PENINGKATAN PENGENALAN HURUF MELALUI PERMAINAN KOTAK KATA DI TAMAN KANAK-KANAK PUTI RENO LASIEH PARIAMAN

SKRIPSI

diajukansebagaisalahsatupersyaratanguna memperolehgelarSarjanaPendidikan

Oleh :

ZULMIRAWATI
2011/1110536

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

2014

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul	:	**Peningkatan Pengenalan Huruf melalui Permainan Kotak Kata Di Taman Kanak – Kanak Puti Reno Lasieh Pariaman**
Nama	:	Zulmirawati
Nim	:	1110536
Jurusan	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan.

Padang, Juni 2013
Disetujui oleh

Pembimbing I

Dr. Hj. Rakimahwati. M.Pd.
Nip. 195803051980032003

Pembimbing II

Rismareni Pransiska, M.Pd.
Nip. 198201282008122003

Ketua Jurusan,

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Peningkatan Pengenalan Huruf melalui Permainan Kotak Kata Di Taman Kanak – Kanak Puti Reno Lasieh Pariaman

Nama : Zulmirawati

Nim : 1110536

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Fakultas : Ilmu Pendidikan..

Padang, Juni 2013

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj.Rakimahwati, M.Pd	1 .....
2. Sekretaris	: Rismareni Pransiska, M.Pd	2 .....
3. Anggota	: Dra. Hj.Yulsyofriend, M.Pd	3 .....
4. Anggota	: Indra Yeni, M.Pd	4 .....
5. Anggota	: Asdi Wirman,S.Pd.I	5 .....

SURAT PERNYATAAN

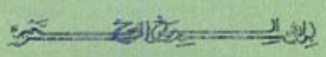
Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2014

Yang menyatakan,

ZULMIRAWATI
1110536

HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah ..... Akhirnya detik-detik yang kunanti telah tiba. sebagai jembatan perjalan dan bekalku di masa depan. Semua ini tak lepas dari tuntunanMu Ya Allah.....

Ku mohon Rahmat dan Ridhomu selalu menyertaiku.....

Ya Allah....

Ku menyadari apa yang ku perbuat sampai saat ini belum mampu untuk membalas walau setetes dari keringat orang tuaku dan keluargaku.....

Karenanyalah Ya Allah.....

Ku mohon jadikanlah keringat mereka sebagai mutiara yang kemilau saat orang-orang kegelapan .....

Jadikanlah tetes air mata mereka sebagai embun penyejuk dikala orang-orang dahaga.

Untuk itu kupersembahkan secuil keberhasilan ini kehadiran yang mulia.....

Ibunda BAYARNI. Ayahanda ZAINAL ABIDIN (Alm) dan Anak-Anakku Tercinta DICKY SYAPUTRA. dan MUTIARA PUTRI

ADELLA, yang telah berkorban dengan tulus dan ikhlas menemani hari-hariku sampai selesainya Skripsi ini. Serta tidak lupa pula kepada adikku **SYEFNI IMELDA**.

Buat teman-teman yang menghilangkan keluh kesah **Buk LINA, TETY WID**, dan Buk **NELLY** makasih banyak atas bimbingannya yang selalu membantuku dan memberiku semangat sampai selesainya skripsi ini.

Makasih juga telah memberiku semangat yang tinggi buat adikku tercinta **MUTIA SEPTARIA** makasih banyak ya Dek telah membantu kakak dalam menyelesaikan Skripsi ini. Semua ini takkan pernah bisa terlupakan walaupun dimana kakak berada. Pokoknya semua teman-teman yang selalu ikut mendo'akan dan membantuku dalam suka maupun duka serta dalam berbagai masalah hingga akhirnya aku dapat menyelesaikan skripsi ini.

Terimalah curahan pikiran ini sebagai rasa terima kasihku. Semoga Allah meridhoi keberhasilan kita. Amin.....

ABSTRAK

ZULMIRAWATI. 2013. Peningkatan Pengenalan Huruf melalui Permainan Kotak Kata di Taman Kanak-kanak Puti Reno Lasieh Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pengenalan huruf yang masih rendah, seperti: anak tidak dapat menyebutkan huruf awal pada kata. Hal ini disebabkan kurangnya media dan alat pembelajaran huruf. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kotak kata di Taman Kanak-kanak Puti Reno Lasieh Kota Pariaman.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian anak kelompok B2 dengan jumlah 15 orang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Data diperoleh dalam penelitian ini melalui observasi/pengamatan dan dokumentasi. Selanjutnya dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil Siklus I perkembangan anak sudah meningkat dari semua aspek tetapi belum mencapai hasil yang di harapkan, kemudian setelah di lakukan perbaikan pada siklus II hasil yang di peroleh telah mencapai KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kotak kata dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak di Taman Kanak-kanak Puti Reno Lasieh Kota Pariaman.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **"Peningkatan Pengenalan Huruf melalui Permainan Kotak Kata di TK Puti Reno Lasieh Naras Kota Pariaman"**.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian Skripsi ini, peneliti telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd selaku Pembimbing II, yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga penelitidapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, Ibu Indra Yeni, M.Pd, dan Bapak Asdi Wirman, S.Pd.I selaku selaku pemguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD yang telah yang telah menfasilitasi kegiatan perkuliahan.
5. Bapak Prof. DR. Firman, M.S.Kons selaku Dekan, Ibu Prof. Dr. Nurhizah Gustituati, M.Ed selaku Pembantu Dekan I, Bapak Drs. Taufik, M.Pd. Kons selaku Pembantu Dekan II, dan Bapak Drs. Syahril, M.Pd selaku Pembantu Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.
6. Bapak/Ibu Dosen Jurusan dan Karyawan-karyawati PG-PAUD yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan dan wawasan, sehingga membuahkan hasil bagi peneliti.
7. Bapak dan Ibu Staf Adminsitrasi Perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negari Padang.
8. Teristimewa untuk Orangtua dan anak-anakku tercinta yang selalu mendo'akan dan memberikan dorongan moril maupun material serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
9. Ibu Herlina selaku Kepala Taman Kanak-kanak Puti Reno Lasieh Pariaman yang telah memberikan kesempatan waktu kepada penulis untuk menyelesaian penelitian ini.
10. Anak didik Taman Kanak-kanak Puti Reno Lasieh Pariaman yang telah bekerjasama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
11. Majelis Guru Taman Kanak-kanak Puti Reno Lasieh Pariaman dan teman-teman angkatan tahun 2011 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.
12. Wiwit Syofiani sebagai kawan kolaborasi.

