

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL ABJAD
MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF KREATIF
DI PLAY GROUP DI AN ANDALAS
KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Sebagai Salah Satu
Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

NURMIATI
NIM: 70845/ 2005

**KOSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

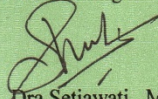
PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL ABJAD MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF KREATIF DI PLAY GROUP DIAN ANDALAS KOTA PADANG

Nama : Nurmiati
Nim/BP : 70845/05
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah-
Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2011

Disetujui oleh:

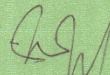
Pembimbing I



Dra. Setiawati, MSi.

NIP. 19610919 198602 2 002

Pembimbing II



Dra. Wirdatul'Aini, MPd

NIP. 19610811 198703 2 002

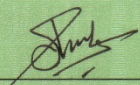
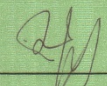
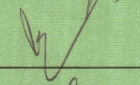
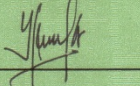
PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Judul : **Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Abjad Melalui
Permainan Kartu Huruf Kreatif di Play Group Dian Andalas
Kota Padang**
Nama : Nurmiati
NIM : 70845
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra.Setiawati, M.Si	1. 
2. Sekretaris : Dra.Wirdatul'Aini, M.Pd	2. 
3. Anggota : Ismaniar, S.Pd, M.Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Yuhelmi, M.Pd	4. 
5. Anggota : Drs. Djusman, M.Si	5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juli 2011
Yang Menyatakan,

Nurmiati

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ya Allah.....

Sujud syukurku yang tak terhingga atas rahmat-Mu

Ini adalah hal terindah yang telah kuberikan, kulakukan, kuperjuangkan

Semua tak lepas dari iringan do'a, dukungan, harapan dari semua, dan karena

Kasih sayang-Mulah Ya Allah

Aku mampu meraih gelar kesarjanaan ini

Tiada tempat lain bagiku tuk bersandar dan bersujud,

Kecuali kehadiran-Mu Ya Allah....

Kumohon padaMu... Ya Allah jauhkan hatiku dari keputus asaan

Beri aku kekuatan dan keikhlasan..

Mantapkanlah hatiku agar senantiasa berada di jalanMu..

Ya Allah... Ku menyadari sepenuhnya yang kuperbuat

Sampai saat ini belum mampu membalas walau setetes keringat

Orang tuaku dan keluargaku...

Karenanya Ya Allah...

Jadikanlah kelelahan mereka sebagai kendaraan,

Saat aku dalam kepayahan

Dan jadikanlah tetes air mata mereka,

Sebagai cambuk untuk mendorong semangatku...

Ketika kumohon kepada Allah kekuatan

Allah memberiku kesulitan agar aku menjadi kuat

Ketika kumohon kepada Allah kebijaksanaan

Allah memberiku masalah untuk kupecahkan

Ketika kumohon kepada Allah kesejahteraan

Allah memberikanku akal untuk berfikir

Ketika kumohon kepada Allah keberanian

Allah memberiku kondisi bahaya untuk kuatasi

Ketika kumohon kepada Allah sebuah cinta

Allah memberiku orang-orang bermasalah untuk kutolong

Ketika kumohon kepada Allah bantuan

Allah memberiku kesempatan

Aku tak pernah menerima apa yang aku minta

Tapi aku menerima segala yang aku butuhkan

Do'aku terjawab sudah

Ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada Ibu Dra.Setiawati, M. Si dan Dra.Wirdatul'Aini, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.Semua penguji, Dra. Setiawati, M. Si, Dra. Wirdatul'Aini, M.Pd, Drs. Djusman, M. Si, Dra. Yuhelmi, M. Pd, Ismaniar, S.Pd, M.pd terimakasih atas kritik dan sarannya. Terimakasih atas kemudahan, kepercayaan dan keikhlasannya dalam membimbing ananda.

Terakhir,

Buat semua keluarga, guru, dosen, sahabat, kakak, adik.

Atas salah, khilaf, sikap, prilaku dan tindakan yang tidak berkenan

Mohon dimaafkan.

Padang, Juli 2011

Nurmiati

ABSTRAK

Nurmiati : Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Abjad Melalui Permainan Melalui Permainan Kartu Huruf Kreatif Di Play Group Dian Andalas Kota Padang

Penelitian ini berawal dari kenyataan banyaknya anak yang kemampuan mengenal abjad belum berkembang dengan optimal di Play Group Dian Andalas. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah permainan kartu huruf kreatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal abjad anak.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang mana satu siklus pertama empat kali pertemuan dan siklus kedua empat kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak Play Group Dian Andalas tahun ajaran 2010/2011, yang berjumlah 11 orang, yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan berusia 4-5 tahun. Alat dan teknik pengumpulan data menggunakan format observasi dan dokumentasi serta teknik analisis data yang digunakan adalah persentase dengan tabel distribusi frekuensi.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penyajian dalam kegiatan menggunakan kartu huruf kreatif lebih membantu dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan dan menyebutkan bunyi huruf a-z yang didapatnya dalam permainan kartu huruf, dan anak juga sudah bisa menyebutkan huruf awal yang sama, merangkai huruf menjadi sebuah kata yang bermakna sesuai dengan tujuan. Diharapkan kepada guru anak usia dini agar dapat memodifikasi permainan ini dengan strategi pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini. Bagi orang tua dan masyarakat dapat menggunakan permainan ini sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal abjad sehingga menjadi sesuatu yang menyenangkan dan mudah dimainkan oleh anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Penulis aturkan kepada Allah SWT atas segala hidayah dan rahmat-Nya sehingga Penulis diberikan kemampuan dan kekuatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini merupakan salah satu isyarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Universitas Negeri Padang. Skripsi ini berjudul ” **Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Abjad Melalui Permainan Kartu Huruf Kreatif di Play Group Dian Andalas Kota Padang**”. Dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini Penulis banyak menerima arahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Rektor, Bapak Dekan beserta Bapak/Ibu Pembantu Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Djusman, M.Si selaku Ketua dan Ibu Dra.Wirdatul’Aini, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini .
3. Ibu Dra. Setiawati, M.Si sebagai Pembimbing I dan Ibuk Dra. Wirdatul’Aini, sebagai Pembimbing II yang telah bermurah hati membimbing Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar (Dosen) Pendidikan Luar Sekolah Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini.

