

**PENINGKATAN PENGENALAN HURUF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
MENCOCOKKAN GAMBAR DENGAN TULISAN DI TAMAN KANAK –KANAK
ASIRIYAH KOTA PARIAMAN.**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

VANI FEBRITA S.Y.

57422

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS

NEGERI PADANG

2012

PENGESAHAN TIM PENGUJI

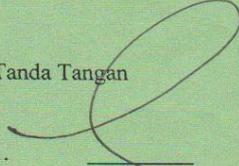
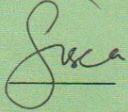
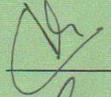
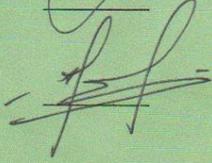
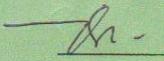
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan Di TK Asiriyah Kota Pariaman

Nama : Vani Febrita. S.Y
NIM : 2010/57422
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2012

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	: Dra.Hj.Dahliarti, M. Pd.	4. 
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	5. 

ABSTRAK

VANI FEBRITA . S.Y. 2012. Peningkatan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan Di TK Asiriyah Kota Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan pengenalan huruf Anak Usia Dini di TK Asiriyah Kota Pariaman masih rendah karena peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan pengenalan huruf, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan di kelas B2 TK Asiriyah Kota Pariaman, Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, data di peroleh melalui teknik observasi, wawancara dokumen, data di olah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan pengenalan huruf anak. Pada siklus I peningkatan pengenalan huruf anak masih kurang aktif dan dilanjutkan pada siklus II peningkatan pengenalan huruf anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, sehingga hasil rata-rata melalui permainan dinyatakan adanya peningkatan hasil dari kondisi awal penelitian nilai yang sangat rendah, pada siklus I meningkat menjadi tinggi dan pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi. peningkatan pengenalan huruf anak usia dini mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan mencocokkan gambar dengan tulisan dapat meningkatkan pengenalan huruf anak usia dini di kelas B2 di TK Asiriyah Kota Pariaman.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “Peningkatan pengenalan huruf anak usia dini melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan di Taman Kanak – Kanak Asiriyah Kota Pariaman”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dr. Hj Rakimahwati M.pd selaku pembimbing I dan terima kasih juga buat pembimbing II penulis ibu Rismareni Pransiska, M.pd yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend M.pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan proposal ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman M.S Kons selaku dewan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Teman-teman angkatan 2010 buat kebersamaan baik suka dan duka sela menjalankan masa-masa perkuliahan di kampung dalam mks buat smnya.
5. Ketua Yayasan dan kepek, TK Asiriyah Kota Pariaman yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

6. Buat teman kolaborasi peneliti Nila Susanti yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian ini.
7. Murid- murid TK Asiriyah Kota Pariaman yang sangat peneliti sayangi dan cintai.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

Teristimewa buat kedua orang tua peneliti dan kakak beserta kakak ipar, kementerian terima kasih atas bantuan dan dukungannya, yang paling istimewa buat seseorang yang sangat-sangat berarti banget membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik moral maupun material, terima kasih banget sayang semoga kita disatukan love you.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mohon maaf, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Padang, April 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Rancangan Permasalahan.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasarn Teori	9
1. Hakekat Anak Usian Dini	9
a. Pengertian anak usia dini.....	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
c. Karakteristik Anak Usia Dini.....	11
2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	13
a. Prinsip Perkembangan Bahasa.....	14
b. Konsep Membaca.....	15
a) Pengertian membaca.....	15
b) Tujuan Membaca.....	15
c) Tahap-Tahap Kemampuan Membaca.....	17
d).Pendekatan Permainan membaca.....	18
c. Huruf Konsonan/ huruf Vokal.....	19
3. Konsep Bermain.....	21
a. Bermain.....	21
b. Permainan.....	23
c. Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan.....	26
B. Penelitian Yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual.....	28
D. Hipotesis Tindakan	29
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian	31

C. Prosedur Penelitian	31
D. Instrumen Penelitian	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PEMBAHASAN.....	39
A. Deskripsi Data.....	39
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	39
2. Deskripsi Siklus I.....	41
3. Deskripsi Siklus II	60
B. Analisa Data.....	78
1. Analisa Siklus I.....	78
2. Analisa Siklus II	79
3. Analisa Wawancara	79
C. Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP.....	84
A. Simpulan	84
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	85

KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Peningkatan pengenalan huruf vokal anak usia dini melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan 36
Tabel 3.2	format wawancara 37
Tabel 4.1	Peningkatan pengenalan huruf vokal anak usia dini (Sebelum Tindakan)..... 39
Tabel 4.2	Hasil Observasi Peningkatan pengenalan huruf vokal anak usia dini melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan pada Siklus I Pertemuan Pertama..... 44
Tabel 4.3	Hasil Observasi Peningkatkan Pengenalan Huruf Vokal Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan pada Siklus I Pertemuan kedua..... 48
Tabel 4.4	Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Huruf Vokal Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan pada Siklus I Pertemuan Ketiga 52
Tabel 4.5	Rekapitulasi Peningkatan Pengenalan Huruf Vokal Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan Siklus I pertemuan 1, 2, 3 55
Tabel 4.6	Hasil Wawancara Anak Dalam Kegiatan Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan pada siklus I setelah tindakan..... 58
Tabel 4.7	Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Huruf Vokal Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan Pada Siklus II Pertemuan pertama..... 64
Tabel 4.8	Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Huruf Vokal Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan Pada Siklus II pertemuan kedua .. 67
Tabel 4.9	Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Huruf Vokal Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan pada Siklus II Pertemuan Ketiga 70
Tabel 4.10	Rekapitulasi Peningkatan Pengenalan Huruf Vokal Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan Siklus II pertemuan 1, 2, 3 Setelah tindakan 73
Tabel 4.11	Hasil Wawancara Anak Dalam Kegiatan Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan pada Siklus II setelah tindakan..... 76

Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan Pada Siklus I dan Siklus II di TK Asiriyah Kota Pariaman.....	80
--	----

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Peningkatan pengenalan huruf vokal anak usia dini melalui permainan gambar lepas (Sebelum Tindakan).....	40
Grafik 4.2 Hasil Observasi Peningkatan pengenalan huruf vokal anak usia dini melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	45
Grafik 4.3 Hasil Observasi Peningkatkan Pengenalan Huruf Vokal Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan pada Siklus I Pertemuan kedua.....	49
Grafik 4.4 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Huruf Vokal Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	53
Grafik 4.7 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Huruf Vokal Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan Pada Siklus II Pertemuan pertama)	64
Grafik 4.8 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Huruf Vokal Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan Pada Siklus II pertemuan kedua	67
Grafik 4.9 Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Huruf Vokal Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencocokkan Gambar Dengan Tulisan pada Siklus II Pertemuan Ketiga).....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 2	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 3	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Ketiga
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 6	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Ketiga
Lampiran 7	Pertanyaan Wawancara
Lampiran 8	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I
Lampiran 9	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II
Lampiran 10	Lembaran Pengamatan Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 11	Lembaran Pengamatan Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 12	Lembaran Pengamatan Siklus I Pertemuan Ketiga
Lampiran 13	Lembaran Pengamatan Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 14	Lembaran Pengamatan Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 15	Lembaran Pengamatan Siklus II Pertemuan Ketiga
Lampiran 16	Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur formal yang melayani anak usia 4 - 6 tahun. Taman Kanak - Kanak mempunyai berbagai aspek pembangunan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini dapat ditempuh melalui 3 jalur yaitu pendidikan formal pendidikan non formal dan pendidikan informal. Menurut Undang - undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang system pendidikan nasional menyatakan bahwa : PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dapat diselenggarakan jalur pendidikan formal, non formal, informal. PAUD jalur pendidikan formal berbentuk TK, pada jalur non formal berbentuk kelompok bermain (KB) Taman Penitipan Anak (TPA).

Pembelajaran anak usia dini di lakukan melalui kegiatan dengan prinsip “Bermain sambil belajar, belajar seraya bermain”. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kepribadian, termasuk perkembangan fisik motorik, bahasa, sosial, emosional, maupun kecerdasan nya. Dengan

demikian bermain bagi anak berarti mengenal lingkungan, menciptakan, dan mencintainya.

Program Pendidikan Anak Usia Dini direncanakan dan dikembangkan secara khusus sesuai dengan karakteristik subjek didiknya. Yang menjadi bagian penting dalam mendukung diterapkannya program TK adalah dengan tersedianya berbagai fasilitas pendukung, sehingga hal - hal yang merupakan tuntutan program dapat dilaksanakan sebaik - baiknya. Untuk itu dalam melaksanakan pengajaran haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Adapun tujuan pendidikan di TK menurut kurikulum 2004 adalah : “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”.

Mengenal Huruf Konsonan / huruf mati adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan hambatan atau halangan. Jumlah huruf konsonan ada 21 buah, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, huruf vokal / huruf hidup ini merupakan salah satu teknik berbahasa , Tujuan mengenal huruf vokal Mentosory (1995:21) adalah : 1) Melatih daya tangkap, daya fikir, daya fantasi, dan konsentrasi anak. 2) Mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah perbendaharaan kata anak. 3) menumbuhkan Minat baca anak atau memupuk anak dalam mengembangkan bahasa pada anak. 4) Mampu untuk membahas bahasa itu

sendiri. 5) Agar anak mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan baik. 6) mampu mengingat dan menghafal informasi.

Agar tujuan itu dapat dicapai maka dibutuhkan guru atau tenaga pendidik yang professional dan kreatif dibidangnya. Untuk itu diperlukan sekali guru-guru profesional yang melatih dan terdidik serta memiliki pengalaman yang kaya dalam membuat alat permainan untuk membantu proses pembelajaran, yang paling utama guru tersebut mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat alat permainan yang dapat mengembangkan semua dimensi perkembangan anak baik fisik maupun psikis. Sehingga mampu mengembangkan ide - ide wawasan keterampilan dan sarana dalam mengajar serta harus merancang berbagai media dan menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat membangkitkan suasana dan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak sesuai dengan dunianya.

