

**UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN HURUF
MELALUI PERMAINAN KOTAK KATA
DI TK AISYIYAH PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh :

WISMA

NIM : 2008/07794

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**



HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

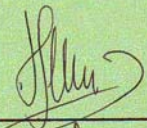
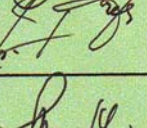
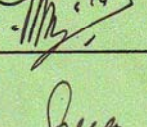
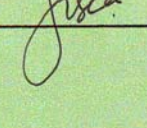
*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Di TK Aisyiyah Pariaman

Nama : Wisma
NIM : 07794/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Juli 2011

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd :	1. 
2. Sekretaris : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd :	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd :	3. 
4. Anggota : Dra. Hj. Izzati, M. Pd :	4. 
5. Anggota Rismareni Pransiska, SS, M. Pd :	5. 

KALAMATI PERSEMBAHAN

Tuhan

Engkau maha pengasih

Engkau maha penyayang

Berikankami keharmonisan

Dalam kehidupan yang aku jalani

Atas keridhoanmu

Ya allah aku bisa

Menjalani tugas sebagai

Insan yang berguna

Alhamdulillah..... kami ucapkan

Keridhoanmu tuhan

Atas segala yang engkau berikan

Kepada kami sekalian

Terimalah doa kami

Yang maha besar Oh Tuhan

Tunjukkanlah diri kami

Jalan yang slalu kau ridhoi.....

Amin.....

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 kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang , Mei 2011

Yang menyatakan,

Sri Wahyuni

ABSTRAK

Wisma. 2011 : Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Di TK Aisyiyah Pariaman, Skripsi, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Pariaman, dalam kenyataan penulis lihat bahwa kemampuan pengenalan huruf anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru tentang pembelajaran pengenalan huruf serta alat peraga kurang bervariasi sehingga anak bosan, merasa terpaksa dan kurang menarik, tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran huruf. Salah satu upaya yang diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini adalah dengan meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia dini yaitu melalui permainan kotak kata. perumusan masalah peneliti ini adalah apakah kotak kata dapat meningkatkan pengenalan huruf terhadap anak? penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata di tk aisyiyah pariaman.

Subyek penelitian anak TK kelompok B1 TK aisyiyah pariaman tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak 20 orang yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Metode yang dilakukan peneliti yaitu metode Tanya jawab. Data tentang kemampuan pengenalan huruf dalam pembelajaran diperoleh dari lembar observasi dan wawancara yang analisis dengan teknik persentase.

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan anak dalam proses pengenalan huruf melalui permainan kotak kata, pada kategori sangat tinggi sebelum tindakan adalah 7,5%, pada siklus 1 rata-ratanya 41,25%, sedangkan pada siklus 11 rata-ratanya 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan huruf bagi anak mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan pada siklus 11. maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kotak kata dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata di TK Aisyiah Pariaman”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku pembimbing 1 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD, sekaligus pembimbing 2 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Seluruh Dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Orang tua, Kakak dan Adek yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Ibu Dasli selaku Kepala Sekolah TK Aisyiah Kota Pariaman yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
7. Anak didik peneliti di TK Aisyiah Kota Pariaman yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
8. Majelis guru TK Aisyiah Kota Pariaman dan teman-teman angkatan 2008 untuk kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliaha

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

Padang, Juni 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR FOTO	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A.	Latar Belakang Masalah	1
B.	Identifikasi Masalah	8
C.	Pembatasan Masalah	8
D.	Rumusan Masalah	8
E.	Rancangan Masalah	9
F.	Tujuan Penelitian	9
G.	Manfaat Penelitian	9
H.	Defenisi Operasional	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A.	Landasan Teori	12
1.	Hakekat Anak Usia Dini	12
a.	Pengertian Anak Usia Dini	12
b.	Karakteristik Anak Usia Dini	13
c.	Tugas-Tugas Perkembangan Anak Usia Dini	14

2.	Hakekat Bahasa	16
a.	Pengertian Bahasa	16
b.	Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	17
3.	Huruf	
a.	Pengertian Huruf	19
b.	Konsep Huruf	20
c.	Bentuk Huruf Anak Usia Dini	23
d.	Manfaat Huruf Bagi Anak Usia Dini	24
e.	Permainan Huruf Dan Kata Untuk Anak Usia Dini	25
f.	Pendekatan Permainan Huruf Dan Membaca Anank Usia Dini	26
4.	Bermain	29
a.	Pengertian Bermain	29
b.	Fungsi Bermain Bagi Anak TK	30
c.	Syarat Permainan	32
d.	Manfaat Bermain	33
e.	Permainan Kotak Kata	34
f.	Peranan Guru Dalam Bermain	38
B.	Penelitian Relevan	40
C.	Kerangka Konseptual	41
D.	Hipotesis Tindakan	42

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian	43
B.	Setting Lokasi Penelitian	43
C.	Subjek Penelitian	44
D.	Objek Penelitian	44
E.	Prosedur Penelitian	44

F.	Sumber Data	52
G.	Teknik Pengumpulan Data	53
H.	Instrument Penelitian	53
I.	Analisis Data	54
J.	Indikator Keberhasilan	54

BAB IV HASIL PENELITIAN

A.....	Deskripsi Data	56
1.	Deskripsi Kondisi Awal	56
2.	Deskripsi Siklus I	60
3.	Deskripsi Siklus II	73
B.....	Pembahasan	94

BAB V PENUTUP

A.	Kesimpulan	101
B.	Saran	103

DAFTAR PUSTAKA	105
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	107
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel

4.1	Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	57
4.2	Sikap Anak Dalam Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	59
4.3	Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Siklus I (Stelah Tindakan).....	66
4.4	Sikap Anak Dalam Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	68
4.5	Hasil Wawancara Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	72
4.6	Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	78
4.7	Sikap Anak Dalam Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan)	80
4.8	Hasil Wawancara Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	83
4.9	Rekapitulasi Lembaran Pengamatan Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Setiap Pertemuan Pada Siklus I dan Siklus II Kategori Sangat Tinggi	85
4.10	Rekapitulasi Lembaran Pengamatan Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Setiap Pertemuan Pada Siklus I dan Siklus II Kategori Tinggi	88
4.11	Rekapitulasi Lembaran Pengamatan Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Setiap Pertemuan Pada Siklus I dan Siklus II Kategori Rendah	91
4.12	Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata (Anak Kategori Sangat Tinggi)	95