5. Bapak/Ibu Kepala beserta Staf, Karyawan/ti Perpustakaan Universitas Negeri Padang
6. Rekan-rekan guru Play group Dian Andalas Padang yang telah membantu Penulis dalam pengambilan data.
7. Rekan-rekan seperjuangan Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Padang.
8. Teristimewa yang tercinta dan tersayang, Suamiku, beserta anak-anakku yang selalu memberi dorongan dan bantuan baik moril dan materil dalam memahami segala aktivitas dan kesibukan Penulis dalam menyelesaikan Sripsi ini.

Semoga semua bantuan, bimbingan, dorongan, perhatian, dan jasa baiknya kepada Penulis dibalas dengan pahala yang berlipat ganda.

Akhirnya dengan memohon ridho kepada Allah SWT, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi Penulis sendiri umunya bagi kemajuan perkembangan pendidikan anak usia dini dan termasuk ilmu yang bermanfaat barokah dunia dan akhirat, Amin. Penulis menyadari masih banyak kekurangan, masukan dan kritik yang membangun senantiasa Penulis terima untuk didiskusikan demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Pertanyaan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian	7
H. Defenisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Pengertian PAUD dan Konsep Bermain Sambil Belajar.....	11
2. Pengaruh bermain sambil belajar bagi anak	14
3. Perkembangan bahasa.....	16
4. Metode Kartu Huruf.....	22
B. Kerangka Konseptual.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
B. Subjek Penelitian	29
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
D. Jenis dan Sumber Data.....	29
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	30
F. Analisis Data.....	31
G. Desain Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN	35
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan.....	54

BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kemampuan dalam mengenal Abjad	35
2. Hasil kemampuan anak dalam mengurutkan huruf A-Z	36
3. Hasil kemampuan anak dalam menyebutkan kata yang huruf awalnya sama	38
4. Hasil kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi huruf a-z	39
5. Kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi sebuah kata yang Bermakna	41
6. Kemampuan anak dalam menyusun kata yang telah dilihat	42
7. Kemampuan anak dalam mengurutkan huruf a-a	44
8. Hasil kemampuan anak menyebutkan kata mempunyai huruf Awal yang sama	46
9. Kemampuan anak yang dapat menyebutkan bunyi huruf a-z	47
10. Kemampuan anak merangkai huruf menjadi sebuah kata yang bermakna	49
11. Kemampuan anak yang dapat menyusun kata yang telah dilihatnya	50
12. Hasil peningkatan kemampuan anak dalam mengenal abjad anak	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Historam kemampuan anak dalam mengurutkan huruf a-z	37
2. Histogram kemampuan anak menyebutkan kata yang mempunyai Huruf awal yang sama	39
3. Histogram kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi huruf a-z.....	40
4. Histogram kemampuan anak dalam menyusun huruf menjadi kata Yang bermakna	42
5. Histogram kemampuan anak menyusun kata yang telah dilihatnya	43
6. Histogram kemampuan anak dalam mengutkan huruf dari a-z	45
7. Histogram kemampuan anak kata yang mempunyai huruf awal yang sama ..	47
8. Histogram kemampuan anak menyebutkan huruf a-z	48
9. Histogram kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi kata.....	50
10. Histogram kemampuan anak menyusun kata yang telah diihatnya	51
11. Hasil peningkatan kemampuan mengenai abjad anak	54

DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen Penelitian	64
2. Satuan Kegiatan Mingguan.....	66
3. Satuan Kegiatan Harian Siklus I.....	68
4. Satuan Kegiatan Harian Siklus II.....	71
5. Petunjuk Pengisian Lembar Observasi Aktivitas Anak.....	74
6. Rangkuman Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak Play Group Dian Andalas Kota Padang.....	82
7. Foto Aktivitas Anak dalam Melaksanakan Kegiatan.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran penting dalam menjamin pertumbuhan dan perkembangan bangsa ini. Pendidikan ini dapat diselenggarakan melalui tiga jalur pendidikan formal, informal dan non formal, seperti yang tercantum dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, dan dalam pasal 1 ayat 14

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan anak baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan masa periode awal dari perkembangan setiap individu. Oleh karena itu pendidikan yang diikutinya merupakan pendidikan awal yang akan mendasari pendidikan-pendidikan berikutnya. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Bloom bahwa perkembangan anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupannya.

Menurut Bloom dalam (Sihombing, 2001:2) menunjukan bahwa:

Rangsangan belajar anak usia dini memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk perkembangan masa-masa berikutnya, agar nantinya tidak terjadi kontra produktif terhadap balajar anak, maka pemerintah dan masyarakat memperluas layanan pendidikan anak usia dini (PAUD) karena keberadaan PAUD memiliki posisi yang strategis dalam rangka memperluas layanan bagi anak usia dini.

Salah satu lembaga pendidikan yang dapat membantu mengembangkan dan membantu menstimulasi otak anak yaitu kelompok

bermain (Play Group). Menurut Direktorat PADU (2002:2) menyatakan bahwa:

Kelompok bermain adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan bagi anak untuk perkembangan serta pertumbuhan selanjutnya termasuk siap memasuki pendidikan dasar.