TK yang benar - benar mampu mengembangkan semua dimensi - dimensi itu adalah TK yang kaya dengan media atau alat permainan yang relevan dengan kehidupan anak. Maka untuk itu diperlukan adanya alat permainan yang menarik, tidak membosankan dan sekaligus menunjang proses belajar mengajar di TK untuk itu pemerintah berupaya mengembangkan dan menyempurnakan program kegiatan pengembangan bahasa anak melalui gambar - gambar yang berwarna warni untuk meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa aspek perkembangan anak tersebut bahasa adalah salah satu bidang perkembangan yang sangat perlu dikembangkan dalam diri anak. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting karena berguna untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga berfungsi sebagai alat untuk memahami perasaan dan fikiran orang lain.

Kemampuan berbahasa pada anak di pengaruhi oleh meningkat nya usia anak semakin anak bertambah umur maka akan semakin banyak kosa kata yang di kuasai dan semakin jelas pelafalan dan pengucapan katan nya untuk itu di perlukanlah peningkatan pengenalan huruf anak usia dini secara awal.

Walaupun demikian kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak anak usia dini mengalami kesulitan dalam menghubungkan atau mengenal huruf konsonan dan huruf vokal melalui gambar yang tidak menarik bagi anak. kondisi itu juga dialami oleh TK ASIRIYAH terutama pada kelompok B2. Permasalahan tersebut di atas di sebabkan oleh beberapa faktor, dimana anak kurang mengetahui bentuk huruf vokal atau masih kurang untuk mengetahui karena kurangnya media yang ada di TK tersebut, anak belum mampu mencocokkan huruf yang di dalamnya terdapat huruf vokal dari sebuah gambar karena belum di temukan strategi yang tepat, guru kurang bervariasi dalam mengenalkan huruf vokal dengan gambar .

Untuk itu usaha penulis lakukan untuk meningkatkan pengenalan huruf anak usia dini dengan membuat media yang menarik bagi anak dan merangsang anak untuk mengetahui huruf.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan mengadakan sebuah penelitian dengan judul “Peningkatan pengenalan huruf anak usia dini melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan di Taman Kanak – Kanak Asiriyah Kota Pariaman”.

Dengan mempergunakan permainan mencocokkan gambar dengan tulisan yang menarik dan bervariasi mudah - mudahan akan dapat meningkatkan bahasa anak usia dini dalam mengenal huruf bagi TK Asiriyah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul dengan menumbuhkan bahasa anak usia dini dalam mengenal huruf adalah :

1. Anak kurang mengetahui bentuk huruf vokal.
2. Anak belum mampu mencocokkan huruf dari sebuah gambar karena belum di temukan strategi yang tepat.
3. Guru kurang bervariasi dalam mengenalkan huruf vokal dengan gambar.
4. Anak tidak tertarik dengan huruf vokal karena media kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi, maka pembatasan masalahnya adalah.

1. Anak kurang mengetahui bentuk huruf vokal.
2. Anak belum mampu mencocokkan huruf dari sebuah gambar karena belum di temukan strategi yang tepat.
3. Guru kurang bervariasi dalam mengenalkan huruf vokal.

Oleh sebab itu peneliti berharap dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak Asiriyah pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : "Bagaimanakah permainan mencocokkan gambar dengan tulisan dapat meningkatkan bahasa anak usia dini dalam mengenal huruf di TK Asiriyah kota pariaman?"

E. Rancangan Pemecahan Masalah.

Sesuai dengan rumusan masalah maka rancangan pemecahan masalahnya adalah melalui kegiatan ini permainan mencocokkan gambar dengan tulisan dapat meningkatkan pengenalan huruf anak usia dini dalm mengenal huruf di TK Asiriyah Kota Pariaman

F. Tujuan Penelitian.

Adapun tujuan dari penelitian untuk mengungkap hal – hal sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan pengenalan huruf vokal kepada anak.
2. Untuk melihat apakah dengan Permainan mencocokkan gambar dengan tulisan dapat meningkatkan bahasa anak dalam mengenal huruf.

G. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini manfaat yang dapat diambil dan di serap adalah :

1. Bagi anak TK, diharapkan dapat meningkatkan pengenalan bentuk huruf vokal.
2. Bagi TK Asiriyah, untu dapat melengkapi sarana dan prasarana permainan mengenal huruf bagi anak.
3. Bagi akademis di harapkan menjadi bahan masukan bagi mahasiswa dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti sendiri menambah wawasan dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran meningkatkan ketrampilan mengenal huruf sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan pendidikan guru anak usia dini.