4.13	Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata (Anak Kategori Tinggi)	97
4.14	Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata (Anak Kategori Rendah Perlu Bimbingan).....	98

DAFTAR GRAFIK

Grafik

4.1 Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	58
4.2 Sikap Anak Dalam Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	60
4.3 Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Siklus I (Stelah Tindakan)	67
4.4 Sikap Anak Dalam Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	
4.5 Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Siklus II (Stelah Tindakan)	69
4.6 Sikap Anak Dalam Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan)	80
4.7 Rekapitulasi Lembaran Pengamatan Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Setiap Pertemuan Pada Siklus I dan Siklus II Kategori Sangat Tinggi	87
4.8 Rekapitulasi Lembaran Pengamatan Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Setiap Pertemuan Pada Siklus I dan Siklus II Kategori Tinggi	90
4.9 Rekapitulasi Lembaran Pengamatan Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Setiap Pertemuan Pada Siklus I dan Siklus II Kategori Rendah	93
5.1 Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata (Anak Kategori Sangat Tinggi)	96
5.2 Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata (Anak Kategori Tinggi)	98

5.3 Upaya Meningkatkan Pengenalana Huruf Melalui Permainan Kotak Kata (Anak Kategori Rendah Perlu Bimbingan)	99
--	----

DAFTAR BAGAN

Bagan

1. Kerangka Berfikir Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Kotak Kata ... 42
2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Terdiri Dari Berbagai Siklus 46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Satuan Kegiatan Harian
2. Lembaran pengamatan upaya meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada kondisi awal (sebelum tindakan)
3. Lembaran pengamatan upaya meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada siklus I (setelah tindakan)
4. Lembaran pengamatan upaya meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada siklus II (setelah tindakan)
5. Lembaran pengamatan sikap anak dalam upaya meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada kondisi awal (sebelum tindakan)
6. Lembaran pengamatan sikap anak dalam upaya meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada siklus I (setelah tindakan)
7. Lembaran pengamatan sikap anak dalam upaya meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata pada siklus II (setelah tindakan)
8. Lembaran hasil wawancara anak pada siklus I
9. Lembaran hasil wawancara anak pada siklus II
10. Lembaran Rekapitulasi Hasil Pengamatan Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Permainan Kotak Kata Setiap Pertemuan Pada Siklus I dan Siklus II
11. Foto Kegiatan Permainan kotak kata

DAFTAR FOTO

Foto

1. Anak dan guru membaca doa sebelum belajar dan ayat pendek
2. Guru menerangkan permainan kotak kata
3. Anak menempelkan kartu kata bergambar ke kotak kata
4. Anak mencari huruf sesuai dengan kartu kata yang ditempelkan di kotak kata
5. Anak menempelkan huruf di kotak kata
6. Guru dan anak bernyanyi tentang huruf

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu suatu proses langkah dalam pengembangan sumber daya manusia yang berlangsung sepanjang hayat manusia itu sendiri. Bahkan sesungguhnya proses pendidikan sudah berlangsung sejak kedua manusia memasuki jenjang perkawinan dan bergaul sebagai suami istri. Anak tumbuh dalam rahim ibu sejak awalnya dibekali nilai-nilai dan 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 Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 2 bahwa: Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk TK, Raudatul Atfhal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.

Selanjutnya Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Bab IV pasal 28 ayat 6 bahwa:

“Pendidikan Usia Dini (PAUD) adalah suatu pembinaan atau arahan yang ditujukan pada anak semenjak lahir melalui ransangan untuk

membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani dan juga memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut”.

Salah satu dasar meletakkan kearah perkembangan bahasa, kognitif, fisik/motorik, seni dan perkembangan pembiasaan yaitu perkembangan moral, nilai-nilai agama, sosial emosional maka guru TK diharapkan memiliki keterampilan dalam melayani dan mengembangkan dimensi pertumbuhan.

Menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 (KBK 2004) Bahwa: “Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan untuk ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Mutu pendidikan sedikit banyak bergantung pada keadaan guru-gurunya adalah faktor penentu keberhasilan belajar disamping alat, fasilitas, sarana dan kemampuan siswa itu sendiri, termasuk partisipasi orang tua dan masyarakat menyangkut harus dikuasainya dengan baik agar proses pendidikan menjadi penuh bermakna dan selalu relevan dengan tujuan dan bahan ajarnya.

Mengembangkan potensi peserta didik diperlukan pengetahuan guru tentang pembelajaran pengenalan huruf. Agar pembelajaran pengenalan huruf di TK Aisyiah Pariaman berjalan secara optimal dalam Depdiknas (2000:14).

Anak TK sangatlah sulit menanamkan konsep huruf dan konsep kata, pada usia ini anak perlu diberikan pengenalan huruf dan konsep membaca karena akan

memasuki SD. Untuk menanamkan konsep tersebut maka penulis merancang suatu permainan yang dapat merangsang perkembangan bahasa anak.

Mengajarkan membaca di TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan perkembangan pra-skolastik atau pra-akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain dalam Depdiknas (2002:2).

Cara-cara yang dapat digunakan sarana pendukung berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak.

Pendidikan di TK dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar dapat mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak salah satunya aspek pengembangan bahasa. Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Bahasa adalah suatu system simbol untuk berkomunikasi yang meliputi *fonologi* (unit suara), *morfologi* (unit arti), *sintaksis* (kata bahasa), *semantik* (variasi arti), dan *pragmatic* (penggunaan) bahasa. Dengan bahasa anak dapat mengomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran maupun perasaan orang lain. Anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun dapat mengembangkan kosa kata secara mengagumkan.

Anak usia 4-5 tahun rata-rata dapat menggunakan 900 kata sampai 1000 kosa kata yang berbeda. Mereka menggunakan 4-5 kata dalam satu kalimat yang dapat berbentuk kalimat pertanyaan, negatif, tanya, dan perintah. Anak usia 4 tahun sudah mulai dapat menggunakan kalimat yang beralasan seperti “saya menangis karena sakit”, pada usia 5 tahun pembicaraan mereka mulai berkembang dimana kosa kata yang digunakan lebih banyak dan rumit. Walaupun demikian kenyataan dilapangan menunjukkan banyak anak usia TK mengalami kesulitan dalam mengenal kata dan huruf Dhinei (2005:102).