Semoga semua bimbingan, arahan, saran dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari ini belum pada tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat menjadi sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juni 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN
SURAT PERNYATAAN
ABSTRAK
KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GRAFIK vii
DAFTAR BAGAN viii
DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 3
C. Pembatasan Masalah 3
D. Rumusan Masalah 4
E. Rancangan Pemecahan Masalah 4
F. Tujuan Penelitian 4
G. Manfaat Penelitian 4

BAB II. KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 6
1. Hakekat Anak Usia Dini 6
2. Pengembangan Bahasa 8
a. Pengertian Bahasa 8
b. Karakteristik pengembangan bahasa Anak 9
c. Fungsi Bahasa 10
d. Aspek-Aspek kemampuan bahasa Anak 10
3. Pengertian Membaca 12
a. Tujuan Membaca 13
b. Perkembangan Kemampuan Membaca 13
4. Huruf 14
a. Pengertian huruf 14
b. Konsep Huruf 15
c. Bentuk Bentuk Huruf 16
d. Manfaat huruf bagi Anak Usia Dini 16
5. Bermain 17
a. Pengertian Bermain 17
b. Fungsi Bermain bagi Anak TK 18
c. Syarat Permainan 19
d. Manfaat Bermain 20
e. Permainan Kotak Kata 21
f. Peran Guru Dalam bermain 24

6. Pengertian Kartu Huruf dan Kartu Kata Anak Usia Dini 26
7. Pendekatan Permainan Huruf dan Membaca Anak Usia Dini 29
B. Penelitian Yang Relevan 31
C. Kerangka Berpikir 32
D. Hipotesis Tindakan 33

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 34
B. Tempat dan waktu 34
C. Subjek Penelitian 34
D. Prosedur Penelitian 34
1. Kondisi Awal 34
2. Siklus I 36
3. Siklus II 40
E. Definisi Operasional 44
F. Instrumentasi 45
G. Tekhnik Pengumpulan Data 46
H. Tekhnik Analisis data 47
I. Indikator Keberhasilan 48

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi data 49
1. Deskripsi Kondisi Awal 49
2. Deskripsi siklus I 51
3. Siklus II 62
B. Analisis data 74
C. Pembahasan 81

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan 86
B. Implikasi 86
C. Saran 87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Hal.

Tabel 1. Peningkatan Pengenalan Huruf pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 49

Tabel 2. Peningkatan Pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada siklus 1 Pertemuan I (setelah tindakan) 52

Tabel 3. Peningkatan Pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada siklus 1 Pertemuan II (setelah tindakan) 54

Tabel 4. Peningkatan Pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada siklus 1 Pertemuan III (setelah tindakan) 56

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Observasi Perbandingan Tingkat Pencapaian Dalam Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata pada Siklus I Pertemuan I, II dan III 59

Tabel 6. Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) 63

Tabel 7. Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) 66

Tabel 8. Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) 68

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Observasi Perbandingan Tingkat Pencapaian Dalam Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3 71

Tabel 10. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak (Kategori Sangat Tinggi) 76

Tabel 11. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak (Kategori Tinggi) 78

Tabel 12. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak (Kategori Rendah) 80

DAFTAR GRAFIK

Hal.

Grafik 1. Pengenalan Huruf Pada kondlsi Awal (Sebelum Tindakan) 50

Grafik 2. Peningkatan Pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada siklus 1 Pertemuan I (setelah tindakan) 53

Grafik 3. Peningkatan Pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada Siklus I Pertemuan II (setelah tindakan) 55

Grafik 4. Peningkatan Pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada Siklus I Pertemuan III (setelah tindakan) 57

Grafik 5. Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata pada Siklus I Pertemuan 3pada Siklus I Pertemuan 1,2 dan 3..... 61

Grafik 6. Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) 64

Grafik 7. Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan) 67

Grafik 8. Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) 69

Grafik 9. Hasil Observasi Perbandingan Tingkat Pencapaian Dalam Peningkatan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3 72

Grafik 10. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak (Kategori Sangat Tinggi) 77

Grafik. 11. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak (Kategori Tinggi) 79

. Grafik. 12. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak (Kategori Rendah) 81

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir 33

Bagan 2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas 35

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan Harian
2. Lembar Pengamatan
3. Dokumentasi Foto-foto Penelitian
4. Surat Izin Penelitian

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses langkah awal pengembangan sumber daya manusia yang berlangsung sepanjang hayat manusia itu sendiri. Proses pendidikan sudah berlangsung sejak kedua manusia memasuki jenjang perkawinan dan bergaul sebagai suami istri. Anak tumbuh dalam rahim ibu sejak awal dibekali nilai-nilai pendekatan diri terhadap Allah Yang Maha Kuasa.

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa sehingga kita tidak tertinggal dari Negara maju lainnya. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dalam sistem pendidikan nasional. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 ayat 2 bahwa : pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal.

Adapun program pendidikan TK bertujuan 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 salah satu pengembangan yang terpenting adalah bahasa. Bahasa sangat penting bagi anak usia dini karena bahasa adalah suatu bentuk alat untuk berkomunikasi, karena dengan berbahasa anak dapat memahami huruf, dan kata. Menghubungkan dan memahami bahwa ada hubungan antar bahasa lisan atau tulisan pra-membaca awal.

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik

perkembangannya.Bahasa adalah salah satu system symbol untuk berkomunikasi yang meliputi unit suara, unit arti, kata bahasa, variasi arti, dan penggunaan bahasa.Dengan bahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran maupun perasaan orang lain. Anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun dapat mengembangkan kosa kata secara mengagumkan, dapat membedakan suku kata awal yang sama, menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, mengelompokkan kata-kata yang sejenis, serta mengenal huruf awal dari nama-nama benda.

Kemampuan anak didik di dalam mengenal huruf merupakan gerbang awal anak didik dalam kemampuan membaca dan menulis. Dan hal demikian akan menjadi tolak ukur kemampuan anak jika kemampuan tersebut dapat dilakukan dengan baik dan tidak akan terlalu mengalami kesulitan pada tahap selanjutnya. Untuk itu, guru hendaknya harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas, menggunakan metode yang tepat, kreatif, dan inovatif.Menciptakan dan menyediakan bermacam-macam alat permainan yang menarik anak dalam mengekspresikan dirinya melalui aktifitas yang disenanginya.

Hasil observasi di TK Puti Reno Lasieh Pariaman penulis menemukan berbagai masalah. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditemukan bahwa pembelajaran kemampuan pengenalan huruf masih kurang, seperti: anak tidak bisa mengenal huruf dan tidak tahu tentang bentuk huruf, sehingga anak tidak dapat menghubungkan gambar atau benda dengan kata. Dalam pembelajaran pengenalan huruf, kurangnya media dan alat peraga yang digunakan guru dan kurang bervariasi sehingga menyebabkan kemampuan pembelajaran pengenalan huruf belum tercapai

secara maksimal, mengakibatkan peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran huruf yang diberikan guru.