H. Definisi Operasional.

Huruf itu terdiri dari dua, yaitu konsonan dan vokal, Huruf Konsonan adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan hambatan atau halangan. Jumlah huruf konsonan ada 21 buah, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, huruf vokal merupakan a, i, u, e, o yang mana minimnya pengetahuan anak tentang mengenal bentuk huruf vokal, untuk itu penulis mencoba untuk melakukan penelitian tentang pengenalan huruf vokal melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan, penulis berharap dengan adanya permainan ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf vokal a, i, u, e, o.

Sedangkan permainan mencocokkan gambar dengan tulisan adalah permainan dimana kotak di atas gambar dan tulisan nya dan di kotak bawah tulisan ya ,di dalam permainan ini anak akan mengantungkan tulisan sesuai dengan gambar contohnya : gambar ayam anak akan mencari tulisan ayam dan mengantungnya sesuai dengan gambarnya, penulis sangat berharap sekali dengan permainan ini dapat meningkatkan pengenalan huruf vokal anak di TK Asiriyah Kota Pariaman.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono dkk, 2009: 7). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Sejalan dengan itu, Prasasti (2008:55) menyatakan bahwa:

“Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai anak usia sekolah dimana anak sudah berkembang fisiknya sehingga membentuk tubuh yang proporsional, mampu berjalan, melompat, berlari, mampu memegang pensil dengan baik, mampu berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa verbal, mampu memahami emosi yang dirasakan orang lain berdasarkan bahasa tubuh yang ditunjukkan”.

Anak usia dini anak yang berumur dari 0- 6 tahun di mana usia ini sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian baik secara fisiknya yang proporsional, dan mampu berkomunikasi dengan orang lain.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini sedang dalam pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

Dalam Suyanto (2005:5) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya. Anak usia dini tidak hanya untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak akan tetapi untuk mengoptimalkan perkembangan otak melalui pemberian rangsangan yang tepat.

Dalam Santi (2009:12) terdapat dua tujuan pendidikan anak usia dini yaitu:

a. Tujuan utama

Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

b. Tujuan Penyerta

Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. Secara umum tujuan pendidikan dari anak usia dini yaitu: mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Sesuai dengan falsafah bangsa yaitu membentuk manusia Pancasila sejati yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang cakap, sehat dan terampil serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan Negara.

Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Anak perlu dibimbing agar memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

Sedangkan menurut Hasan (2009:16) tujuan pendidikan anak usia dini adalah membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah menjadi anak yang dapat berkembang secara optimal. sesuai dengan kecerdasannya sehingga memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa sesuai dengan falsafah bangsa.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Dalam Ellyawati (2005 : 2) adapun karakteristik anak usia dini yaitu:

1. Anak bersifat unik
2. Anak bersifat egosentris
3. Anak bersifat aktif dan energik
4. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
5. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang
6. Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan
7. Anak senang dan kaya dengan fantasi / daya khayal

8. Anak masih mudah frustrasi
9. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek
11. Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman
12. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Karakteristik anak usia dini Dalam Mutiah (2010 : 56) anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosioemosional, bahasa, dan komunikasi. Menurut Mutiah (2010 : 58) Karena keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya maka anak usia dini dibagi dalam 3 tahap perkembangan yaitu:

1. Masa Bayi, Usia Lahir 0 - 12 bulan
2. Masa *Toddler* (batita) Usia 1 - 3 tahun
3. Masa *early childhood*/prasekolah, Usia 3 - 6 tahun
4. Masa Kelas Awal SD, Usia 6 - 8 Tahun

Sedangkan menurut Hartati dalam (Aisyah, 2009 : 1.4 - 1.12) anak memiliki karakteristik yang khas, yaitu :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Anak merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, egosentis, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat, eksploratif, mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian yang pendek, banyak belajar dari pengalaman, menunjukkan minat terhadap teman sesuai dengan tahap perkembangannya karena anak merupakan bagian dari makhluk sosial.

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa sebagai fungsi dari suatu komunikasi, entah itu lisan, tertulis atau syarat - syarat yang berdasarkan pada sistem dari symbol - symbol. Menurut Badudu (1989) menyatakan bahwa bahasa alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu - individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginan.

Menurut Suhartono (2005 : 8) menyatakan bahwa, pada dasarnya bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan serta sikap manusia. Jadi bahasa dapat dikatakan sebagai ungkapan dari perasaan, pikiran dan sikap manusia. Dalam pemakaiannya, lambang itu disesuaikan dengan kaidah yang berlaku dalam bahasa yang bersangkutan. Anak memakai bahasa dalam kehidupannya untuk mengungkapkan keinginannya.

a. Prinsip Perkembangan Bahasa

Menurut Vigotsky, dalam Jamaris (2003 : 28), prinsip - prinsip perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut :

1) Interaksi

Interaksi anak dengan lingkungan disekitarnya sangat membantu anak memperluas kosa katanya dan memperoleh contoh - contoh dalam menghubungkan kosa kata tersebut secara cepat.