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. Maka dari 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.

Apabila pelajaran mengenal huruf, jika tidak dikemas secara menarik oleh seorang guru, maka akan mendatangkan kejenuhan dan mengurangi minat anak didik. Inilah tantangan yang terberat bagi seorang guru, bagaimana guru bisa menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif pada anak didik sehingga

pelajaran tersebut tidak lagi menakutkan bagi anak dan dengan sendirinya akan timbul minat anak untuk mengenal huruf.

Salah satu langkah pertama untuk menjadi pembaca yang sukses adalah belajar mengenali huruf abjad. Setiap guru pasti akan cepat cemas bila mendapatkan putra-putri pada usia sekolah belum juga bisa membaca dengan lancar. Kecemasan cukup beralasan mengingat kemampuan membaca dan menulis merupakan hal mendasar yang harus dipupuk sejak dini untuk dijadikan bekal bagi seorang anak memasuki dunia pendidikan. Lebih dari itu, kemampuan membaca merupakan modal utama seorang anak untuk membuka jendela masa depan, sebuah langkah awal menguasai ilmu pengetahuan.

Belajar membaca bukanlah merupakan suatu tindakan alamiah dari seorang anak. Kemampuan membaca pada seorang anak tidaklah didapatkan begitu saja seiring perkembangan usianya. Untuk mendapatkan kemampuan ini pada seorang anak, diperlukan suatu proses belajar. Lingkungan dan orangtua memegang peranan penting dalam proses pengenalan bunyi-bunyi wicara (fonem) dan kata-kata yang pada awalnya akan ditangkap oleh anak sebagai bahasa lisan. Dalam proses pengenalan ini, anak belum sampai pada proses belajar, hanya mengenal dan memahami bunyi-bunyian itu.

Guru perlu mengetahui bahwa "prinsip huruf abjad" adalah proses awal seorang anak membedakan karakter satu huruf dengan huruf lainnya yang bila dirangkaikan akan menimbulkan keragaman bunyi. Proses ini adalah tahap dimana

anak mulai mengidentifikasi bunyi yang ada dalam kata, setelah itu barulah dapat diajarkan bagaimana huruf-huruf abjad itu dapat membentuk suatu kata yang bermakna berbeda satu dengan lainnya.

Ketika sampai pada proses pengenalan huruf-huruf abjad pada anak, ada hal penting lain yang patut menjadi perhatian. Mencermati kemampuan memori pada anak perlu dilakukan agar jangan sampai anak merasa dipaksa untuk menghafal semua huruf dalam waktu singkat. Meskipun membaca memang merupakan suatu proses yang mewajibkan seseorang mampu menggunakan keterampilan diskriminasi suara (*visual*) juga adanya proses perhatian dan memori. Karena itu, latihan yang cukup sering harus diberikan pada anak. Menerapkannya dalam suasana belajar yang tidak formal akan lebih baik.

Tujuan utama pengenalan huruf abjad adalah agar anak-anak memahami apa yang mereka baca, sehingga membaca huruf dan suara yang serasi itu juga harus menghubungkan kata-kata dan makna. Belajar membaca adalah proses yang relatif panjang yang di mulai sangat awal dalam pembangunan dan jelas sebelum anak-anak memasuki sekolah formal. Anak-anak yang menerima stimulasi pengalaman keaksaraan sejak lahir dan seterusnya tampaknya memiliki kelebihan dalam hal pengembangan kosa kata, memahami tujuan membaca, dan mengembangkan kesadaran keaksaraan cetak dan konsep Depdiknas (2000:25).

Anak-anak yang membaca pertanyaan yang sering pada usia sangat muda terbuka menjadi menarik dan menyenangkan dalam cara-cara untuk bunyi bahasa

kita, dengan konsep berirama, dan kata lain kegiatan bermain dan bahasa yang berfungsi untuk memberikan dasar bagi pengembangan kesadaran *fonem*. Sebagai anak-anak yang terkena kegiatan keaksaraan di usia muda, mereka mulai untuk mengenali dan membedakan huruf. Anak-anak yang telah belajar untuk mengenali dan mencetak huruf-huruf seperti kebanyakan anak-anak prasekolah akan memiliki lebih sedikit untuk belajar pada masuk sekolah. Belajar dari media bergambar, sehingga anak-anak yang berorientasi ke awal abjad prinsip atau cara menghubungkan huruf dan bunyi. Semakin awal mulai mengerjakan bahasa dengan anak, hanya berbicara kepada anak, membaca untuk anak, dan kemudian mendengarkan, menanggapi komunikasi anak semakin baik pula ketika waktunya tiba untuk belajar siap.

Hasil observasi awal di TK Aisyiyah Pariaman penulis menemukan berbagai fenomena. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdahulu ditemukan bahwa pembelajaran kemampuan pengenalan huruf masih kurang.

Pembelajaran pengenalan huruf, media dan alat peraga yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga kemampuan yang diharapkan belum tercapai, mengakibatkan peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran huruf yang diberikan guru.

Salah satu dalam mengatasi masalah yang ditemui di TK Aisyiah penulis mencoba meneliti tentang upaya meningkatkan pengenalan huruf abjad melalui permainan kotak kata. Penulis berharap semoga alat dan media menarik ini agar anak

dapat mengenal konsep huruf dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang di temukan di TK Aisyiah Pariaman sebagai berikut :

1. Anak merasa bosan dalam pembelajaran pengenalan huruf.
2. Kurang pengetahuan guru tentang pembelajaran pengenalan huruf.
3. Media dan alat peraga dalam pengenalan huruf kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dibatasi beberapa permasalahan di TK Aisyiah Pariaman yaitu, kurang menariknya media dan alat peraga tentang pengenalan huruf.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah yang ditemui di TK Aisyiah Pariaman: Apakah dengan permainan kotak kata dapat meningkatkan pengenalan huruf terhadap anak?

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 Aisyiyah Pariaman.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata di TK Aisyiyah Pariaman.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Anak Didik

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

2. Bagi Guru

Menambah wawasan dan keterampilan dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad.