Tujuan pembelajaran pada play group membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya. Demi mencapai tujuan tersebut seorang pendidik harus mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak. Sebagaimana kita ketahui dunia anak adalah bermain, salah satu perkembangan anak yang harus dikembangkan adalah perkembangan bahasa yaitu mengenai pemahaman dan komunikasi melalui kata, ujaran dan tulisan (abjad) yang diperlukan dalam berkomunikasi dengan individu lain. Perkembangan bahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi yang ada pada anak usia dini.

Kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun sesuai kurikulum 2004 adalah anak bisa berkomunikasi/berbicara dengan lisan, dapat mengenal symbol sederhana (abjad), mampu berkomunikasi sehari-hari menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti tanggal 28 Desember 2010 yang dilakukan selama mengajar pada play group Dian Andalas Padang, yaitu masih banyaknya anak yang dalam kemampuan berbahasanya khususnya

dalam mengenal abjad belum berkembang sebagaimana mestinya. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi anak tahun ajaran 2010/2011 di mana hasil kemampuan bahasa anak dari 11 orang anak, dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1
Kemampuan Berbahasa Anak

Indikator	Anak Yang berkembang bahasanya	Persentase
- Mengurutkan dan menyebutkan huruf dengan benar	2 orang	18%
- Merangkai huruf menjadi sebuah kata	2 orang	18%
- Menyusun kata-kata yang telah dilihatnya	2 orang	18%
- Menyebutkan kata-kata yang ber awalan sama	2 orang	18%
	8 orang	72%

(sumber: daftar kemampuan anak semester 1 Play Group Dian Andalas)

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa anak yang mampu mengurutkan dan menyebutkan huruf dengan benar hanya 2 orang atau sekitar 18%, untuk kemampuan anak merangkai huruf menjadi sebuah kata juga 2 orang anak dengan persentase 18%. Kemampuan anak menyusun katan yang telah dilihatnya hanya 2 orang anak atau sekitas 18%, begitu juga untuk kemampuan anak menyebutkan kata-kata yang berawalan sama. Berdasarkan masalah di atas peneliti menduga bahwa penggunaan metode pembelajaran masih kurang tepat serta kurang melibatkan anak secara penuh dalam pembelajaran. Ini mengakibatkan hasil pembelajaran anak khususnya dalam mengenal huruf belum mencapai taraf optimal.

Untuk mengatasi hal tersebut di atas, peneliti ingin mencobakan metode bermain kartu huruf kreatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad di play group Dian Andalas Padang.

B. Identifikasi Masalah

Kemampuan berhasa anak khususnya dalam mengenal abjad di play group Dian Andalas Padang menurun disebabkan oleh beberapa hal :

1. Faktor dalam diri(internal) anak yaitu
 - a. Kondisi fisik anak yang kurang sehat dapat berpengaruh pada kemampuan berhasa anak khususnya dalam hal mengenal abjad
 - b. Minat, kemauan, anak yang enggan untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya.
2. Faktor dari luar (eksternal) terdiri dari:
 - a. Keluarga seperti kurangnya perhatian atau latihan dari orang tua, orang tua kekurangan waktu untuk melatih anak.
 - b. Sekolah, seperti kurangnya media atau sarana dan prasarana yang bisa meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal abjad
 - c. Guru, seperti kurang tepatnya metode yang digunakan dalam pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berhubung banyaknya aspek yang menyebabkan ketidakmampuan anak dalam mengenal abjad, dan juga keterbatasan peneliti maka penelitian

ini dibatasi pada aspek metode mengajar yang mana peneliti ingin mencoba menggunakan metode bermain dengan kartu huruf kreatif (*flashcards*) kreatif dalam pengenalan abjad.

D. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah kemampuan mengenal abjad anak di Play Group Dian Andalas Padang dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf?

2. Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal abjad di play group Dian Andalas Padang, salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan kartu huruf. Dengan permainan kartu huruf ini diharapkan meningkatkan kemampuan anak mengenal abjad.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian antara lain:

1. Untuk melihat peningkatan kemampuan anak dalam mengurutkan huruf abjad a-z melalui permainan kartu huruf kreatif
2. Untuk melihat peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan kata kata yang mempunyai huruf awal yang sama.
3. Untuk melihat peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi huruf a-z.

4. Untuk melihat peningkatan kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi sebuah kata yang bermakna
5. Untuk melihat peningkatan kemampuan anak dalam menyusun kata yang telah dilihatnya.

F. Pertanyaan Penelitian

Dari pertanyaan penelitian di atas maka dapat dibuat pertanyaan penelitian yaitu:

1. Apakah dengan menggunakan permainan kartu huruf kreatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan huruf dari a-z?
2. Apakah dengan menggunakan permainan kartu huruf kreatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama?
3. Apakah dengan menggunakan permainan kartu huruf kreatif dapat meningkatkan kemampuan anak menyebutkan bunyi huruf a-z?
4. Apakah dengan menggunakan permainan kartu huruf kreatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi sebuah kata yang bermakna?
5. Apakah dengan menggunakan permainan kartu huruf kreatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyusun kata yang telah dilihatnya?

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tersebut antara lain :

Dalam penelitian ini peneliti mengharapkan dapat memberikan kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini untuk mengembangkan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya dalam peningkatan berbahasa khususnya pengenalan abjad terhadap anak.