2) Ekspresi

Mengekspresikan kemampuan bahasa. Ekspresi kemampuan bahasa anak dapat disalurkan melalui pemberian kesempatan pada anak untuk menghubungkan fikiran dan perasaan secara tepat.

Menurut Bromley dalam Nurbiana Dhieni (2009 : 1.19) menyatakan bahwa terdapat “terdapat 4 macam bentuk bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis”. Selanjutnya ditambahkan bahwa bahasa mempunyai 5 fungsi, yaitu:

- 1) Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu
- 2) Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku
- 3) Bahasa membantu perkembangan kognitif
- 4) Bahasa membantu mempererat integrasi dengan orang lain
- 5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu

b. Konsep Membaca

a) Pengertian Membaca

Membaca adalah sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Menurut Tarigan (1990:7) : membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tertulis.

Mulyono (2003:203) mengemukakan bahwa, membaca adalah memahami isi bacaan. Untuk sampai pada memahami isi bacaan perlu adanya tahap-tahap yang perlu dilalui oleh anak dalam kegiatan pembelajarannya.

Membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata menghubungkan dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

b) Tujuan Membaca

Tujuan membaca secara rinci dikemukakan oleh Anderson dalam Tarigan (1990 : 10 - 11) sebagai berikut :

- 1) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*)
- 2) Membaca untuk memperoleh perincian atau fakta-fakta (*reading for details of facts*)

- 3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi, cerita (*reading sequence of organization*)
- 4) Membaca menyimpulkan, membaca inference (*reading for inference*)
- 5) Membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classity*)
- 6) Membaca menilai, mengevaluasi (*reading to evaluation*)
- 7) Membaca untuk membandingkan dan mempertentangkan (*reading to compere or contracts*)

Pada usia taman kanak-kanak (4 - 6 tahun) perkembangan kemampuan membaca anak ditandai dengan kemampuan anak membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Sejalan dengan itu, Sutan (2004 : 3) tujuan membaca adalah:

- 1) Membaca sebagai hiburan, membaca dilakukan dalam suasana rileks, misalnya membaca novel, cerpen, komik atau masalah.
- 2) Membaca untuk mencari atau untuk memahami suatu ilmu.

Tujuan di atas mempunyai arti yang positif bagi seseorang. Suasana tenang dan menyenangkan bisa didapat melalui membaca bacaan seperti majalah atau komik dan juga bagi seorang pelajar untuk menambah pengetahuannya dengan membaca buku pelajaran dari berbagai sumber buku.

Bedasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca itu adalah suatu kesanggupan seseorang untuk menelusuri,

memahami, berfikir dan memperoleh pengetahuan. Dengan adanya kemampuan membaca dapat memberikan manfaat dalam kehidupan.

c) Tahap-Tahap Kemampuan Membaca

Jamaris (2003 : 51-52), mengemukakan kemampuan membaca terbagi atas tahap perkembangan, yaitu :

1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membolak balik buku dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya. Tahap membaca gambar

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengulang cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta mudah mengenal abjad.

2) Tahap pengenalan bacaan

Pada tahap ini anak usia taman kanak-kanak telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata) dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama. Anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali cetakan hurufnya dan konteksnya. Anak mulai mengenal tanda-tanda yang ada pada benda-benda di lingkungannya.

3) Tahap membaca lancar

Pada tahap ini anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan - bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupannya sehari-hari.

Sultan mengemukakan, (2004:16) tahap perkembangan membaca anak didasarkan pada usia, pada perkembangan fisik, kemampuan mental, kematangan emosional dan lingkungan yang diciptak untuk mendukung minat bacanya.

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsure pendengaran dan pengamatan atau membaca dinilai ketika anak sedang mengeksplorasi buku dengan cara memegang dan bolak balik buku.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tahap kemampuan membaca adalah menggunakan imajinasi dalam bentuk membaca gambar yang disesuaikan dengan usia perkembangan anak mempunyai buku-buku yang menarik yang dimiliki anak sehingga anak senang dengan buku yang dimilikinya.

d) Pendekatan Permainan membaca

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, dalam permainan membaca dan menulis di taman kanak-kanak (2000:21-22) kemampuan membaca di taman kanak-kanak terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan.

