tanpa paksaan, adanya spontanitas, anak terlibat aktif baik secara fisik maupun psikis dalam permainan.

d. Manfaat bermain

Bermain memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan anak, karena bermain merupakan bagian dari naluri anak yang diciptakan Allah Yang Maha Esa.

Menurut Musfiroh (2005:15) manfaat bermain bagi anak

a. Bermain dapat membantu anak mengembangkan konsep dan pengetahuannya.
b. Bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
c. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
d. Bermain mendorong anak berpikir kreatif.
e. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak.
f. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
g. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial.
h. Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.
i. Bermain dapat membantu anak mengontrol gerak motorik.
j. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
k. Bermain menyediakan konstek yang aman dan motivasi anak belajar.

Menurut Yulianty (2011:12) bermain bermanfaat bagi perkembangan kecerdasan otak anak. Bermain juga dapat membantu anak mengenali diri dan lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain dapat membantu semua perkembangan baik psikis maupun fisik anak. Dengan bermain, anak dapat bereksplorasi dalam dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, serta membantu anak dalam mengekspresikan apa saja yang disarankan dan dipikirkan. Bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan pertumbuhan usia anak.

5. Konsep Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan merupakan sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk mencapai maksud dan tujuan. Alat permainan yang dimaksud adalah benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan tercapai.

Dalam Elyawati (2008:63) menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: 1) Ditujukan untuk anak usia dini; 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini; 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau manfaat multiguna; 4) Aman

atau tidak berbahaya bagi anak; 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas; 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan; 7) Mengandung nilai pendidikan.

Sejalan dengan hal itu menurut Sudono (2000:23) alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Zaman, dkk (2007:63) mengemukakan bahwa alat permainan dirancang untuk mengembangkana aspek-aspek perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif sangat penting dalam menunjang keberhasilan anak dalam proses pembelajaran di TK, sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta meyenangkan bagi anak.

b. Tujuan Alat Permainan

Permainan yang baik dalam arti terbimbing dan dalam pengawasan orang tua, akan mengarah pada suatu tujuan tertentu. Permainan yang diadakan disekolah, disesuaikan tujuannya dengan pembahasan kurikulum pembelajaran agar anak menguasai sepenuhnya materi pembelajaran.

Menurut Musfiroh (2005:10) alat permainan bertujuan untuk menyalurkan ekspresi dan kreativitas anak terhadap sesuatu. Memulai permainan, anak dapat menjadi siapa saja pada peran-peran dalam imajinasi mereka.

Menurut Zaman, dkk (2007:6.5) tujuan alat permainan adalah untuk mendorong anak untuk beraktivitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu, berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan

radio, anak hanya pasif melihat dan mendengarkan. Dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau membangun balok-balok.

Dengan demikian tujuan alat permainan adalah untuk memperjelas materi dan memotivasi anak agar anak bersemangat dalam belajar dan beraktivitas dalam proses pembelajaran.

c. Karakteristik Alat Permainan

Menurut Montolalu (2009:7.4), karakteristik alat permainan anak usia dini adalah:

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 djauhkan dari lingkungan bermain anak-anak.
6) Murah dan mudah diperoleh.

7) Jumlahnya mencukupi anak.
8) Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian-bagian yang runcing/tajam yang bias melukai anak dan bahannya tidak membahayakan, tidak mengandng 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.

Menurut Zaman, dkk (2007:6.3), karakteristik alat permainan adalah sebagai berikut:

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

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik alat permainan anak usia dini adalah benda-benda yang aman dan tidak berbahaya bagi anak.

d. Manfaat Alat Permainan

Permainan merupakan suatu yang dibutuhkan anak dalam aktivitas bermain. Lewat permainan, biasanya anak-anak tidak sadar mengasah bakat yang dimilikinya.

Montolalu (2007:43) mengemukakan bahwa alat permainan mempunyai beberapa manfaat diantaranya:

1) Pembentukan fisik anak, permainan yang kreatif sangat penting untuk membantu perkembangan otot-otot anak.
2) Pendidikan, permainan yang bermacam-macam membuka kesempatan bagi anak untuk belajar dan mengenal lebih banyak tentang sesuatu, misalnyapengetahuan berbagai bentuk, warna dan lainnya.
3) Akhlak, lewat permainan anak mulai belajar mengenal pemahaman yang benar dan salah sebagaimana dia belajar landasan-landasan akhlak.
4) Manfaat sosial, belajar melalui permainan bagaimana membangun relasasi atau hubungan dengan orang lain dengan sukses berinteraksi dengan mereka.
5) Ekspresi, dan daya cipta, melalui permainan anak akan mampu mengungkapkan daya cipta yang dimilikinya dan keinginan untuk mencoba.
6) Pengembangan diri, seorang anak akan mampu mengenal dirinya dengan baik melalui permainan yang dimainkannya.

7) Manfaat solusi, melalui permainan anak ingin melepaskan ketegangan yang lahir dari berbagai tekanan dan aturan yang diharuskan untuk dirinya.