Adapun alasan ketertarikan penulis untuk meneliti peningkatan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata adalah agar kemampuan berbahasa anak tercapai secara maksimal dalam kehidupan sehari-hari, agar anak dapat berkomunikasi, berinteraksi dengan lingkungannya, serta dengan kemampuan berbahasa anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Penulis berharap dengan permainan ini anak dapat mengenal konsep huruf, kata dan bahasa pada anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang di temukan di TK Puti Reno Lasieh Pariaman sebagai berikut:

1. Anak kurang mampu dalam pembelajaran pengenalan huruf.
2. Anak tidak bisa mengenal bentuk huruf.
3. Anak tidak tahu tentang bentuk huruf.
4. Kurangnya media dan alat pembelajaran huruf.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dibatasi beberapa permasalahan di TK Puti Reno Lasieh Pariaman yaitu, anak tidak bisa mengenal bentuk huruf dan kata.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasana masalah di atas dapat dirumuskan masalah yang ditemui di TK Puti Reno Lasieh Pariaman: Bagaimanakah permainan kotak kata dapat meningkatkan pengenalan huruf di TK Puti Reno Lasieh Pariaman?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : terlihat kurang mampunya anak dalam mengenal konsep huruf. Untuk pemecahan masalah tersebut maka, pengenalan huruf kepada anak dapat ditingkatkan melalui permainan kotak kata di TK Puti Reno Lasieh Pariaman.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menigkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata di TK Puti Reno Lasieh Pariaman.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Peneliti

   Untuk melahirkan ide-ide baru dalam upaya meningkatkan pengenalan huruf abjad.

2. Bagi Guru

   Menambah wawasan dan keterampilan dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad.

3. Bagi Anak Didik

   Agar anak lebih kreatif dan semangat dalam belajar mengenal huruf abjad.

4. Bagi Sekolah

   Menambah media pembelajaran TK agar mengembangkan segala aspek yang ada pada anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini berada pada rentangan usia 0-8 tahun. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk prilaku yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak (Sujiono, 2006;06)

Anak Usia Dini memiliki kedudukan sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa memiliki posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan manusia yang berkualitas terutama pembangunan pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa, sehingga tanggung jawab pengembangan potensi anak yang seyogyanya dilaksanakan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat melalui pendidikan formal, non formal dan informal (Sisdiknas, 2003:3).

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat yang memiliki suatu proses perkembangan dengan pesat yang memiliki karakteristik yang berbeda dan mendapatkan

perhatian dalam mengembangkan sumber dayanya yang merupakan masa emas perkembangan dalam pembinaan potensi yang dilaksanakan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat melalui pendidikan forma, non forma dan informal.

Karakteristik perkembangan Anak Usia Dini adalah

a. Perkembangan anak, fisik, sosial, emosional, bahasa, kognitif saling berkaitan. Perkembangan pada satu anak yang memiliki dan dipengaruhi oleh perkembangan pada anak yang lain.
b. Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relative teratur dengan kemampuan, keterampilan dan pengetahuna berikutnya di bangku sekolah berdasarkan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya.
c. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak.
d. Perkembangan awal memiliki pengaruh komulatif dan pengaruh terhadap perkembangan anak secara individual. (Bredekom dan Copple dalam Ramli, 2005; 68-69).

Karakteristik perkembangan anak usia 0-8 tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, karena itulah maka anak usia dini dikatakan sebagai *Golden Age* (usia emas), secara leibh rinci akan di uraikan karakteristik anak usia dini menurut Heny dalam Masyitah (2004:2-1) sebagai berikut :

1. Mempelajari keterampilan motorik mulai dari posisi berdiri, tangan dapat berjuntai, merangkak, duduk dan berjalan.

2. Mampu berfikir dengan menggunakan symbol-simbol dan melalui kemampuan ini anak mampu berimajinasi dan berfantasi tentang berbagai hal.
3. Anak cenderung mengeksperisikan emosinya dengan bebas dan terbuka.
4. Mempelajari komunikasi sosisl.
5. Anak mampu mengembangkan keterampilan berbahasa seperti bertanya, berdialog dan menyanyi.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan dialami anak usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan, selanjutnya jadi diperlukan adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak yang selalu dengan suasana riang, gembira, bernyanyi dan menari.

2. Pengembangan Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah sebagai fungsi dari komunikasi memungkinkan dua individu lebih mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan, dan pengalaman. Badudu dalam Dinei (2005:18) antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya.

Menurut Sntrok dalam Dhieni (2005:1.143) bahasa adalah suatu system symbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. System aturan bahasa terdiri dari fonologi, morfologi, sintaksis, semantic, dan pragmatic, fonologi adalah studi tentang system bunyi-bunyian bahasa. Morfologi berkenaan dengan ketentuan-ketentuan pengkombinasian morfem. Morfem adalah rangkaian bunyi-bunyian terkecil yang member makna pada apa yang diucapkan dan didengarkan individu, sintaksis mencakup kata-kata

dikombinasikan untuk membentuk ungkapan dan kalimat yang diterima, semantic mengacu kepada makna kata dan kalimat. Pragmatic adalah kemampuan untuk melibatkan diri dalam percakapan yang sesuai dengan maksud dan keinginan.

Berdasarkan penjelasan di atas amak dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat komunikasi dan suatu system symbol yang teratue untuk mentrasfer dan mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan, dan bahasa adalah kunci untuk berkomunikasi dengan lingkungan.

b. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa anak berarti perkembangan penguasaan anak terhadap bahasa. Penguasaan bahasa adalah memahami dan mengerti serta mempunyai kemampuan untuk melahirkan bahasa tersebut, melahirkan dalam pengertian mampu untuk mengeluarkan ide, pikiran dan perasaannya dalam suatu bahasa. Memahami dalam arti bahwa seseoarang mampu untuk mengungkapkan ide, pikiran atau perasaan orang lain disampaikan dengan menggunakan bahasa yang dimaksud menurut Marjusman (1993:19).