Beberapa pendekatan yang dimaksud adalah:

- 1) Metode sintesa (Montessori) dimana memperkenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf tersebut.
- 2) Metode global (Decroly) yaitu memperkenalkan membaca pada anak dimulai dengan memperkenalkan kalimat.
- 3) Metode *whole-linguistic* (Vygotsky) yaitu suatu pendekatan dalam mengembangkan membaca permulaan dengan menggunakan seluruh kemampuan linguistic anak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca itu adalah :

- 1) Merupakan suatu proses yang kompleks / banyak aspeknya
- 2) Melibatkan kegiatan fisik dan mental
- 3) Memanfaatkan pengetahuan yang telah ada untuk menafsirkan makna
- 4) Membentuk makna baru dalam system pengetahuan / pengalaman yang telah dimiliki
- 5) Dipengaruhi oleh banyak factor

c. Huruf konsonan / huruf vokal

Menurut Andini T Nirmara dkk dalam kamus bahasa indonesia huruf adalah gambar, bunyi bahasa, sedangkan vokal adalah bunyi / huruf harakah seperti a, i, u, e, o, mengenali suara bunyi bahasa yang di hasilkan oleh arus udara dari paru- paru melalui pita suara dan penyempitan pada saluran suara di atas glotis, satuan fonologis yang diwujudkan dalam lafal tanpa pengesaran. Menurut Maria Mentosory (1995:9) dalam pengembangan

membaca dan menulis di TK memakai metode sintesa. Metode sintesa ini didasari atas teori asosiasi yang dikembangkan dari ilmu jiwa unsur atau ilmu jiwa mozaik, berdasarkan teori dari ilmu jiwa ini, memberikan pengertian bahwa suatu unsur misalnya : unsur huruf vokal mempunyai makna jika unsur tersebut bertahan atau berhubungan dengan unsur lain, sehingga membentuk suatu arti, dan unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa. Kalau tidak digabungkan atau tidak disintesakan dengan huruf-huruf lain sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau memakai huruf vokal yang bermakna.

Atas dasar itulah Montessori, 2000 dalam depdiknas memperkenalkan permainan membaca di TK di mulai dari unsur huruf vokal, permainan membaca dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf contoh: huruf : a, i, u, e, o.

Jadi dapat disimpulkan Huruf Konsonan adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan hambatan atau halangan. Jumlah huruf konsonan ada 21 buah, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, Huruf Vokal adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru tidak terkena hambatan atau halangan. Jumlah huruf vokal ada 5, yaitu a, i, u, e, dan o, maka sangat penting pengembangan huruf vokal itu buat anak secara awal untuk anak mengenal huruf abjad.

3. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan bagian penting dalam perkembangan anak. bermain juga bermakna dalam berbagai kegiatan dan membentuk berbagai perilaku yang menjadi kebiasaan anak. Dalam bermain anak berkesempatan untuk mengembangkan imajinasi, manipulatif, mengadakan pengulangan-pengulangan, bereksplorasi yang mendukung semua aspek pembelajaran.

Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Bermain ada dalam dunia anak, karena bermain tidak terikat pada realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah tumbuh minatnya. Dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka, sama halnya dengan perkembangan kreatifitas (Sugianto, 1995:11).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 1995:1).

Bermain bagi anak adalah kegiatan serius tapi menyenangkan. Menurut Conny R Semiawan, bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak kerana menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian (Semiawan, 2002). Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Belajar sambil bermain bagi anak usia dini merupakan

condition sine qua non, bila menginginkan anak sehat mental (Semiawan, 2002).

Siswanto, (2008:11) menyatakan bahwa anak bermain karena mempunyai energi yang berlebih. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial, agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial. Anggani Sudono (1995:7) mengemukakan bahwa alat permainan merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk memenuhi naluri anak dalam bermain. Menurut Frobel bermain sangat penting dalam belajar. Dari pengalaman Frobel sebagai guru, ia menyadari bahwa kegiatan bermain dapat dinikmati anak dan alat permainan yang paling disukai anak dan dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan mereka (Sugianto, 1995:4).

Malone dalam Musfiroh, (2008:33) menandai tiga kriteria dari permainan, yaitu :

- a. Kriteria pertama adalah tantangan. Dengan adanya tantangan, permainan menjadi lebih efektif, aturan permainan harus jelas bagi anak dan hasil permainan itu tidak dapat dipastikan.
- b. Kriteria kedua adalah memotivasi anak terlibat dalam permainan adalah fantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan cara menyediakan konteks untuk bermain mental dengan kaidah dan strategi.

- c. Kriteria ketiga adalah keingintahuan. Keingintahuan ini mendorong anak untuk terus bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, suara dan gerakan untuk melihat pola-pola apakah yang dibentuk oleh tindakan mereka. Rasa ingin tahu anak akan mendorong mereka bagaimana harus memecahkan suatu pertentangan dalam logika permainan.

b. Permainan

a) Pengertian Permainan

Permainan merupakan bentuk dari pengembangan kreatifitas anak dalam bermain, anak bisa melatih kemampuan berkomunikasi dengan cara mendengarkan berbagai macam bunyi, mengucapkan berbagai suku kata, memperjelas kata, berbicara dengan kata bahasa.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti : membina hubungan dengan orang lain, berperilaku sesuai tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebayanya, dapat memahami tingkah laku sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Berdasarkan uraian di atas di simpulkan bahwa dengan permainan anak memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya. Anggapan sudono (2005 : 47) permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi pada anak.