Menurut Zaman, dkk (2007:7.15), manfaat alat permainan adalah:

1) Membantu dan mendukung proses pembelajaran anak Taman Kanak-kanak agar lebih baik, menarik dan jelas.
2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
3) Memberi kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.
4) Memberi kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan manfaat alat permainan adalah untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat mengembangkan pengetahuan anak.

6. Konsep Huruf

a. Pengertian Huruf

Menurut Depdiknas (2002:413), huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Huruf adalah sama juga dengan aksara yaitu unsur dari abjad yang melambangkan bunyi.

Menurut Tadkiroatun (2005: 194), huruf yaitu anak membuat sendiri huruf-huruf tersebut. Dalam permainan menempel bunga huruf alfabet anak dapat mengenali huruf dari bentuk huruf yang sudah ada

didalam bunga huruf, dan anak mencocokkan dengan bentuk bunga huruf yang sama dengan yang didapatnya.

Menurut Rita (2009: 106), dianggap penting pada anak-anak mengenal huruf-huruf itu adalah berkatan dengan membaca, dengan mempelajari abjad dan memahami huruf adalah hal yang penting bagi anak dalam kesiapan membaca.

Kesimpulan yang dapat diambil dari konsep huruf ini adalah anak dapat mengenali dan membuat huruf-huruf tersebut dengan mempelajari abjad dan mengenali huruf-huruf tersebut.

b. Manfaat Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini

Manfaat anak mengenal huruf dalam teori *whole language* dalam Susanto(2011:86) yaitu anak dapat belajar mengenali huruf dan bunyinya dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan). Misalnya guru bertanya kepada anak siapa namanya dan anak menjawab “ani” kemudian guru betanya lagi bunyi apa yang kamu kenal dari namamu? Lalu anak mengidentifikasi bunyi dan huruf seperti a dan ni. Menurut Santoso(dalam kamus bahassa Indonesia), manfaat mengenalkan huruf pada anak usia dini adalah anak dapat mengenal gambaran bunyi bahasa aksara, huruf balok, tulisan tegak yang tidak dirangkai-rangkaikan.

Kesimpulan pendapat ahli di atas manfaat mengenalkan huruf pada anak usia dini yaitu dengan mengenal huruf anak dapat belajar dan mengetahui huruf melalui bunyi dan bentuk dari huruf tersebut.

7. Permainan Menempel Bunga huruf Alfabet

Kemampuan dasar dalam pengembangan kemampuan bahasa yang harus dimiliki anak adalah pengenalan huruf. anak tidak akan mampu membaca apabila anak tidak mengenal huruf dengan baik. Kemampuan berbahasa anak yang harus dimiliki menurut Nugraha (2009:4.53), tercantum dalam kompetensi dasar yaitu "Anak mampu mendengarkan, berkomunikasi, secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya". Tujuan permainan ini untuk mengenalkan bunyi awal yang berkaitan dengan sebuah huruf.

Dalam permainan menempel bunga huruf alfabet ini guru melibatkan huruf alfabet tetapi tidak dalam bentuk kapital (huruf besar). guru menggunakan karpet yang telah di alas oleh karton untuk tempat anak menempelkan huruf alfabet yang sesuai dengan alfabet yang di dapat.

Menurut Musfiroh (2005:166) menyatakan bahwa Permainan yang melibatkan huruf-huruf membantu anak untuk mengenal dan membedakan suara huruf yang berbeda dan mencocokkan suara-suara tersebut dengan tulisannya

Permainan menempel bunga huruf alfabet ini adalah suatu permainan yang dirancang untuk pengenalan bentuk huruf dan pengucapan huruf alfabet. Huruf alfabet yang digunakan tidak berbentuk huruf kapital hanya huruf kecil karena penulis baru mengenalkan bunyi dan bentuk hurufnya saja.

Bahan-bahan yang harus dipersiapkan adalah karpet yang sudah ditempeli huruf, bunga huruf dari kertas yang akan ditempel ke karpet, lem

kain. Bahan-bahan tersebut dipersiapkan guru sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut:

a. Guru menyebutkan salah satu huruf alfabet yang telah tertempel pada bunga huruf di karpet
b. Anak dapat mencari huruf alfabet yang telah disebutkan guru (di wadah yang disediakan)
c. Setelah anak mengambil salah satu huruf yang berada di wadah, ia akan mencari huruf yang sama dengan yang ia pegang
d. Setelah anak mendapatkan huruf yang sama, huruf tersebut ditempelkan pada bunga di dinding.
e. Anak akan mencoba menempel sesuai pengetahuan dasar yang ia punya, mungkin saja anak mencocokan bentuk huruf alfabet

Gambar 1: **Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet**

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Febriani (2012) yang berjudul “Peningkatan