3. Bagi Penulis.

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

4. Bagi Sekolah

Menambah media pembelajaran TK agar mengembangkan segala aspek pada anak

5. Bagi Jurusan

Untuk dapat menambah dan memperluas pengetahuan dalam pembuatan karya ilmiah serta penerapan ilmu pengetahuan di TK di bidang pendidikan anak.

H. Definisi Operasional

1. Pengenalan huruf

Pengenalan huruf bertujuan agar anak memahami apa yang mereka baca, sehingga membaca huruf dan suara yang serasi itu juga harus meghubungkan kata-kata dan makna Depdiknas (2000: 30).

Penulis dapat meyimpulkan bahwa pengenalan huruf sangat berperan dalam proses awal anak membaca.

2. Permainan kotak kata

Menurut Mentosori dalam Chugani (2006: 57) permainan kotak kata yaitu permainan yang menyenangkan yang terdiri dari kata-kata yang ditujukan untuk anak yang belum bisa membaca. Kotak ini berbentuk segi empat berwarna agar menarik bagi anak untuk memainkannya.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia edisi kedua Daryanto (1997: 21) “Permainan kotak kata adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak berbentuk peti

kecil yang berisikan kartu kata. Disini anak mencari huruf sesuai dengan kartu kata yang di dinding kotak kata”.

Merujuk keterangan di atas, permainan kotak kata adalah permainan anak yang tidak bisa membaca, disini anak mencari huruf dan mencocokkan dengan kartu kata yang telah ada di kotak kata.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut John Lacke dalam Ayuningsih (2010:11) Anak Usia Dini adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan.

Selanjutnya Piaget dalam Nugraha (2005:53) mengemukakan bahwa Anak Usia Dini adalah seorang pengkonstruktur yaitu seorang penjelajah aktif, selalu ingin tahu, selalu menjawab tantangan lingkungan sesuai dengan *interpretasi* (penafsirannya) tentang esensial yang ditampilkan oleh lingkungan tersebut.

Sedangkan menurut Sujiono (2009:7) membatasi secara kronologis anak usia dini (*Early Childhood*) adalah anak yang berkisar 0 sampai 8 tahun. Apabila dilihat berdasarkan pada fase-fase pendidikan yang ditempuh anak usia dini, SD kelas rendah (kelas 1-3), Taman Kanak-kanak(*Kindergarten*), kelompok bermain (*Play Group*), dan masa sebelumnya (masa bayi).

Berdasarkan teori di atas penulis menyimpulkan bahwa usia pra sekolah adalah masa kanak-kanak yang rentang usia 0-8 tahun, anak yang suka bergerak,

memiliki rasa ingin tahu yang kuat antusias terhadap banyak hal dan selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Berbeda dengan fase anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Beberapa karakteristik untuk anak usia dini tersebut adalah sebagai berikut (Hartati, 2005) dalam Aisyah (2007:1-4)

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

Menurut Mustafa dalam nugraha (2005: 55) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan semua indera untuk menjelajah benda
- 2) Rentang perhatiannya masih pendek
- 3) Mulai mengembangkan dasar-dasar keterampilan
- 4) Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang atensi yang pendek

- 5) Menempatkan diri sebagai pusat dunia sendiri
- 6) Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak
- 7) Mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dan dunia disekitarnya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja, tetapi diisi dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, social, moral dan sebagainya.

c. Tugas-Tugas Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Havighurst dalam Ayuningsih (2010:100) tugas-tugas perkembangan pada anak usia 0 sampai 6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar berjalan
- 2) Belajar memakan makanan padat
- 3) Belajar berbicara
- 4) Belajar buang air kecil dan buang air besar
- 5) Belajar mengenal perbedaan jenis kelamin
- 6) Mencapai kestabilan jasmaniah fisikologis
- 7) Membentuk konsep-konsep (pengertian) sederhana kenyataan social dalam alam

- 8) Belajar mengadakan hubungan emosional dengan orang tua, saudara/orang lain.

Selanjutnya menurut Hurlock (1978:94) tugas-tugas perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan umum
- 2) Membangun sikap yang sehat mengenal diri sendiri sebagai makhluk yang tumbuh
- 3) Belajar menyesuaikan diri dengan teman seusianya
- 4) Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat
- 5) Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung
- 6) Mengembangkan hati nurani, pengertian moral dan tindakan nilai
- 7) Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial

Selanjutnya menurut Wahyudi, Dkk (2005: 54) menjelaskan tugas-tugas perkembangan anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

- 1) Berdiri dengan satu kaki (gerakan kasar)
- 2) Dapat mengancingkan baju (gerakan halus)
- 3) Dapat bercerita sederhana (bahasa bicara dan kecerdasan)
- 4) Dapat mencuci tangan sendiri (bergaul dan mandiri)

Berdasarkan teori di atas penulis menyimpulkan bahwa tugas perkembangan anak berkaitan dengan sikap, perilaku atau keterampilan yang dimiliki oleh individu

sesuai dengan usia dan fase perkembangannya. Tugas perkembangan merupakan suatu tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan.

2. Hakikat Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin pertemanan dan belajar banyak hal di sekitarnya. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru tentang berbagai hal. Hal ini mrenunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan yang baru.

Menurut Mahyuddin (2008: 121) mengemukakan bahwa kecerdasan verbal linguistic berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk menkspresikan gagasan. Anak yang berbakat dalam kemampuan liungistik mempunyai keterampilan pendengaran yang amat berkembang dan menikmati bermain dengan bunyio bahasa bahkan mereka senang berfikir dakam kata-kata.

Selanjutnya menurut Jinni dalam Azhim (2002:3) menegaskan defenisi bahasa adalah suara-suara yang digunakan oleh setiap bangsa untuk mengungkapkan maksudnya. Pada awalnya pembicaraan anak-anak hanya berisi dengan tahap perkembangannya anak akan mulai menampakkan perubahannya melalui kata-kata

dan berbicara. Berbicara adalah suatu bentuk bahasa dimana kata-kata atau suara digunakan untuk menyampaikan maksud (Wahyudi, 2005:47).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pengertian bahasa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa itu merupakan segala komunikasi secara verbal dan non verbal dimana seseorang atau anak didik dapat mengekspresikan apa yang diinginkan oleh anak. Kecerdasan verbal linguistik itu sendiri berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan.

b. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan secara bertahap yang terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia. Perubahan-perubahan dalam perkembangan merupakan hasil dari proses-proses biologis, kognitif, dan sosio-emosional yang saling berkaitan. perkembangan bahasa anak adalah terjadinya perubahan dalam mengekspresikan keinginan baik melalui ucapan maupun bahasa tubuh.