Eliyati (2005 : 62) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Agar alat permainan dapat di gunakan. Sebagai mana mestinya dan tidak berbahaya bagi anak, maka orang tua, pengasuh, guru, perlu mengetahui kesesuaian alat permainan yang akan digunakan dengan tingkat kematangan anak dan peralatan apa saja yang dapat digunakan serta tidak berbahaya bagi anak.

Jadi berdasarkan atas pendapat ahli di atas yang dikatakan alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya dapat menimbulkan rasa senang dan gembira pada dirinya.

Secara inti fungsi alat permainan menurut santoso (2005 : 62) adalah :

- (a) Melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungan
- (b) melatih emosionalnya
- (c) menanamkan nilai agama
- (d) melatih kecerdasan intelektual anak
- (e) menanamkan nilai agama
- (f) melatih keterampilan anak menggunakan alat bermain
- (g) melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreatifitas dan tanggung jawab anak
- (h) mengembangkan fantasi, imajinasi dan idealisme anak
- (i) memperkenalkan dan membiasakan hidup sehat dan bersih
- (j) melatih sikap sosial
- (k) mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam membaca, menulis, dan berhitung
- (l) mengenal bentuk benda, warna, dan garis melalui gambar, benda atau yang lainnya.

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat dikemukakan karena permainan berguna untuk melatih panca indera anak dengan cara mengenal berbagai macam bentuk huruf, gambar dan warna serta melatih kecerdasan emosional, karena dapat memberikan rasa senang atau gembira pada anak.

b) Syarat-syarat permainan yang baik dalam Zulkifli L. 2005

1. Mudah dibongkar pasang

Alat permainan yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki sendiri lebih ideal dari mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual ditoko lebih banyak menjadi bahan tontonan dari pada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat permainan yang di produksi di pabrik itu.

2. Mengembangkan daya fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya fantasi. Sesuai dengan ajaran pendidikan modern. Alat-alat yang dapat menunjang perkembangan fantasi itu misalnya bak pasir, tanah liat, kertas berwarna, papan tulis dan sebagainya

3. Tidak berbahaya

Para ahli yang telah meneliti jenis alat-alat permainan sependapat tentang alat permainan yang suka mendatangkan bahaya bagi anak-anak yaitu tangga, sepeda beroda tiga, jungkat-jungkitan, gunting yang runcing ujungnya, pisau yang tajam, kompor dan sebagainya.

c. Permainan Mencocokkan gambar dengan tulisan.

Anak sangat menyukai kegiatan bermain. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Melalui permainan anak dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Permainan mencocokkan gambar dengan tulisan merupakan suatu alternatif permainan untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan membaca anak. Permainan mencocok gambar dengan tulisan adalah alat peraga atau media yang dalam pelaksanaan belajar digunakan sebagai alat atau bahan untuk permainan.

Permainan mencocokkan gambar dengan tulisan adalah alat peraga untuk mengenal huruf dan belajar membaca. Alat peraga ini terdiri dari dua susunan yang satu gambar dan satu lagi tulisan, kemudian susunan satu di gantungkan dengan susunan satu ya lagi dengan sedemikian rupa sehingga tampak menarik untuk anak, juga sangat efektif dan efisien dalam belajar. Melalui permainan mencocok gambar dan tulisan, kemampuan membaca anak dapat meningkat. Adapun praktek dalam permainan mencocokkan gambar dengan tulisan adalah sebagai berikut :

- A. Guru memperkenalkan alat permainan mencocokkan gambar dengan tulisan kepada anak.
- B. Guru menjelaskan kepada anak cara memainkan permainan mencocokkan gambar dengan tulisan tersebut
- C. Guru meminta anak secara kelompok (2 atau 3 orang) untuk mencoba permainan tersebut
- D. Masing-masing anak memegang susunan kata-kata.

E. Pada hitungan mulai anak langsung mencocokkan gambar dengan tulisan tersebut.

F. Anak mencocokkan gambar dengan tulisan yang di pegang anak

G. Kemudian anak membaca kata-kata yang di cocokkan tadi

Aspek-aspek yang dapat dikembangkan melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan adalah:

Aspek Perkembangan Bahasa

Patmonodewo (1995:26) mengatakan :

Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan bicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog dan menyanyi.

Dalam permainan mencocokkan gambar dengan tulisan ini dapat membantu perkembangan bahasa anak. Dimana saat bermain anak berkomunikasi dengan guru dan teman sebayanya. Anak dapat menyebutkan nama alat permainan tersebut, anak dapat mengenal huruf-huruf, dan anak dapat melihat gambar dan membaca tulisanya. Diharapkan dengan adanya alat permainan ini perbendaharaan kata anak semakin meningkat.

B.Penelitian yang Relevan.