2. Kegunaan Secara Praktis

Hasil penelitian ini dapat berguna bagi:

a. Pendidik AUD

Dapat membantu melatih serta mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui bermain kartu huruf kreatif

b. Orang tua

Dapat membantu memberikan pemahaman bagi orang tua akan pentingnya perkembangan bahasa anak untuk kondisi jasmani yang dapat meningkatkan kemampuan sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan acuan yang berkaitan dengan kemampuan bahasa anak khususnya dalam mengenal abjad serta sebagai sumbangan pemikiran dan untuk melakukan penelitian lanjutan dalam mengembangkan kegiatan permainan anak usia dini.

d. Masyarakat

Dapat ambil bagian dalam membantu menciptakan berbagai pelatihan mengenai permainan untuk anak usia dini dalam

mengembangkan kemampuan berhasa khususnya dalam mengenalkan abjad.

e. Pemerintah Daerah

Dapat membuat suatu kebijakan dalam penentuan pembuatan jenis permainan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berhasa khususnya dalam mengenal abjad.

H. Defenisi Operasional

Agar terdapat persamaan persepsi dalam memahami penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang dianggap penting sebagai berikut:

1. Kemampuan Mengenal Huruf Abjad

Kemampuan mengenal abjad anak usia dini ditentukan oleh pengalaman belajar sebelumnya. Dalam mengenal dan memahami huruf abjad tergantung dari pengalaman belajar sebelumnya. Orang tua dan guru yang sering memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal abjad sangat besar pengaruhnya dalam kemampuan mengenal abjad.

a. Mengurutkan dan menyebutkan huruf

Dalam mengenalkan huruf kepada anak, terlebih dahulu diperlihatkan kartu, gambar yang sesuai dengan hurufnya.

b. Merangkai huruf menjadi sebuah kata

Dalam pertambahan pengenalan simbol menjadi sebuah kata atau kalimat, sangat tergantung pada lingkungan sekitar seperti orang

tua dan guru yang sering berkomunikasi dan memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan ide-idenya sangat besar pengaruhnya dalam pengembangan bahasa anak. Anak yang sering diberikan permainan kartu yang menarik, anak akan menyusun kartu-kartu huruf menjadi sebuah kata sesuai contoh yang pernah dilihatnya.

c. Menyusun suku kata yang telah dilihat sebelumnya

Symbol yang apabila disusun akan menjadi kata atau kalimat. Abjad yang dimaksud dalam penelitian ini adalah huruf a sampai z. Kartu huruf yang dimaksud dibuat dari karton berwarna yang ada huruf-huruf.

d. Menyebutkan kata yang huruf awalnya sama

Menyebutkan kata yang huruf awalnya sama dalam penelitian ini dengan menggunakan kartu huruf anak dapat menyebutkan kata-kata yang ber awalan sama, misalnya huruf A, bisa disebut Ayam, Apel, Anjing dll. Disini yang ditekankan adalah huruf awal dari kata-kata yang disebutkan anak.

2. Permainan Kartu Huruf Kreatif

Permainan kartu huruf merupakan salah satu APE yang dipergunakan untuk mendukung pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak khususnya dalam mengenal abjad. Permainan kartu huruf yang dimaksud pada penelitian ini adalah memperkenalkan anak dengan huruf dan dibalik kartu itu disertakan gambar dengan huruf yang dimaksud. Dengan menggunakan gambar

yang sering mereka lihat sehari-hari akan menambah penguatan mereka lebih cepat mengingat huruf.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian PAUD dan Konsep Bermain Sambil Belajar

Ilmu pendidikan pada saat ini sudah berkembang pesat dan salah satunya adalah PAUD yang membahas pendidikan untuk anak usai 0-8 tahun. Anak usia ini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikan untuk anak usia tersebut dipandang perlu untuk dikhususkan. PAUD telah berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara-negara maju karena mengembangkan sumberdaya manusia lebih mudah jika dilakukan sejak usia dini (Suyanto, 2005:3)

PAUD adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bagi bangsa. Merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, yang tidak ketinggalan dari bangsa-bangsa lain. Oleh karena itu PAUD merupakan investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya. Menurut berbagai hasil penelitian, usia dini merupakan masa peka yang amat penting bagi pendidikan anak. Rousseau menggambarkan saat yang paling baik bagi seorang anak untuk memperoleh pendidikan yang pas disebut masa peka yaitu usia dini.

Menurut Piaget (dalam Tedjasaputra, 2001: 8) bermain adalah keadaan yang tidak seimbang dimana asimilasi . Kemudian, menurut (Salim, 2005:65), anak kecil tidak mampu berpikir abstrak karena mereka, *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu. Fungsi bermain salah satunya yaitu sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith (dalam Tedjasaputra, 2001:45) diungkapkan ada beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut :

(a)dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri,(b) perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Walaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (*value*) bagi anak. Kadang-kadang kegiatan bermain dibarengi oleh perasaan takut, misalnya saat harus meluncur di tempat yang tinggi, namun anak mengulang-ulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperolehnya. (c) fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.(d) lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan. Karena itu, bermain cenderung lebih fleksibel, karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai. (e) bebas memilih dan bebas dari aturan-aturan yang ditetapkan dari luar dan keterlibatan secara aktif dari pemain. (f) mempunyai kualitas pura-pura. kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan yang nyata sehari-hari.

Perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut, (Hurlock, 1978 :27):

1) Tahap penjelajahan (*Exploartory stage*)

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya, lalu

mengamatinya. Penjelajahan semakin luas, saat anak akan mengamati setiap benda yang diamatinya.

2) Tahap mainan (*Toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 4-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat mainannya. Mereka pikir benda mainannya dapat dimakan, berbicara, merasa akit dan sebagainya.

3) Tahap bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah dasar. Pada masa ini permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain.

4) Tahap melamun (*Daydream stage*)

Tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal.