Menurut Depdiknas (2000:4) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa terjadi secara ilmiah, serta merta (spontan) dan tradisional telah terjadi sejak seorang anak dilahirkan dalam lingkungan tertentu. Proses berbahasa ditentukan oleh matangnya perkembangan bagian-bagian mulut, kontrol dari saluran nafas bagian atas, lidah, pergerakan bibir dan pengaturan mekanisme pernafasan. Satu hal yang

memegang peranan penting adalah berkembangnya alat pendengaran dan penglihatan yang normal. Adanya peningkatan pengembangan sistem syaraf pada anak, maka akan meningkat pula kemampuan anak dalam mengekspresikan bahasa.

Perkembangan bahasa anak berarti perkembangan penguasaan 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 seseorang mampu untuk menangkap ide, pikiran dan perasaan orang lain yang disampaikan dengan menggunakan bahasa yang dimaksud (Maksan, 1995:21).

Menurut jamaris (2003: 27-28) mengemukakan aspek-aspek perkembangan bahasa anak usia dini, yaitu:

- 1) Kosa kata: Kosa kata akan berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan anak dalam berinteraksi.
- 2) Sintak (tata bahasa): Tata bahasa yang dapat digunakan anak melalui bahasa lisan.
- 3) Semantik: Semantik merupakan penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak dapat mengekspresikan keinginan sesuai apa yang dia rasakan.
- 4) Fonem (bunyi kata): Anak sudah memiliki kemampuan untuk merangkai bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti.

Berdasarkan uraian di atas tentang perkembangan bahasa, maka perkembangan bahasa terjadi secara alamiah dan ditentukan oleh perkembangan bagian-bagian mulut dan perkembangan alat pendengaran serta penglihatan yang normal. Selain itu, perkembangan bahasa anak merupakan penguasaan bahasa anak dimana anak dapat mengeluarkan ide, pikiran dan perasaannya dalam suatu bahasa.

3. Huruf

a. Pengertian Huruf

Menurut Depdiknas (2005: 51) "Huruf adalah unsur dari abjad yang melambangkan bunyi". Selanjutnya menurut Depdiknas (2000: 24), "Huruf adalah bentuk visual yang dibunyikan sebagai kebutuhan komunikasi verbal".

Menurut kamus besar bahasa Indonesia edisi kedua dalam Daryanto (1997: 12) "Bahwa huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi".

Berdasarkan Pendapat di atas 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 ciri-ciri tertentu.dengan menyebutkan ciri-ciri huruf anak akan mudah mengingatnya apalagi ada nyanyiannya”.Dhieni (2005:13).

Anak merasa senang bila diajarkan suatu yang baru dan menarik. Ciri-ciri huruf biasa dikenal secara mudah seperti huruf mempunyai ciri-ciri datar, lurus dan gendut kebelakang. Huruf b mempunyai ciri-ciri lurus dan gendut kedepan. Huruf c mempunyai ciri-ciri seperti garis lengkung atau mulut yang lagi menganga. Huruf d mempunyai ciri-ciri lurus, perutnya gendut kebelakang dan seterusnya sampai huruf z”. Depdiknas (2000:20)

Konsep huruf ini akan dikenalkan dalam bentuk permainan yang lebih menarik. Biasa dalam bentuk kata-kata, nama benda, nama buah, nama binatang, tumbuh-tumbuhan, nama kendaraan, Dhieni (2005: 24).

1) Huruf demi huruf

Sambil beryanyi tunjuk setiap huruf dalam abjad yang sudah kita tuliskan pada kertas atau *white board*. Ingat, ucapkan pelafalan secara benar. Selain itu antara apa yang kita dan yang kita tunjuk harus sesuai. Contohnya, saat mengucapkan “a”, tangan kita harus menunjuk pada huruf “a”. Usahakan perhatian sianak sepenuhnya tertuju pada bagaimana cara kita ucapkan huruf demi huruf tadi.

“Yang namanya pengenalan tentu saja jangan banyak-banyak dulu. di hari pertama, contohnya, cukup dari huruf “a” sampai “g”. keesokan harinya mintalah anak untuk menyebut huruf-huruf yang telah dikenalkan. Kemudian teruskan dengan huruf “a” hingga huruf “m”, begitu seterusnya. Bila semua huruf telah dikenalkan”. Depdiknas (2000:25).

Kemudian menyanyikan lagu ABC. Sekiranya dari huruf “a” sampai “z” sudah familiar ditinggarnya, secara spontan pasti anak ingin ikut menyanyikannya. Saat kesempatan lain pengenalan biasa dilanjutkan dengan penggabungan huruf mati/konsonan dengan huruf hidup/*vocal* menjadi suku kata. Di tahap awal batasi penggabungan dua huruf saja dan pilih huruf-huruf yang relative mudah diucapkan balita. bukannya huruf “b” lebih mudah ketimbang huruf “z”, misalnya. Jadi, kenalkan anak pada pengulangan rangkaian bunyi sederhana seperti “bi-bi”, “ba-ba”, “bo-bo”, “ta-ta” dan sejenisnya. Pastikan semua huruf tadi tertulis besar-besar sehingga mudah dikenali anak Dhonei (2005:30).

Menurut Montessori (Dhonei, 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 ini dengan memasukkan huruf yang dimaksud dalam sebuah kata, misalnya “a” untuk apel, “b” untuk becak dan seterusnya, 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.

2) Mengenal Huruf

Mengetahui bunyi huruf pertama dapat memberikan suatu petunjuk yang ampuh. Meskipun demikian pusatkan perhatian hanya pada suatu huruf pertama. Pada tahap awal belajar membaca bukanlah gagasan yang baik untuk mencoba mengajari anak untuk menyembunyikan tiap huruf dari kata tersebut. Bagi mereka permintaan itu sukar untuk dimengerti. Pertama kali anda mengajarkan bunyi huruf. Gunakan yang telah di mengerti. Umumnya anak memulai dengan huruf yang pertama yang pertama dari namanya sendiri dan nama orang-orang yang dekat dengan mereka.