Menurut Dhieni (2005:1.14) bahasa memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Sistematis
   Bahasa merupakan suatu cara menghubungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur, standard an konsisten
2. Arbitrasi
   Bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek maupun gagasa.
3. Fleksibel
   Bahasa dapat berupa sesuai dengan perkembangan zaman, kosa kata terus bertambah mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

4. Karangan
   Dalam pengucapan bahasa memiliki berbagai variasi dialig atau ara.
5. Komplek
   Kemampuan berfikir dan bernalar di pengaruhi kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagia konsep ide maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasikan saat berfikir dan bernalar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan bahasa anak AUD dalam menyampikan pesan pada orang lain atau gagasan dalam kata-kata yang mewakili idea tau gagasan dalam mengekspresikan apa yang akan diperankan dalam pembelajaran bahasa.

c. Fungsi Bahasa

Bahasa digunakan untuk mengekspresikan keunikan individu. Bromley dalam Dhieni (2005:1.17) menyebutkan 5 macam fungsi bahasa :

1. Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu.
   Anak uais dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka. Anak yang lapar dan mengatakan “mam-mam” mendapatkan makanan lebih cepat dari pada yang menginginkan makanan dengan menangis.
2. Bahasa dapat merubah dan mengontrol perilaku.
   Anak usia din yang mengatakan “ci luk ba” memahami makna kosa kata tersebut bahwa ia harus menyembunyikan wajahnya dan orang dewasa dapat melihat wajah anak kembali setelah menunggu beberapa saat.
3. Bahasa membantu perkembangan kognitif.
   Bahasa menjelaskan hal yang nyata dan tidak nyata . bahasa memudahkan kita untuk member suatu informasi yang baru diperoleh.
4. Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain.
5. Bahasa mengekspresikan keunikan individu.

d. Aspek-aspek Kemampuan Bahasa Anak.

Perkembangan bahasa anak usia 1-2 tahun merupakan tahun kritis bagi anak, dimana setelah melewati masa prelinguistik, anak akan

memasuki masa linguistic. Pada masa inilah anak mulai mengucapkan kata-kata yang pertama. Anak yang sangat senang meniru bunyi dan kata-kata yang didengarnya, akan tetapi kata-kata yang diucapkan masih salah.

Perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun dimana anak sudah dapat berbicara dengan baik, anak mampu menyebutkan nama panggilan orang lain, memahami konsep timbale balik dan dapat menyanyikan lagu sederhana dan dapat menyusun kalimat sederhana. Pada usia ini anak mulai sering mendengarkan cerita sederhana dan mulai bercakap-cakap, banyak bertanya, seperti apa, mengapa, bagaiman dan dapat mengenal tulisan sederhana.

Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa lisan menurut Dhieni dkk (2005:9.3) anak adalah :

a. Kosa kata
   Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosa kata anak berkembang dengan pesat.
b. Sintak (tata bahasa)
   Walapun anak belum bias mempelajari bahasa akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Misalnya “Rita memberi makan kucing “kucing Rita Kaman member”.
c. Semantik
   Semantic adalah penggunaan kata yang sesuai dengan tujuannya. Anak TK sudah dapat mengekspresikan keingina, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata. Kata dan kalimat yang tepat misalnya “tidak mau” untuk mengatakan penolakan.
d. Fonem
   Anak TK sudah memiliki kemampuan untuk merangkaikan bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti misalnya I, b, u menjadi ibu.

3. Pengertian Membaca

Bila kemampuan membaca anak usia dini dipupuk sejak dini, akan bermanfaat bagi kecerdasannya. Anak yang gemar membaca terbukti lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi dewasa (Hasan: 2009:318).

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptik. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata menghubungkannya dengan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai suatu pross memahami makna suatu tulisan (Dhieni: 2009:5.5).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kemampuan yang dipelajari sejak dini atau dipupuk sejak dini. Anak yang gemar membaca lebih cerdasa dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi dewasa nantinya, membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, dan membaca juga suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti kegiatan huruf, kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai suatu proses untuk memahami suatu tulisan.

Salah satu hal terpenting adalah memberikan kemampuan membaca pada anak dengan caram menyenangkan dan member pendekatan-pendekatan yang dilakukan seperti bermain karena bermain itu adalah cara belajar yang paling efektif. Dari pengertian-pengertian di atas dapat

disimpulkan bahwa membaca adalah pemahaman tentang symbol yang melibatkan sebuah proses yang kompleks serta mempunyai ari positif.

a. Tujuan Membaca

Sedangkan menurut Dhieni (2005:5.4) tujuan membaca cepat dibedakan sebagai berikut :

1. Salah satu tujuan membaca adalah untuk mendapatkan informasi
2. Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan misalnya: pada saat ia merasa jenuh, sedih bahkan putus asa. Dalam hal ini membaca dapat merupakan sublimasi atau pengakuan yang positif.
3. Tujuan membaca yang tinggi adalah mencari nilai-nilai kehidupan atau pengalaman etetsi dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah sebagai hiburan untuk mendapatkan informasi, agar citra diri meningkat, untuk melepaskan diri dari kenyataan mencari nilai-nilai keindahan kehidupan lainnya.

b. Perkembangan Kemampuan Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur audikatif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan dimulai ketika anak mengevaluasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku

Kemampuan membaca dapat dibagi atas tahap perkembangan seperti dibawah ini :

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan
   Tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku penting, melihat dan membalik-balik buku dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya.
2. Tahap membaca gambar.
   Tahap ini anak usia kanak-kana tidak dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, menteri mamberi makna pada gambar menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya.
3. Tahap pengenalan bacaan
   Pada tahap ini anak usia kanak-kanak telah dapat menggunakan tiga system bahasa seperti bunyi huruf, arti kata, aturan kata atau kalimat secara bersama-sama. Anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali cetakan hurufnya dan konteksnya.(Jamaris : 2005:54)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak sudah mulai belajar membaca dengan menggunakan buku dan menyadari bahwa membaca itu penting, anak dapat menggunakan tiga system seperti bunyi huruf, aturan kata, kalimat, anak juga dapat membaca lancer yang dapat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

4. Huruf

a. Pengertian Huruf

Menurut (Depdiknas, 2005) " Huruf adalah unsure dari abjad yang melambangkan bunyi". Selanjutnya menurut (Depdiknas, 2000), " Huruf adalah bentuk visual yang dibunyikan sebagai kebutuhan komunikasi verbal ".

Berdasarkan Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa huruf melambangkan suatu bunyi sebagai kebutuhan komunikasi verbal. Huruf demi huruf akan dapat mengembangkan kata atau bahasa anak. Di dalam usia dini sangat pentingnya perkembangan bahasa agar anak bisa

berkomunikasi dengan lancar baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa.

b. Konsep Huruf

"Konsep huruf biasanya dikembangkan melalui mendengar atau membayangkan huruf yang mudah diingat. Dimana setiap huruf mempunyai cirri-ciri tertentu, dengan menyebutkan cirri-ciri huruf anak akan mudah mengingatnya apalagi ada nyanyiannya". Dhieni (2005:13).

Konsep huruf ini akan dikenalkan dalam bentuk permainan yang lebih menarik. Bisa dalam bentuk kata-kata, nama benda, nama buah, nama binatang, tumbuh-tumbuhan, nama kendaraan, Dhieni (2005).