Ada beberapa ciri kegiatan dipandang sebagai aktifitas bermain :

- a. Dilakukan dengan suka rela. Anak melakukan bermain tanpa ada unsur paksaan dari manapun.
- b. Dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukannya.
- c. Berorientasi pada proses bukan pada hasil yang terpenting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil bermain.

- d. Menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dari dalam diri

Melalui bermain, anak belajar dari segala hal yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar anak akan berjalan efektif apabila anak berada dalam kondisi senang dan bahagia. Kegiatan bermain merupakan bagian dari kehidupan anak dan bermanfaat bagi pengembangan diri anak.

Dengan memahami arti bermain bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik yang nantinya akan berpengaruh pada masa remaja.

2. Pengaruh Bermain sambil Belajar Bagi Anak

Menurut Hurlock (1978:12) menyatakan bahwa ada beberapa pengaruh bermain bagi anak adalah sebagai berikut :

- a. Perkembangan fisik. Bermain berguna untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh. Bermain juga berfungsi untuk menyalurkan tenaga yang berlebihan yang bila dibiarkan dapat mengganggu kesehatan fisik dan mental anak
- b. Dorongan komunikasi
Melalui aktivitas bermain, anak terdorong untuk berbicara dan berkomunikasi dengan teman lain. Dan tanpa disadari anak belajar

mengungkapkan pikiran dan perasaannya pada orang lain, serta belajar memahami pembicaraan orang lain

c. Penyaluran energi emosional yang terpendam

Bermain merupakan sarana untuk menyalurkan berbagai ketegangan emosional. Dengan demikian bermain merupakan terapi cepat dan murah bagi pengembalian kondisi psikis anak yang terganggu.

d. Penyaluran dari keinginan dan kebutuhan yang tidak terpenuhi

Tidak semua keinginan dan kebutuhan anak dapat dipenuhi. Keinginan yang tidak terpenuhi dalam dunia nyata dapat dikompensasikan melalui kegiatan bermain

e. Sumber belajar. Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai hal, baik fisik maupun pengembangan mental.

f. Rangsangan kreativitas. Dalam bermain, anak bebas memilih dan bereksplorasi. Maka bermain dapat mengembangkan kreativitas anak sedemikian rupa

g. Belajar bersosialisasi. Semakin bertambah usia, anak akan cenderung bermain dengan semakin banyak teman. Dengan demikian secara otomatis anak akan belajar bersosialisasi dan berinteraksi

h. Belajar standar moral. Melalui kegiatan bermain, anak belajar hal-hal yang dapat diterima oleh lingkungan, dan hal-hal yang ditolak oleh lingkungan

i. Mengembangkan kepribadian. Secara perlahan dan pasti kepribadian anak akan terbentuk melalui kegiatan bermain.

3. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun anak bisa mengenal dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan mengucapkannya, merangkai huruf menjadi sebuah kata sederhana. Pakar psikologi perkembangan memandang bahwa anak terlahir dengan dorongan dari dalam dirinya untuk menguasai berbagai kompetensi. Pada dasarnya terdapat 2 pendekatan utama yang digunakan untuk pendidikan anak usia dini, yaitu pendekatan perilaku dan pendekatan perkembangan. Pendekatan perilaku beranggapan bahwa konsep-konsep tidaklah berasal dari dalam diri anak dan tidak berkembang secara spontan.

Pendekatan perkembangan, berpandangan bahwa perkembanganlah yang memberikan kerangka untuk memahami dan menghargai pertumbuhan alami anak usia dini. Terdapat beberapa tanggapan dari pendekatan ini, yaitu: (1) anak usia dini adalah pembelajar aktif secara terus menerus mendapat informasi mengenai dunia lewat permainan, (2) setiap anak mengalami kemajuan melalui tahapan-tahapan perkembangan yang dapat diperkirakan, (3) anak bergantung pada orang lain dalam hal pertumbuhan emosi dan kognitif melalui interaksi sosial, (4) anak adalah individu yang unik yang tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda. "Metodologi yang sesuai dengan perkembangan adalah metodologi yang didasarkan pada pengetahuan mengenai perkembangan anak Purwo (1990)".

Vygotsky dalam Naughton percaya bahwa bermain membantu perkembangan anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dari

perkembangan kognitif seperti yang dikemukakan oleh Piaget diantaranya perkembangan bahasa. Bahasa merupakan ungkapan suara-suara. Suara-suara ini dihasilkan oleh gerakan-gerakan otot dan ditangkap oleh telinga. Fase-fase perkembangan bahasa dimulai dari jeritan dan teriakan, kemudian ocehan yang sporadis, ocehan yang sistematis melalui peniruan dan pengujaran.

Kemudian berkembanglah perbendaharaan katanya secara berangsur-angsur, bahasanya meningkat, susunan dan pola kalimatnya bertambah, dan akhirnya anak mampu mengungkapkan apa yang ada dalam dirinya dengan lancar dan spontan.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dan ekspresi kemampuan manusia yang bersifat innate atau bawaan, berupa simbol-simbol abstrak yang terdapat di otak yang dimulai sejak lahir sampai dewasa yang memiliki kapasitas yang berbeda sesuai dengan situasi dimana dia berada”. Perkembangan bahasa anak sangat berpengaruh pada tujuh hal yaitu : (1) kecerdasan, (2) jenis kelamin, (3) kondisi fisik, (4) lingkungan keluarga, (5) kondisi ekonomi, (6) setting sosial, (7) bilingualism (2 bahasa).