3) Bunyi dan Nama Huruf

Mengajari anak bunyi yang dibuat oleh tiap huruf. Namun biasanya tidak sukar dalam mempelajari suatu huruf dan bunyinya sekaligus.

4) Alfabet

Banyak buku dan mainan *alphabet* yang baik, yang dapat membantu anak-anak untuk mempelajari bentuk dan bunyi huruf-huruf. Jangalah tergesa-gesa mengajari mereka huruf *alphabet*.

Dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf dapat dikembangkan melalui nyanyian dan permainan. Pada masa TK anak perlu sekali latihan pengenalan huruf abjad agar di masa akan datang anak mampu mengenal huruf abjad. Dengan

mengenalkan huruf abjad di usia dini maka anak dapat mengingat kata dan bunyi huruf.

c. Bentuk Huruf Anak Usia Dini

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 (2005:17).

Huruf dikenalkan pada anak usia dini yaitu huruf yang mudah diingat dan dapat di mengerti oleh anak sesuai dengan usianya Dhieni (2005:29).

Huruf-huruf yang dikenal pada usia dini yaitu :1. Huruf A/ a dibaca a, 2. Huruf B/ b dibaca be, 3. Huruf C/ c dibaca ce, 4. Huruf D/ d dibaca de, 5. Huruf E/ e dibaca e, 6. Huruf F/ f dibaca ef, 7. Huruf G/ g dibaca ge, 8. Huruf H/ h dibaca ha, 9. Huruf I/ i dibaca I, 10. Huruf J/ j dibaca je, 11. Huruf K/ k dibaca ka, 12. Huruf L/ l dibaca el, 13. Huruf M/ m dibaca em, 14. Huruf N/ n dibaca en, 15. Huruf O/ o dibaca o, 16. Huruf P/ p dibaca pe, 17. Huruf Q/ q dibaca qi, 18. Huruf R/ r dibaca er. 19. Huruf S/ s dibaca es, 20. Huruf T/ t dibaca te, 21. Huruf U/ u dibaca u, 22. Huruf V/ v dibaca ve, 23. Huruf W/ w dibaca we, 24. Huruf X/ x dibaca eks, 25. Huruf Y/ y dibaca ye, 26. Huruf Z/ z dibaca zet, dalam kamus besar bahasa Indonesia (Daryanto, 1997: 55).

Berdasarkan pendapat di atas 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 mengerti oleh anak, seperti, huruf a dibaca a sampai huruf z dibaca zet.

d. Manfaat Huruf Bagi Anak Usia Dini

Manfaat huruf yang dikenal bagi anak usia dini adalah agar anak-anak memahami apa yang dia baca, sehingga huruf dan suara yang serasi itu juga harus menghubungkan kata-kata dalam Depdiknas (2000: 45).

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 dalam Depdiknas (2005:95).

Menurut Broson dalam Mosfiroh (2005:81) mengatakan manfaat huruf bagi anak “Anak usia 4 tahun mulai menunjukkan minat aktifitas literasi seperti mengeja huruf dan bunyi, mencimplak huruf, dan aktifitas lain berkaitan dengan buku, dan menjadi pembaca yang sukses

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf di usia dini sangat penting untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi, pengenalan huruf adalah langkah awal anak untuk membaca.

e. Permainan Kartu huruf Dan Kata Untuk Anak Usia Dini

1) Permainan Kartu Huruf

Kartu huruf adalah salah 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 mempertimbangan 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 ini mulai mengungguli unsur 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 memberikan konteks ataupun petunjuk mengenai maknanya (Dhinei, 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 huruf dan kata yang diambil dalam permainan.

f. Pendekatan Permainan Huruf Dan Membaca Anak Usia Dini

Pengembangan membaca dan menulis di TK terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan (Depdiknas, 2000).

Berberapa pendekatan yang dimaksud diantaranya adalah metode sintesa (Montessori), 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 Montessori dilakukan

menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya huruf “a” disertai gambar ayam, angsa (jenis binatang) atau anggur, apel (buah-buahan).

Berbeda dengan Montssori, *Decroly* justru mengembangkan permainan membaca pada anak dengan metode global (Depdiknas, 2000). Metode ini di dasarkan pada teori *Gesalt* 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 dibandingklan dengan unsur. Kedudukan setiap unsur *Gestalt* (keseluruhan), sebagai contoh unsur “a” hanya bermakna jika “a” ini fungsional dalam kata atau kalimat (misalnya “ayam berlari”). 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 Apel itu”. Dengan menggunakan kartu kalimat, kata, pecahan suku kata dan huruf permainan itu dilakukan. Kegiatan permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan papan panel, 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 keseluruhann akan melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengar (menyimak dan memahami), mengkomunikasikan

(mengungkapkan atau memberi tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya.

Pendekatan permainan ketiga ini adalah pendekatan *whole-linguistik* 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 yang berkaitan dengan buah-buahan), guru mengenalkan buah apel. Guru bertanya pada anak tentang pengetahuan buah apel . Pengenalan membaca dan menuliskan permulaan dalam pendekatan “*whole-linguistik*” ini dilakukan misalnya setelah anak menggambar atau mewarnai sesuatu (seperti rumah atau binatang), guru meminta anak memberi 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 permainan di TK. Untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, anak masih diminta untuk menceritakan tentang isi gambar yang telah dibuatnya itu.

4. 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 kemampuan itu akan dampak positif pada cara guru menangani proses belajar anak. Pemahaman tentang bermain juga akan membuka wawasan dan luwes dan bewawasan 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 halnya dengan makan dan minum juga sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan setiap diri manusia

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

Selanjutnya menurut Sugianto (1995:1) menyatakan bahwa:

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

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

b. Fungsi Bermain bagi anak TK.

Menurut Gordon & Browne Moeslichantoen (1999: 138) menyatakan bahwa.

Ada 8 fungsi bermain bagi anak yaitu:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh rang dewasa. Contohnya, meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, 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 sebagainya.
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti pencuri, menjadi anak nakal, pelanggaran lalu lintas, dan lain-lain.
- 6) Untuk kilas balik peran yang biasa dilakukann seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
- 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba barbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut Hetherington Moeslichantoen (1999: 148) 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, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran-peran yang akan di ambilnya setelah ia dewasa kelak. Sejalan dengan Hetherington di atas, Dworetzky (Moeslichantoen, 1999) juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak.