Menurut Montesori dalam (Dhieni,2005), " Pengenalan pada setiap bunyi huruf lebih dulu, misalnya "a" dibaca "a" sambil peragakan bagaimana kita membuka mulut sedemikian rupa sampai mengeluarkan bunyi "a", lanjutkan pengenalan dengan memasukkan huruf yang dimaksud dalam sebuah kata, misalnya "a" untuk apel, "b" untuk becak dan seterunya, kemudian pandai-pandailah mengkreasikannya menjadi sebuah yang riang gembira.

Para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan pengenalan huruf dapat dikenalkan melalui kata-kata bergambar dan bunyi-bunyian setiap huruf.

Mengetahui bunyi huruf pertama dapat memberikan suatu petunjuk yang ampuh. Meskipun demikian pusatkan perhatian pada suatu huruf pertama. Pada tahap awal belajar membaca bukanlah gagasan yang baik untuk mencoba.

c. Bentuk Huruf

Huruf bisa juga dikenal dengan istilah Front atau Typeface adalah salah satu elemen terpenting dalam desain grafis karena huruf merupakan bentuk universal untuk menghantarkan bentuk visual menjadi sebuah bentuk bahasa (Depdiknas,2005).

Huruf dikenalkan pada anak usia dini yaitu huruf yang mudah diingat dan dapat dimengerti oleh anak sesuai dengan usianya (Dhieni,2005).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa huruf adalah elemen yang terpenting dalam desain grafis, huruf dapat meningkatkan bahasa anak. Huruf yang dikenalkan pada anak usia dini yang mudah diingat dan dimengerti oleh anak, seperti, huruf a yang terdapat pada kata awal.

d. Manfaat Huruf Bagi Anak Usia Dini

Manfaat huruf yang dikenal bagi anak usia dini adalah agar anak-anak memahami apa yang dibaca, sehingga huruf dan suara yang serasi itu juga harus menghubungkan kata-kata (Depdiknas, 2000).

Ketika anak dalam usia dini huruf sangat bermanfaat untuk perkembangan anak baik untuk hari esoknya. Sebelum anak bisa membaca anak terlebih dahulu tahu dengan huruf satu persatu. Pengenalan huruf ini adalah langkah awal bagi anak untuk menjadi seorang pembaca (Depdiknas,2005).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf pada anak usia dini sangat penting untuk melanjutkan kejenjang

yang lebih tinggi, pengenalan huruf adalah langkah awal anak untuk membaca.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sujiono,2009:45).

Jika pengertian bermain dikuasai oleh guru, maka kesempatan itu akan berdampak positif pada cara guru menangani proses belajar anak. Pemahaman tentang bermain juga akan membuka wawasan dan luwes dan wawasan luas tentang kegiatan bermain yang mendukung segala aspek anak.

Sebagai seorang guru harus mau memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, sehingga konsep-konsep maupun pengertian dasar pengetahuan dapat ditemukan sendiri oleh anak dengan demikian lebih mudah dikuasai oleh anak.

Bermain adalah dunia anak, bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan sama halnya dengan makan dan minum juga sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan setiap diri manusia.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang menghasilakn atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Sudono,1995:1)

Selanjutnya menurut Sugianto (1995:1) menyatakan bahwa:

> "Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya dan melalui kegiatan bermain anak dapat melatih kemampuan bebahasanya dengan cara mendengarkan beraneka macam bunyi, mengucapkan suku kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia dan sebagainya".

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwabermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengulang dan menemukan sendiri, melalui bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan beraneka macam bunyi, mengucapkan suku kata dan memperluas kosa kata.

b. Fungsi Bermain bagi anak TK.

Ada 5 fungsi bermain bagi anak yaitu :

1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu masak didapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca Koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebainya.
5) Untuk kilas balik peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
6) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti pencuri, menjadi anak nakal, pelanggaran lalu lintas, dan lain-lain.
7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.

8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyeleseian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.(Gordon & Browne dalam Moeslichantoen,1999)

Bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran yang akan di ambil setelah ia dewasa kelak, (Hetherington dalam Moelichantoen, 1999). Sejalan dengan Heteringhton di atas, pendapat lain juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak, (Dwotetzky dalam Moelichantoen, 1999).

Berdasarkan pendapat diatas bahwa melalui bermain bisa mengembangkan kognitif, social dan emosional anak. Juga dapat memperbaiki pertumbuhan fisik anak. Biasanya badannya tambah gemuk, dan badannya tambah tinggi. Melalui kegiatan bermain drama anak bisa mengembangkan dirinya sebagai orang dewasa seperti Ayah, Ibu, Polisi ,petani, Guru, dan lain-lain. Dengan permainan ini anak senang karena dunia masa usia dini sangat membutuhkan kegiatan bermain.

c. Syarat Permainan

Permainan salah satu sumber belajar melalui permainan yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain (Sudono,1995:7).

Syarat alat permainan (petunjuk penggunaan pembuatan sarana dan alat peraga TK, (1998:4-5) :

1) Alat peraga atau alat permainan yang dipersiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana tersebut.
2) Dapat memberikan pengertian atau memperjelas konsep tertentu.
3) Dapat mendorong kreatifitas anak yang memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
4) Alat permainan harus aman dan tidak membahayakan bagi anak.
5) Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.
6) Alat permainan hendaknya menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan Pendapat di atas disimpulkan bahwa syarat permainan anak harus menarik, menyenangkan, tidak monoton, tidak membosankan, aman bagi anak. Alat permainan harus berwarna agar semangat anak lebih meningkat.

d. Manfaat Bermain

Telah disadari bahwa bemain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain sangat digemari oleh anak-anak dan sebagian besar waktu anak di gunakan untuk bermain. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuwan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan.

Manfaat bermain menurut Sugianto (1995:29) adalah sebagai berikut:

1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.
2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.
3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek social.

4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.
5) Manfaat bermain untuk perkembangan kognisi.
6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.
7) Manfaat bermain untuk pengembangan keterampilan olah raga dan menari.
8) Anak mampu mengenal huruf.
9) Bahasa anak berkembang.
10) Dapat mengembangkan segala aspek yang ada pada dirinya.
11) Kesenangan bagi anak dalam permainan.

Selanjutnya, menurut Montolalu (2007:1,19) manfaat bermain adalah:

1) Bermain memacu kreativitas
2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
4) Bermain bermanfaat mengasah panca indera
5) Bermain sebagai media terapi
6) Bermain itu melakukan penemuan

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat bermain dapat memberi pengalaman belajar, menambah perbendaharaan kata dan sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru bagi anak sehingga dapat mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak.

e. Permainan Kotak Kata

Permainan kotak kata dilakukan di Taman Kanak-kanak dapat membantu keberhasilan anak dalam mengenal huruf satu persatu. Permainan kotak kata yaitu merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dapat mengembangkan potensi pada anak. Menurut Montesori (Depdiknas,2006:45).