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh oleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Menurut Bromley dalam Abdul (2002:19) ”menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis”. Dari pendapat para ahli tersebut maka peneliti ingin merealisasikan peningkatan kemampuan

berbahasa anak melalui permainan kartu bergambar karena dengan permainan ini akan membuat anak lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti permainannya. Menurut Bromley bahwa bahasa mempunyai lima macam fungsi yaitu :

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

Perkembangan bahasa dapat dipakai sebagai tolak ukur kecerdasan anak kemudian hari, karena pada masa ini anak menguasai kemampuan bicara. Tetapi meskipun demikian mereka harus lebih banyak lagi belajar sebelum mencapai kemampuan berbahasa seperti orang dewasa (Hurlock, 1980:180)". Dalam pendidikan anak usia dini perkembangan bahasa sangat penting dikembangkan, khususnya mengenalkan abjad. Hal ini bisa dilakukan dengan mengajak anak bercakap-cakap agar komunikasi anak lancar dan anak dapat mengenal simbol. Hariyano (2009:32) mengemukakan bahwa "anak usia dini (3-6 tahun) tidak boleh dipaksakan untuk paham abjad tapi setidaknya ia dapat mengenal abjad. Perkembangan bahasa pada usia tiga sampai empat tahun sangat cepat. Kemampuan mereka menyerap dan mengingat pembicaraan orang disekitarnya sangat tinggi sehingga periode ini disebut periode merekam. Menurut para peneliti Amerika anak-anak telah menguasai 2000 kata, dan

penambahan kata mereka tiap bulan 50 kata. Di bawah ini merupakan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun (kurikulum, 2004).

Tabel
Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 tahun

No	Kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun
1.	Mengenal dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan mengucapkannya.
2.	Dapat mendengarkan dan memahami kata dan kalimat sederhana
3.	Dapat berkomunikasi secara lisan
4.	Memperkaya kosa kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan
5.	Merangkai huruf menjadi sebuah kata sederhana
6.	Mengenal bentuk-bentuk symbol sederhana

Berhubungan dengan itu, kita sebagai pendidik jangan untuk mencoba mengetes kemampuan anak. Sebagian besar anak tidak senang diberi tes apalagi jika ada saingannya” Kita sebaiknya tidak melakukan hal ini meskipun dengan menanyakan atau menyuruhnya. Kita tidak boleh mendesak anak untuk bisa memberikan jawaban yang benar seperti pendidik menyebutkan huruf-huruf abjad lalu anak disuruh untuk menyebutkan kembali (Moestichatoer; 2001).

Selanjutnya (Hariyanto, 2009:33) juga menambahkan, ada beberapa prinsip dan kiat yang tidak boleh dilupakan oleh pendidik dalam mengajari anak yaitu :

Bisa membaca pada dasarnya bukanlah tujuan utama yang harus dicapai anak, sehingga peran orang tua atau pendidik tidak perlu merasa terbebani. Kemampuan membaca adalah kemampuan yang dapat dipelajari. Oleh karena itu, hal terpenting dari semuanya adalah prosedurnya yang berlangsung secara kontinyu dan bertahap bukan mengetes, atau memaksa anak supaya bisa terhadap apa yang kita ajarkan.

Sedangkan metoda yang sering dipakai dalam mengenalkan huruf biasanya dengan cara pendidik menyebutkan huruf kemudian anak disuruh untuk mengingat atau mengulang kembali hurufnya secara acak, merupakan hal yang salah karena membuat anak terpaksa untuk menjawab dan dapat melemahkan sikap mental anak (Moestichatoer; 2001).

Selanjutnya metoda yang juga sering dipakai pendidik dalam mengenalkan huruf abjad yaitu dengan bernyanyi. Anak bersama-sama menyanyikan huruf dari awal hingga akhir. Dalam metode ini indra pendengaran lebih banyak aktif (Irawati; 2005). Dalam penggunaannya anak harus dilibatkan secara aktif, anak tidak lagi dipaksa, dan dianggap efektif dengan melibatkan seluruh panca indra anak (Hariyanto: 2009).

Metode kartu huruf memperkenalkan anak dengan huruf dan dibalik kartu itu disertakan gambar dengan huruf yang dimaksud. Dengan menggunakan gambar yang sering mereka lihat sehari-hari : 17 menambah penguatan mereka lebih cepat mengingat huruf. Metode ini lebih kental dengan nuansa permainannya karena kegiatan belajar akan dipahami oleh anak sebagai kegiatan yang menyenangkan serta tidak bersifat sebagai sebuah tekanan.(Sujiono : 2005)

Bahasa merupakan ungkapan suara-suara. Suara-suara ini dihasilkan oleh gerakan-gerakan otot dan ditangkap oleh telinga. Fase-fase perkembangan bahasa dimulai dari jeritan dan teriakan, kemudian ocehan yang sporadis, ocehan yang sistematis melalui peniruan dan pengujaran.

Kemudian berkembanglah perbendaharaan katanya secara berangsur-angsur, bahasanya meningkat, susunan dan pola kalimatnya bertambah, dan akhirnya anak mampu mengungkapkan apa yang ada dalam dirinya dengan lancar dan spontan Syakir (2004 : 3).

Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak. Menurut Hult dan Howard dalam Rini Hildayani (2005:11-12) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa adalah ekspresi kemampuan manusia yang bersifat innate atau bawaan, berupa simbol-simbol abstrak yang terdapat di otak yang dimulai sejak lahir sampai dewasa yang memiliki kapasitas yang berbeda sesuai dengan situasi dimana dia berada. Perkembangan bahasa anak sangat berpengaruh pada tujuh hal yaitu : (1) kecerdasan, (2) jenis kelamin, (3) kondisi fisik, (4) lingkungan keluarga, (5) kondisi ekonomi, (6) setting sosial, (7) bilingualism (2 bahasa).