Berdasarkan Pendapat di atas bahwa melalui bermain bisa mengembangkan kognitif, sosial dan emosional anak. Juga dapat memperbaiki pertumbuhan fisik anak biasanya badan nya tambah gemuk, dan badan nya 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

Menurut Motolalu (2005: 29) cara permainan dan alat peraga yang baik untuk anak usia dini yaitu:

- 1) Alat permainan yang tujuannya jelas, konsisten dan memungkinkan untuk dicapai anak
- 2) Alat permainan harus menarik bagi anak
- 3) Alat peraga dapat menambah kreatifitas dalam melakukan permainan
- 4) Alat permainan tidak membahayakan bagi anak
- 5) Alat permainan yang mudah dan mempunyai ukuran

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

- 1) Alat peraga atau alat permainan yang dpersiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana tersebut.
- 2) Dapat membrikan pengertian atau memperjelas konsep tertentu

- 3) Dapat mendorong kreatifitas anak yang memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi
- 4) Alat permainan harus aman tidak membahayakan bagi anak
- 5) Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal
- 6) Alat permainan hendaknya menarik dan tidak membosankan

Berdasarkan Pendapat di atas dapat 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 bermain 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, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan.

Permainan yang bermanfaat bagi anak usia dini yaitu :

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 mengembangkan 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 kreatifitas.
- 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 di atas penulis simpulkan bahwa manfaat bermain dapat memberi pengalaman belajar, menambah pembendaharaan kata dan juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru bagi anak sehingga anak dapat mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak.

e. Permainan Kotak Kata

Permainan kotak kata dilakukan di TK dapat membantu keberhasilan anak dalam mengenal huruf satu persatu. Permainan kotak kata yaitu merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak dan dapat mengembangkan potensi pada anak. Salah satu permainan yang membantu anak usia dini mengenal huruf dalam permainan ini yaitu anak mencari huruf, menyusun huruf sesuai dengan kartu kata. Menurut mentosori (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. Permainan ini meningkatkan pengenalan huruf, dengan mengenal huruf maka langkah awal untuk membaca pada anak usia dini.

Penulis sengaja menerapkan alat permainan ini dapat mengembangkan aspek perkembangan anak terutama bagi daya pikir, daya ingat, 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 berbahasa 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 pembendaharaan 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 pembendaharaan bahasa anak dan dalam berkomunikasi sesama temannya.”

Menurut Hurlock (1978:176) menyatakan bahwa: Bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimpulkan pikiran dan perasaan, untuk tujuan menyampaikan makna kepada orang lain, termasuk di dalamnya perbedaan komunikasi yang luas seperti tulisan, bicara, isyarat, pantonim, seni.

Menyimpulkan pikiran dan perasaan, untuk tujuan menyampaikan 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 yang 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 dramatik anak menggunakan pernyataan-pernyataan
- b. Peran infleksi atau perubahan nada dan bahasa komunikasi yang 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 berakspresi dengan kata-kata, kata suku, kata tanya, dan struktur kata bahasa.

2) Perkembangan huruf (*literacy*)

- a) Proses membaca dan menulis anak sering kali pada saat anak sedang bermain.
- b) Permainan dramatik membuat anak belajar memahami cerita dan struktur cerita.

c) Dalam bermain dramatik 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, berekspresimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi memecahkan masalah dan tanya jawab secara bebas. Berperan dalam kelompok memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

f. Peranan 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 sebagai 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 yang diminati anak.
 - f) Mengamati anak bermain sendiri atau bersama teman.

- g) Melihat dan mengamati anak yang mandiri melakukan kegiatan bermain atau tidak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peran guru sebagai pengamat dalam bermain sangat penting karena dengan mengamati guru dapat mengetahui cara bermain anak dalam memainkan alam permainan, sikap perilaku anak, dan mengetahui tingkat perkembangannya.

2) Mengamati ciri-ciri permainan anak yang lebih baik.

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

- a) Anak-anak dapat diberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan. Mereka hendaknya mendapat banyak kesempatan yang menurut perasaannya aman.
- b) Berbagai perbedaan dapat diakomodasikan. Tantangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berpartisipasi.
- c) Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan masalah emosi, sosial dan fisik sudah diperhitungkan.
- d) Tujuan jelas, konsisten, dan memungkinkan untuk dicapai.

- e) Evaluasi dilakukan baik secara formal maupun informal dengan pemahaman bahwa akan ada *Trial and Error* atau 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 frustrasi sementara.
- h) Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan berinteraksi sosial secara positif.

Menurut Anggani Sudono (1995: 243) “Peran guru dalam permainan yaitu sebagai perencana, evaluator, korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, pengelola kelas, demonstrator, mediator dan supervisor”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan 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. Peran guru dalam permainan yaitu sebagai perencana, evaluator, korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, pengelola kelas, demonstrator, mediator dan supervisor.

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

B. Penelitian Yang Relevan

Reni Julita (2010) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Dadu Huruf Di TK Aisyiyah Kubang Lubuk Basung. Adapun hasil penelitian kemampuan pengenalan huruf melalui permainan dadu huruf dapat berkembang secara maksimal.

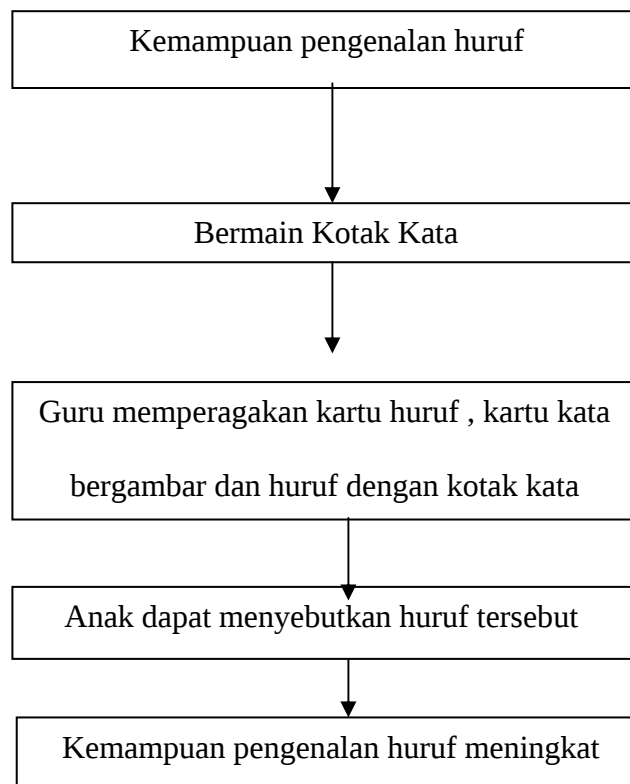
Dila Faulina (2011) dengan judul Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Tebak Gambar Di TK Barul Falah Lubuk Buaya Padang, menemukan bahwa dalam permainan tebak gambar dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak di kelompok B2.