Penelitian Ernita (2008) Menguji tentang : “Meningkatkan minat baca anak melalui permainan kartu bergambar dan kartu huruf dengan menggunakan papan panel di TK Bundo Kandung Tandikat”. Menemukan

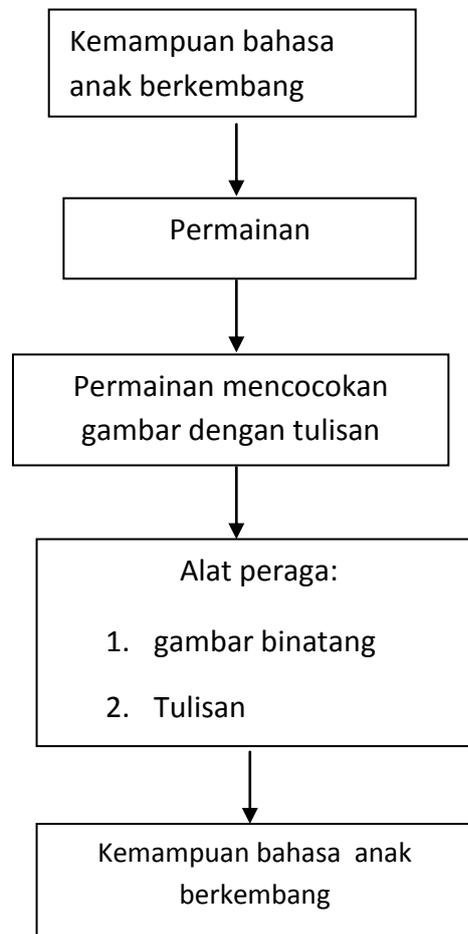
bahwa terdapat peningkatan kemampuan minat, baca dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu bergambar.

Penelitian Refniati (88528) dengan judul : “ Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf Dalam Pembelajaran” , menemukan bahwa terdapat meningkat nya kemampuan membaca anak melalui permainan kartu huruf dalam pembelajaran.

Skripsi di atas merupakan acuan dan pedoman penulis dalam melakukan tindakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak di TK Asiriyah Kota Pariaman.

C.Kerangka Konseptual

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak terhadap pemahaman konsep huruf adalah melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan. Dari hal ini akan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpatani dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak.

Kerangka Konseptual .**D.Hipotesis Tindakan**

Kemampuan bahasa anak melalui kegiatan permainan mencocokkan gambar dan tulisan dengan menggunakan bahan sederhana dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan pengenalan huruf vokal anak usia dini melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan di TK Asiriyah Kota Pariaman :

1. Permainan mencocokkan gambar dengan tulisan dapat menjadi salah satu alternatif untuk peningkatan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Asiriyah Kota Pariaman.
2. Melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan dapat juga mengembangkan rasa percaya diri, kerja sama, atau tolong menolong, tanggung jawab, menghargai orang lain, saling menghormati, sportifitas yang tinggi dan kejujuran.
3. Pemahaman anak meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus 1 pengenalan huruf anak baru mencapai 67,5% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 92,5% berarti permainan mencocokkan gambar dengan tulisan dapat peningkatan pengenalan huruf vokal anak dalam belajar.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan mencocokkan gambar dengan tulisan dapat peningkatan pengenalan huruf anak,

dengan demikian peneliti harus meningkatkan berbagai macam media dan sarana permainan yang dapat meningkatkan pengenalan huruf anak, sehingga dalam hal ini metode belajar yang harus diperbaiki oleh peneliti dalam rangka peningkatan pengenalan huruf anak usia dini, dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan rasa antusias anak besar dalam belajar diharapkan peneliti membuat berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan dapat meningkatkan kemampuan anak.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan peningkatan pengenalan huruf anak dalam memberikan pemahaman belajar kepada Anak Usia Dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat, dan berikanlah pembelajaran kepada anak dengan bersemangat dan antusias dalam memberikan permainan kepada Anak Usia Dini.

C. Saran

Berdasarkan kemampuan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Sehubungan dengan menggunakan permainan mencocokkan gambar dengan tulisan peningkatkan pengenalan huruf anak, sebaiknya guru TK Asiriyah Kota Pariaman perlu memahamai cara pembelajaran secara

optimal sehingga guru dapat memahami keutuhan dari masalah anak dalam bermain sambil belajar.

2. Kepala Sekolah TK Asiriyah Kota Pariaman hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan pemahaman anak seperti meningkat sesuai dengan yang diharapkan.
3. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar di masa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang peningkatan pengenalan huruf anak usia dini melalui permainan mencocokkan gambar dengan tulisan.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Direktorat PADU. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran Pada pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hurlock, Elizabeth B. 1990. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. 1993. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Program Pendidikan Usia Dini PPS Universitas Negeri Jakarta
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Gramedia Widisarana
- Megawangi, dkk. 2005. *Pendidikan Yang Patut dan Menyenangkan*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation
- Mulyono, Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Nur Mustakim, Muh. 2005. *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Patmonodewo, soemiarti. 1995. *Buku Ajar Pendidikan Pra Sekolah*. Jakarta: Debdikbud
- Prayitno, Elida. 1999. *Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini*. Padang: FIP UNP
- Rahim, farida. 2007. *Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Siswanto. 2008. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Anggota IKAPI