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh oleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Menurut Bromley (dalam Dhieni, 2006: 1-19) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari pendapat para ahli tersebut maka peneliti ingin merealisasikan peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan kartu huruf karena dengan permainan ini akan membuat anak lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti permainannya. Menurut Bromley bahwa bahasa mempunyai lima macam fungsi yaitu :

- a. Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu
- b. Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku
- c. Bahasa membantu perkembangan kognitif
- d. Bahasa mampu mempererat interaksi dengan orang lain
- e. Bahasa mengekspresikan keunikan individu.

Perkembangan bahasa dapat dipakai sebagai tolak ukur kecerdasan anak kemudian hari, karena pada masa ini anak menguasai kemampuan bicara. Tetapi meskipun demikian mereka harus lebih banyak lagi belajar sebelum mencapai kemampuan berbahasa seperti orang dewasa (Hurlock, 1997:180).

4. Metode Kartu Huruf(*Flashcards*)

Metode belajar kartu huruf adalah metode menggunakan kartu yang sudah diberi tulisan huruf dan dibalik kartu itu disertakan gambar dari kata atau huruf yang dimaksud, sehingga metode ini lebih menyerupai jenis permainan dari pada teknik belajar membaca (Tadkiroatun Musfiroh, 2009:61). Metode ini sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca sejak dini dan melatih daya imajinasi anak.

Metode belajar dengan menggunakan kartu huruf merupakan metode yang sangat populer di negara maju, tetapi masih sangat sedikit dikenal di Indonesia. Metode kartu huruf memperoleh tanggapan luar biasa di Indonesia dan metode ini bias diterapkan pada anak terutama yang berusia 4 tahun ke atas.

Dengan menggunakan media kartu huruf dapat memberi beberapa manfaat yaitu :

- a. Mengajari anak membaca sejak usia dini
- b. Mengembangkan daya ingat otak kanan anak
- c. Melatih kemampuannya untuk berkonsentrasi
- d. Meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat

Ada beberapa persiapan atau tahapan yang harus dilakukan dalam metode kartu huruf sebagai berikut :

a. *Tahap persiapan*

- 1) Pastikan ruangan cukup terang dan tidak ada suara bising yang mengganggu.
- 2) Untuk melatih kecepatan sebaiknya pendidik berlatih cara memainkan kartu huruf ini sebelum menunjukkannya pada anak
- 3) Sebelum bermain kartu huruf, ajaklah anak bermain permainan yang lain yang membuat anak rileks, seperti menyusun balok atau mendengarkan lagu anak
- 4) Permainan ini bisa dinikmati oleh pendidik dan anak dalam suasana yang menyenangkan

b. Mulai belajar mengenal huruf

- 1) Duduklah berhadapan dengan anak dengan jarak kira-kira 1-1,5 m. Jangan sampai anak dapat menjangkau tangan pendidik yang membawa kartu.
- 2) Pastikan anak rileks dan mau bermain kartu huruf

- 3) Untuk menarik perhatian anak (tahap awal) tunjukkan halaman kartu bergambar dengan cara mengambil kartu paling belakang dan meletakkannya ke urutan paling depan, sambil mengucapkan dengan jelas nama gambar tersebut, misalnya “APEL”
- 4) Jika anak-anak sudah kelihatan mengerti nama-nama gambar dan hubungan antara gambar dengan huruf lakukan secara berurutan untuk menambah penguatan ingatan anak
- 5) Tunjukkan rasa senang pendidik ketika sedang melakukan permainan dengan cara memuji anak, memeluk dan menciumnya.

c. Catatan

- 1) Permainan ini cukup singkat dan jika dilakukan dengan benar dan dalam suasana yang menyenangkan, hasilnya sangat efektif untuk perkembangan otak kanan dan kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf abjad.
- 2) Jika anak tidak memperhatikan kartu yang ditunjukkan, kemungkinan anak sudah mengerti informasi kartu tersebut. Jadi gantilah dengan seri atau kelompok kartu yang lain.

Cara bermain kartu huruf kreatif adalah sebagai berikut:

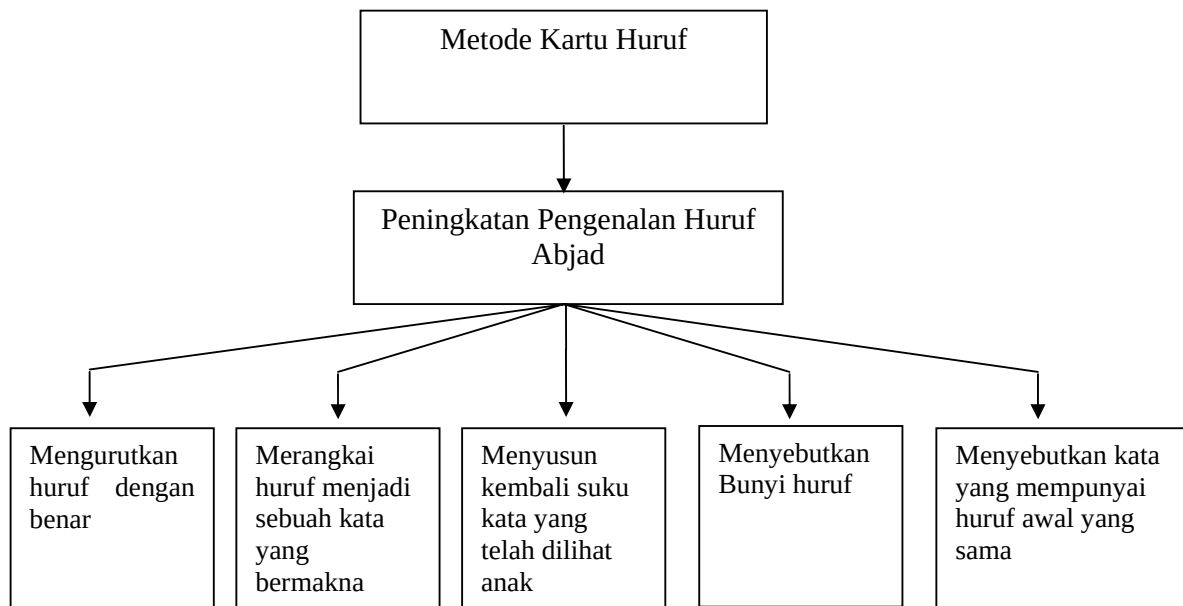
- Guru mempersiapkan tempat bermain di dalam ruangan saat mempersiapkan tempat bermain di dalam ruangan, guru memperhatikan tempat dan kondisi yang nyaman bagi anak saat memulai permainan.
- Guru membuka persiapan dengan mengucapkan salam, kemudian menyapa dan menanya keadaan anak dengan ramah dan bercakap-cakap