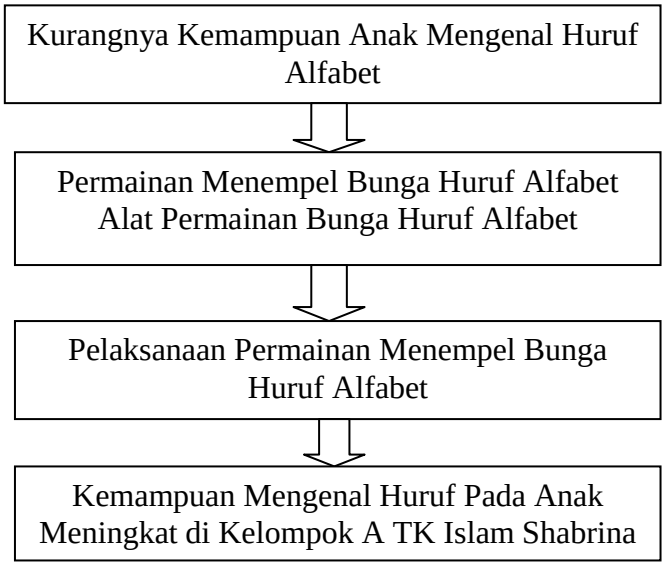
Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Mengurai Kata di TK Negeri Pembina Lubuk Basung" disini ditemukan hasil penelitian melalui pengenalan huruf anak dapat membedakan dan menyebutkan bunyi serta bentuk huruf.

Marleni (2012) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing ABJAD di TK Jabal Nur Limau Lunggo Kecamatan Lembang Jaya Kabupaten Solok" disini ditemukan hasil penelitian melalui pengenalan huruf anak dapat mengenal dan menggabungkan huruf menjadi kata.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang peneliti lakukan sama-sama dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan media yang sama dengan penelitian di atas tetapi peneliti menggunakan permainan menempel bunga huruf alfabet. Dan penelitian yang dilakukan terdahulunya dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada latar belakang dari kajian teori yang telah dikemukakan di atas dapat dilihat bahwa melalui pengenalan huruf alfabet pada anak usia dini, maka anak dapat mengucapkan dan memiliki perbendaharaan huruf sehingga berkembangnya kemampuan berbahasa anak yang bermanfaat untuk persiapan anak dalam membaca dan menulis.



Bagan 1**. Kerangka Berpikir**

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah "Permainan Menempel Bunga Huruf Alfabet dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di TK Islam Shabrina Padang"

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan menempel bunga huruf alfabet dapat:
    a. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.
    b. meningkatnya antusias, dan motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran.
2. Agar tujuan pengenalan huruf dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran TK, yaitu melalui bermain dan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan sebagai pengalaman.
3. Berdasarkan hasil observasi, peningkatan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan menempel bunga huruf alfabet meningkat adalah pada siklus I rata-rata persentase anak dengan standar ukur sangat tinggi dalam melaksanakan permainan menempel bunga huruf alfabet pertemuan I adalah 25%, pertemuan II sebanyak 33,33%, pertemuan III tetap 33,33%. Siklus II pada pertemuan I anak yang mendapatkan nilai rata-rata sangat tinggi adalah 50%, pada pertemuan kedua 58,33%, pada pertemuan ketiga 83,33%.

B. Implikasi

Dalam rangka meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf, dapat dilakukan melalui Permainan menempel bunga huruf. Adapun Permainan menempel bunga huruf ini sangat cocok diberikan kepada anak usia dini. Aplikasi mengenal huruf melalui Permainan menempel bunga huruf dapat memudahkan pembelajaran kepada anak, karena menyenangkan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Hendaknya guru dapat menerapkan kegiatan mengenal huruf melalui permainan menempel bunga huruf alfabet ini, karena dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.
2. Dalam menggunakan media pembelajaran sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang media yang akan disajikan kepada anak sehingga anak menjadi bersemangat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran, hendakya guru terlebih dahulu menciptakan suasana yang kondusif
4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan anak mengenal huruf melaui metode dan media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. 2007.*Materi Pokok Pembelajaran Terpadu.* Jakarta: Universitas Terbuka

Aisyah, Siti dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka

Arikunto,Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Bentri, Alwen. 2005. Usulan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Padang: LPTK UNP.

Chaer, Abdul.

Dardjowidjojo, *Soenjono*. 2008. *Psikolinguistik Anak.* Jakarta: Jakarta:Yayasan Obor Indonesia.

Depdiknas. 2002. *Modul Pelatihan Pengelolaan Kelompok Bermain.* Jakarta: Depdiknas.

Dhieni, Nurbiana. 2005. *Metodologi Pengembangan Bahasa.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah *dan* Pemuda.2002. *Acuan Menu Pembelajaran Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran Generik)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Eliyawati, Cucu. 2008. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan.* Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

Hibana, Rahman S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogkarta: PGTKI Press.

Hildayani, Rini, dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta. Universitas Terbuka

Izzati,Rita Eka. *2005*. *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.