Selanjutnya, menurut Motolalu (2005:6.13). permainan kotak kata suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam mengembangkan bahasa dan menambah kosa kata, huruf satu persatu.

Penulis sengaja menerapkan alat permainan ini dapat mengembangkan aspek perkembangan anak terutama bagi daya fikir, daya ingta, dan konsentrasi anak dengan bermain kotak kata diharapkan anak mampu mengenal konsep huruf, sehingga anak dapat mengingat bentuk huruf satu persatu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kotak kata adalah permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini dan dapat mengembangkan kreatifitas anak dalam bermain kotak kata. Permainan kotak kata dapat diharapkan anak mampu mengenal huruf satu persatu.

Permainan kotak kata ini dapat mengembangkan bahasa anak, oleh karena itu penting sekali kita sebagai pendidik mengajarkan bahasa dengan baik dan benar. Pendidikan bahasa perlu dikembangkan karena dengan bahasa anak dapat berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Bromley (Dhieni,2005) menyatakan bahwa : Tujuan Pendidikan mendirikan bahasa di TK adalah :

1) Mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan pikiran kepada orang lain.
2) Mengembangkan kemampuan untuk memiliki perbendaharaan bahasa yang cukup luas, misalnya : nama tumbuhan, binatang atau benda-benda yang ada dilingkungan.

Jadi dalam permainan kartu huruf ini anak dapat mengembangkan kemampuannya untuk menyampaikan pikirannya kepada orang lain dan

mendengarkan pembicaraan orang-orang disekitarnya sehingga menambah perbendaharaan bahasa anak dan dalam berkomunikasi sesame temannya.

Menyimpulkan pikiran dan perasaan, untuk tujuan menyampikan makna kepada orang lain serta komunikasi yang luas termasuk pengembangan bahasa. Menurut (Depdiknas,2000) menyatakan bahwa :

> "Bahasa merupakan alat komunikasi anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yan baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya".

Dengan demikian ada dua pihak yang terlibat yaitu, pihak penyampai dan pihak pikiran.

1) Pengembangan bahasa
    a) Dalam permainan dramatic anak menggunakan pertanyaan-pertanyaan
    b) Peran infleksi atau perubahan nada dan bahasa komunikasi tepat
    c) Anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda dalam situasi dengan orang yang berbeda pula
    d) Anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengekspresikan gagasan atau meneruskan bermain.
    e) Anak berskperimen dengan kata-kata, kata suku, kata Tanya, dan struktru kata bahasa.

2) Perkembangan huruf (literacy)
    a) Proses membaca dan menulis anak sering kali pada saat anak sedang bermain

b) Permainan dramatic membuat anak belajar memahami cerita dan struktur cerita

c) Dalam bermain dramatic untuk memasuki dunia bermain seolah-olah mereka adalah karakter atau benda lain

d) Permainan ini membantu anak memasuki dunia karakter buku.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak akan senang bermain dengan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas. Berperan dalam bentuk kelompok memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

f. Peran Guru Dalam Bermain

Menurut Montolalu (2005:25-26) guru mempunyai peran yang cukup besar terhadap kegiatan bermain anak. Peran tersebut dapat dilihat dari kegiatan berikut :

1) Guru sebagi pengamat dalam bermain, dimana yang diamati guru dalam bermain adalah :
   a) Mengamati cara memainkan alat bermain.
   b) Mengamati sikap anak waktu bermain, aktif atau diam saja.
   c) Bermain ikut-ikutan teman atau mengatur/memerintah teman.
   d) Mengamati beberapa waktu yang dipergunakan dalam satu jenis kegiatan bermain.
   e) Mengamati jenis bermain yang sering dipilih atau diminati anak.
   f) Mengamati anak bermain sendiri atau bersama teman.
   g) Melihat dan mengamati anak yang mandiri melakukan kegiatan bermain atau tidak.
2) Mengamati ciri-ciri permainan anak yang lebih baik

   Sering guru mengalami kesulitan bila harus menilai permaian dengan karakteristik permainan yang baik, berikut ini kiat-kiat menentukan permainan yang baik adalah :

a) Anak-anak dapat diberikan yang meimpah dan berkesinambungan. Mereka hendaknya mendapat banyak kesempatan yang menurut perasaannya aman.
b) Berbagai perbedaan dapat diakoodasikan. Tantangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berpartisipasi.
c) Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan masalah emosi, sosia dan fisik sudah diperhitungkan.
d) Tujuan jelas, konsisten, dan memungkinkan untuk dicapai.
e) Evaluasi dilakukan baik secara formal maupun secara informal dengan pemahaman bahwa aka nada mencoba-coba dan membuat kesalahan.
f) Kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat dimanfaatkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi.
g) Pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustasi sementara.
h) Semua komponen menumbuhkan kemampuan berintegrasi sosial secara positif.

Berdasarkan kesimpulan di atas bahwa peran guru sebagai pengamat dalam bermain sangat penting karena dengan mengamati guru dapat mengetahui cara bermain anak dalam memainkan alat permainan, sikap prilaku anak, dan mengetahui tingkat perkembangannya. Untuk mengetahui kiat-kiat permainan yang baik maka guru dapat memilih permainan yang aman dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Suatu permainan berhasil jika semua peserta didik menikmatinya dan setiap anak merasa keluar sebagai pemenang. Hadiah utama dari permainan itu adalah kemikmatan bermain itu sendiri dan tumbuh bersama.

6. Perngertian Kartu Huruf dan Kartu Kata Anak Usia Dini

1) Permainan Kartu Huruf

Kartu huruf adalah alah satu cara meningkatkan pembelajaran yang bervariasi dalam meningkatkan berbahasa anak dengan menggunakan berbagai potongan huruf. Bermain menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005:2). “sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil”. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar.

Menurut Gordon dan Browne (Moelichatoen, 1999) “Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kartu huruf dapat memberikan kesenangan oleh anak tanpa mempertimbangkan hasil dan memahami arti kehidupan sehari-hari.

2) Permainan Kata dan Huruf

Memainkan permainan melibatkan pengenalan huruf-huruf alphabet dan kata-kata utuh adalah sesuatu yang kebanyakan anak-anak menyukainya asalkan dilakukan dengan cara yang benar. Permainan ini juga dapat membentuk dasar pelajaran membaca dan menulis. Meskipun demikian, tidaklah bijaksana untuk terlalu menekankan pada aspek “Belajar Membaca” dari permainan-permainan ini. Jika mulai mengungguli bermain, maka lebih banyak akan berakibat buruk pada anak.