Riza Yani (2011) dengan judul Upaya Meningkatkan Bercerita Anak Dengan *Story Reading* Di TK Aisyiyah Balai Talang, menemukan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan bercerita dengan menggunakan *story reading* di kelompok B4.

Skripsi di atas merupakan acuan dan pedoman peneliti dalam melakukan tindakan penelitian meningkatkan perkembangan pengenalan huruf, bahasa melalui permainan.

C. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran di TK Aisyiyah Pariaman ini, sangat kurang sekali dalam pengenalan huruf. Selama ini hanya menggunakan metode tanya jawab dan menggunakan media atau alat peraga kurang menarik, mengingat karakteristik belajar anak usia dini adalah belajar dari yang kongkrit ke abstrak dari yang sederhana ke yang kompleks sehingga pembelajaran pengenalan huruf tercapai secara optimal. Khususnya anak kelompok B TK Aisyiyah Pariaman Kecamatan Pariaman Timur



Bagan I: Kerangka Konseptual Meningkatkan Pengenalan Huruf Melalui Kotak Kata

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan kotak kata dapat meningkatkan pengenalan huruf bagi anak kelompok B di TK Aisyiyah Pariaman.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Pendidikan di TK dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar dapat mengembangkan setelah aspek pengembangan anak salah satunya aspek pengembangan bahasa.
2. Anak usia 4-5 tahun rata-rata dapat menggunakan 600 kata sampai 1000 kata yang berbeda. Kemampuan mereka menyerap dan
3. mengingat pembicaraan orang lain disekitarnya sangat tinggi sehingga dia dapat kosa kata yang banyak dari orang lain serta,
4. Anak Usia Dini adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan Tujuan utama pengenalan huruf abjad agar anak-anak memahami apa yang mereka baca, sehingga membaca huruf dan suara yang serasi itu juga harus menghubungkan kata-kata dan makna.
5. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin pertemanan dan belajar banyak hal di sekitarnya. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru tentang berbagai hal.

6. Membelajarkan anak dengan upaya meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata akan dapat menjadi pembuka yang sukses, menumbuhkan minat, percaya diri keberanian anak dan rasa keingintahuan anak
7. *Bahwa huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi.*
8. *Permainan kotak kata dilakukan di TK dapat membantu keberhasilan anak dalam mengenal huruf satu persatu. Permainan kotak kata yaitu merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak dan dapat mengembangkan potensi pada anak. Salah satu permainan yang membantu anak usia dini mengenal huruf dalam permainan ini yaitu anak mencari huruf, menyusun huruf sesuai dengan kartu kata*
9. Membelajarkan anak dengan upaya meningkatkan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata akan dapat menjadi pembuka yang sukses, menumbuhkan minat, percaya diri keberanian anak dan rasa keingintahuan anak, permainan kotak kata dapat menjadi media yang menghasilkan untuk meningkatkan pengenalan huruf bagi anak usia dini.
10. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan anak dalam proses pengenalan huruf melalui permainan kotak kata kategori sangat tinggi sebelum tindakan 7,5%, pada siklus satu rata-ratanya

41,25%, sedangkan pada siklus dua 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan huruf melalui permainan kotak kata meningkat.

B. Saran

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

1. Agar pembelajaran pengenalan huruf lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam mereancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan.
2. Agar merangsang dan meningkatkan minat anak dalam pembelajaran pengenalan huruf, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
3. Dalam menggunakan metode pembelajaran pengenalan huruf melalui kotak kata, sebaiknya guru menggunakan metode yang benar-benar relevan dengan memberikan yang disajikan.
4. Tujuan utama pengenalan huruf yaitu langkah awal anak untuk membaca diharapkan kepada orang tua agar selalu memberikan motivasi anak dalam meningkatkan pengenalan huruf pada anak.
5. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan minat anak khususnya dalam pengenalan huruf.

6. Kepada Dinas Pendidikan Kota Pariaman sangat diharapkan memberi perhatian yang besar untuk meningkatkan minat anak TK dengan memfasilitasi di setiap sekolah ada pustaka mini.
7. Diharapkan kepada peneliti pada masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang pengenalan huruf bagi anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwen, Bentri (2005), Usulan Peneliti Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, Padang: LPTK UNP.*
- Anggani, Sudono (1995), Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK, Depdikbud Dirjend Dikti Proyek Pendidikan Akademik.*
- Arikunto Suharsimi (2006), Instrumen Penelitian. Jakarta: Depdiknas.*
- Chugani, Shoba Dewey (2010), Anak Yang Bermain Anak Cerdas, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.*
- Daryanto (1997), Kamus Besar Bahasa Indonesia, Surabaya: Appolo.*
- Depdiknas (2000), Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pendidikan Dasar.*
-(2005), Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, Bandung: CV Pustaka Setia.*
-(2006), Standarisasi Alat Peraga dan Bermain di Taman Kanak-Kanak. Jakarta.*
- Diah Ayuningsih (2010), Psikologi Perkembangan Anak. Yogyakarta: Pustaka Larasati*
- Hariyadi, Moh (2009), Statistic Pendidikan, Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.*
- Hurlock, B Elizabeth (1978), Perkembangan Anak Jilid 2. Jakarta: Erlangga.*
- Krikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudatul Atfhal , Jakarta. Depdiknas*
- Martini, Jamaris (2003), Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia TK. Jakarta: Univ. Negeri Jakarta.*
- Marjusman, Maksan (1995), Psikolinguistik. Padang: IKIP Padang Press.*