3) Mengenali Kata

Ketika anak mengenali huruf dan kata, sebaiknya tunjukkan kata-kata itu kepada mereka, terutama nama teman-teman, keluarga, hewan peliharaan, dan mainan. Janganlah mencoba mengajarkan kata-kata yang tidak umum tanpa memberi konteks ataupun petunjuk mengenai maknanya (Dhieni,2005).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan melalui permainan kartu kata dapat meningkatkan bahasa anak dan menimbulkan kesenangan dalam beraktifitas belajar mengenal huruf. Anak dapat menambah wawasan tentang kartu kata dan kata yang diambil dalam permainan.

Pengembangan membaca dan menulis di Taman Kanak-kanak terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai permainan (Depdiknas,2000).

Beberapa pendekatan yang dimaksud diantaranya adalah metode sintesa (Montesorri),Metode Global (Decroly) dan metode whole-linguistik (Vygotsky). Metode dari ilmu jiwa unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur lain sehingga membentuk suatu arti.

Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (sintesa) dengan unsur (huruf) lain sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau cerita yang bermakna. Atas dasar itu, Montesori memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf. Permainan membaca pada anak dengan metode global (Depdiknas,2000). Metode ini di dasarkan pada teori Gealt yang dikembangkan dari ilmu jiwa gesalt (ilmu jiwa keseluruhan). Dalam perspektif gesalt, anak pertama kali memaknai

segala sesuatu secara keseluruhan (global). Keseluruhan memiliki makna yang lebih dahulu dibandingkan dengan unsur. Kedudukan setiap unsur Gestalt (keseluruhan), sebagai contoh unsur “a”hanya bermakna jika “a” ini fungsional dalam kata atau kalimat (misalnya “bebek berenang”). Atas dasar ini, Decroly memperkenalkan membaca “kalimat”. Kalimat dalam permainan membaca permulaan Decroly dipilih dari kalimat perintah atau anak melakukan hal-hal yang ada dalam perintah tersebut seperti “ambil sapu itu”. Dengan menggunakan kartu kalimat, kata, pecahan suku kata dan huruf permainan itu dilakukan. Kegiatan permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan papan planel, karton yang dapat ditempelkan.

Pendekatan “whole-linguistik”, permainan membaca tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang terstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistic (bahasa) anak secara keseluruhan. Kemampuan linguistic secara keseluruhan akan melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengar (menyimak dan memahami), mengkomunikasikan (mengungkapkan atau member tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya.

Pendekatan permainan ketiga ini adalah pendekatan whole linguistic yaitu suatu pendekatan dalam mengembangkan membaca permulaan dengan menggunakan seluruh kemampuan linguistic anak. Dalam menggunakan pendekatan ini lingkungan dan pengalaman anak menjadi sumber permainan yang utama. Pendekatan ini juga tidak hanya memfokuskan pada pengembangan bahasa saja tetapi juga intelektual dan monitorik anak. Sebagai contoh pada tema “tanaman” (sub tema berkaitan

dengan buah-buahan), guru mengenalkan buah apel. Guru bertanya pada anak tentang pengetahuan buah apel. Pengenalan membaca dan menulis permulaan dalam pendekatan "whole-linguistik" ini dilakukan misalnya setelah anak menggambar atau mewarnai sesuatu (seperti rumah atau binatang), guru meminta anak member nama pada gambar tersebut dan guru membantu menuliskan nama dari gambar yang diinginkan anak (Depdiknas,2000).

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan banyaknya komunikasi anak bisa mengembangkan bahasa melalui metode permainan anak bisa mengenal huruf kata, gambar dan sering melakukan permaian di Taman Kanak-kanak. Untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, anak masih diminta untuk meceritakan tentang isi gambar yang telah dibuatnya itu.

7. Pendekatan Permainan Huruf dan Membaca Anak Usia Dini

Pengembangan membaca dan menulis di TK terdapat beberapa pndekatan yang dilakukan melalui berbagai permainan (Depdiknas:2000)

Beberapa pendekatan yang dimaksud diantaranya adalah metode sintesa (Montesorri), metode Global (Decroly) dan metode whole linguistik. Metode dari ilmu jiwa unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur lain membentuk suatu arti.

Unsur huruf tidak akan memiliki apa-apa kalau tidak bergabung (sintesa) dengan unsur (huruf) lain sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau cerita yang bermakna. Atas dasar itu, Montesorri memperkuat membaca pada anak dengan metode global (Depdiknas:2000). Metode ini di

dasarkan pada teori Gealt yang dikembangkan dari ilmu jiwa gesalt (ilmu jiwa keseluruhan). Dalam perspektif gesalt, anak pertama kali mermaknai segala sesuatu secara keseluruhan (global). Keseluruhan memiliki makna yang lebih dahulu dibandingkan dengan unsur. Kedudukan setiap unsur Gesalt (keseluruhan), sebagai contoh undur "a" hanya bermakna jika "a" ini fungsional dalam kata atau kalimat (misalnya "bebek berenang"). Atas dasar ini, Decroly memperkenalkan membaca kalimat. Kalaimat dalam permainan membaca permulaan Decroly dipilih dari kalimat perintah atau anak melakukan hal-hal yang ada dalam perintah tersebut seperti "ambil sapu itu". Dengan menggunakan kartu kalimat kata, pecahan suku kata dan huruf permainan itu dilakukan. Kegiatna permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan papan plane, karton yang dapat ditempelkan, dan kotak kata.

Pendekatan Whole-Linguistik, permainan membaca tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang terstruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistic (bahasa) anak secara keseluruhan. Kemampuan Linguistik secara keseluruhan akan melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengar (menyimakdan memahami), mengkomunikasikan (mengungkapkan atau member tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya.

Pendekatan permainan ketiga ini adalah pendekatan Whole-Linguistik yaitu suatu pendekatan dalam mengembangkan membaca permulaa dengan menggunakan seluruh kemampuan linguistic anak. Dalam menggunakan pendekatan ini lingkungan dan pengalaman anak menjadi

sumber permaina utama. Pendekatan ini juga tidak hanya memfokuskan pada pengembangan bahasa saja tetapi juga intelektual dan motorik anak. Sebagai contoh pada tema “tanaman” (sub tema berkaitan dengan buah-buahan), guru mengenalkan apel. Guru bertanya pada anak tentang pengetahuan buah apel. Pengenalan membaca da menulis permulaan dalam pendekatan Whole-Linguistik ini dilakukan misalnya setelah anak menggambar atau mewarnai sesuatu (seperti rumah atau binatang), guru meminta anak untuk member nama pada gambar tersebut dan guru membantu menuliskan nama dari gambar yang diinginkan anak (Depdiknas: 2000)

Meurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan banyaknya komunikasi anak bias mengembangkan bahasa melalui metode permainan, anak bias mengenal huruf, kata, gambar dan sering melakukan permainan di TK. Untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, anak masih diminta untuk menceritakan tentang isi gambar yang telah dibuatnya itu.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Reni Junita (2010) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Dadu Huruf Di TK Aisiyah Kubang Lubuk Alung. Adapun hasil penelitian kemampuan pengenalan huruf melalui permainan dadu huruf dapat berkembang secara maksimal.
2. Marni Yanti (2012). Dengan judul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kartu Kata Bergambar pada Papan Planel di TK Aisyiyah Naras Kota

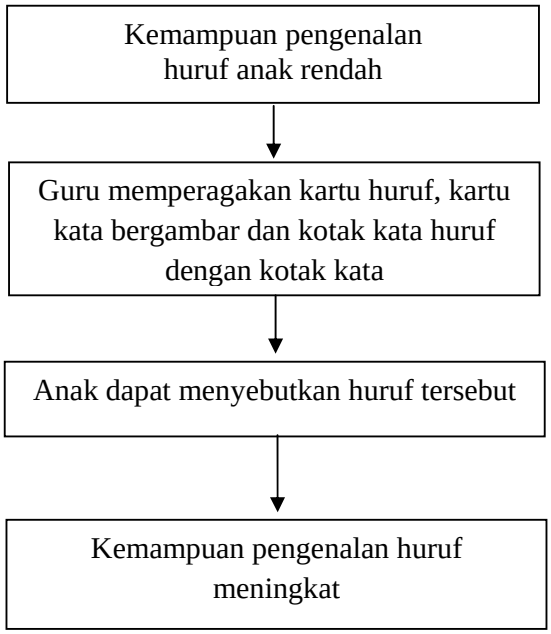
Pariaman. Adapun hasil dari penelitian membaca anak melalui kartu kata bergambar pada papan planel mengalami peningkatan.

Sementara itu penulis juga melakukan penelitian tentang Peningkatan Pengenalan Huruf Melalaui permainan Kotak Kata di TK Puti Reno Lasieh Pariaman.

Berdasarkan penelitian diatas persamaan dengan penulis adalah sama-sama meningkatkan pengenalan huruf. Sedangkanperbedaannya dengan Reni Junita melalui permainan dadu huruf, Desi Damyanti melalui kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran di TK Puti Reno Lasieh Naras Pariaman ini, sangat kurang sekali dalam pengenalan huruf. Selama ini hanya menggunakan metode bercakap-cakap dan menggunakan media atau alat peraga kurang menarik, mengingat karakteristik belajar anak usia dini adalah belajar dari yang kongkrit keabstrak dari yang sederhana ke yang kompleks sehingga pembelajaran pengenalan huruf tercapai secara optimal. Khususnya anak kelompok B1 TK Puti Reno Lasieh Naras.



Bagan I.
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan kotak kata dapat meningkatkan pengenalan huruf bagi anak kelompok B1 di TK Puti Reno Lasieh Pariaman.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Membelajarkan anak dengan peningkatan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata dapat menjadai pembuka yang sukses, menumbuhkan minat, percaya diri keberanian anak dan rasa keingintahuan anak.
2. Permainan kotak kata dapat menjadi media yang menghasilkan peningkatan pengenalan huruf bagi anak usia dini.
3. Setelah silakukan siklus II terhadap permainan kotak kata terlihat meningkatnya keberhasilan aspek dibandingkan pada siklus I.

B. Implikasi

Berdasarkan hasi penelitian dan tinjauan kajian teori maka implikasi pada penelitiana ini adalah:

1. Aplikasi permainan dengan kotak kata dapat menjadi salah satu alternatif yang sangat berpengaruh terhadap peningkatan pengenalan huruf anak semenjak dini.
2. Selama ini dalam memberikan satu nasehat pada anak hanya memakai metode ceramah yang membuat anak bosan dan tidak tertarik akan hal yang disampaikan tetapi setelah penelitian ini telali terbukti bahwa dengan permainan dengan kartu kata bergambar dapat memberikan pasan atau

3. nasehat secara tidak langsung kepada, anak, sehingga anak dapat mengembangkan pengenalan huruf anak dengan baik dan benar.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telali diperoleh dalam penelitian, ada beberapa saran yang dapat diambil diantaranya adalah:

1. Guru dapat menerapkan permainan kotak kata ini di TK Puti Reno Lasieh Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman dapat digunakan dan diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran,
2. Sehubungan dengan kartu kata dapat meningkatkan pengenalan huruf anak, sebaiknva guru yang mengajar di TK Puti Reno Lasieh Kecamatan Pariaman Utara perlu memahami cara pembelajaran.
3. Pada permainan sebaiknya anak disuruh untuk memcobakan kembali permainan kotak kata pada papan planel kembali yang telah diperagakan dan menyuruh anak untuk menganal huruf yang tampil, hal ini dapat meningkatkan pengenalan huruf anak dan juga menumbuhkan rasa percaya diri anak.
4. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan pengenalan huruf melalui kegiatan kotak kata.
5. Pada proses pembelajaran sebaiknya guru menciptakan suasana mengajar yang menyenangkan untuk anak, agar dapat meningkakan kreatifitas anak dan imajinasi anak dalam mengembangkan ekspresi diri anak tersebut.

6. Kepada pihak TK Puti Reno Lasieh Kecamatan Pariaman Utara Kota Pariaman hendaknya melengkapi media untuk pengembangan membaca anak.
7. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan tindakan untuk mengungkap lebih jauh makna dari kegiatan kotak kata yang dapat mengembangkan semua aspek.
8. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
9. Untuk peneliti sendiri dapat meningkatkan proses belajar mengajar ke arah yang lebih baik, dan dapat mengetahui perkembangan setiap anak.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara

Bentri. 2005. Penelitian Tindakan Kelas.

Cucu Eliyati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta

Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar

Depdiknas. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan di Tarnan Kanak-Kanak.* Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Metode Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-kanaklakavfa:* Depdikbud

Dhietti dkk, Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa.* Jakarta: Universitas Terbuka

Hasan, Maimunah (2009), *Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: DIVA Press

Jamaris, Martini (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: PT. Grasindo

Marsitoh. 2004. *Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Universitas Terbuka*

Montolalu. 2007. *Bermain dan permainan anak.* Jakarta : Universitas Terbuka

Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan.* Jakarta: Depdiknas

V Rahim Farida. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar.* Jakarta: Bumi Aksara Ramli. 2005. *Pendamping Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas

R.Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* Jakarta: Rineka Cipta

Sugianto Mayke T. 1995. *Bermain-mainan dan Permainan.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.

Sujiono, Yuliana, Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. Indeks.

UU. Sisdiknas 2003. *UURINo. 20 Tahun 2003.* Jakarta: Sinar Grafika

Yuli, Ana. 2005. *Cara Menumbuhkan Minat Baca Anak.* Jakarta: PT. Gramedia.