dengan anak tentang kondisi saat pergi ke sekolah. Serta bernyanyi dan bertepuk 2 pola dengan anak.

- Kemudian guru mulai menunjukkan kartu huruf yang mana gambar yang ada pada kartu tersebut adalah macam-macam gambar binatang dan buah-buahan. Peneliti menanyakan kepada anak apakah semua anak tahu dengan gambar yang peneliti perlihatkan. Kartu bergambar ini memiliki tulisan nama binatang yang terempel dibawah gambar.
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memegang kartu huruf tersebut dan memberikan sedikit waktu agar anak dapat melihat dan memegang langsung kartu tersebut secara bergiliran.
- Setelah semua anak dapat memegang kartu huruf tersebut guru membagi anak menjadi tiga kelompok yang mana tiap kelompok terdiri atas lima orang dan peneliti langsung menyuruh anak duduk berkelompok sebelum permainannya dimulai.
- Guru juga memberikan aturan permainan kepada anak dan membahasnya bersama saat berada dalam kelompok.
- Guru melakukan tanya jawab dengan anak dan menanyakan kepada anak bagaimana rasanya setelah melakukan permainan tersebut dan menanyakan apa-apa saja yang dilakukan oleh masing-masing anak serta pengalaman yang didapat anak saat sedang bermain.

B. Kerangka Konseptual

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini, dapat dilihat seperti bagan berikut ini:



Rendahnya kemampuan anak mengenal abjad dalam pembelajaran disebabkan oleh belum optimalnya proses pembelajaran di sekolah. Banyak factor yang menyebabkan belum optimalnya pembelajaran disekolah sehingga perkembangan bahasa anak kurang berkembang. Diantaranya dalam hal mengurutkan huruf dengan benar, merangkai huruf menjadi sebuah kata yang bermakna, menyusun kembali suku kata yang telah dilihat anak, menyebutkan bunyi huruf, menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama.

Permainan kartu huruf yang akan dimainkan harus sesuai dengan perkembangan anak. Agar anak dapat mengurutkan huruf, merangkai huruf, menyusun suku kata, menyebutkan bunyi huruf dan menyebutkan kata yang

mempunyai huruf awal yang sama, maka permainan yang cocok bagi anak adalah permainan yang banyak melibatkan seluruh perkembangannya dan sangat menyenangkan bagi anak.

Anak yang sering diberikan permainan kartu huruf, secara tidak sadar dia akan mengenal huruf-huruf yang ada di kartu sehingga dengan mudah menyebutkan huruf yang ditemuinya di lingkungannya. Saat anak diberikan permainan kartu huruf dia akan mencoba menyusun huruf-huruf sesuai dengan bacaan yang dilihatnya. Anak juga akan mencoba menyusun huruf membuat nama dirinya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan kesimpulan dan saran- saran sebagai berikut:

1. Peningkatan mengurutkan huruf kreatif a-z mengalami peningkatan dibandingkan dengan tidak menggunakan permainan kartu huruf terdapat peningkatan kemampuan anak dalam mengurutkan huruf a-z sebesar dari siklus I meningkat sebesar 91% jadi dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 37%
2. Gambaran penggunaan permainan kartu huruf kreatif dalam peningkatan kemampuan mengenal abjad anak Play Group Dian Andalas Kota Padang menunjukkan bahwa menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama mengalami peningkatan pada tiap pertemuan, terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 54%
3. Pada indikator menyebutkan bunyi huruf a-z juga mengalami peningkatan dari tiap pertemuan pada setiap siklus. Dengan bermain anak merasa senang dan menikmati kegiatan yang sedang dilakukannya terdapat peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi pada siklus II sebesar 41% jadi dari empat kali pertemuan kemampuan anak dalam

menyebutkan kata yang mempunyai huruf awalnya sama selalu meningkat.

4. Kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi sebuah kata yang bermakna dan menyusun kembali kata yang telah dilihatnya mengalami peningkatan dibanding tidak menggunakan permainan kartu huruf, Kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi sebuah kata yang bermakna pada siklus I terdapat 41% pada siklus II meningkat menjadi 94%, jadi terdapat peningkatan kemampuan anak dalam merangkai guru menjadi sebuah kata yang bermakna sebesar 53%
5. Berdasarkan hasil analisis data bahwa kemampuan anak dalam menyusun kata yang telah dilihatnya pada siklus I sebesar 29% pada siklus II pertemuan keempat meningkat menjadi 93% jadi terdapat peningkatan kemampuan anak dalam menyusun kata yang telah dilihatnya sebesar 64%. peningkatan kemampuan mengenal abjad dengan menggunakan permainan kartu huruf untuk indikator kemampuan anak dalam menyusun kata yang telah dilihatnya mengalami peningkatan. Melalui permainan kartu huruf anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenal huruf-huruf yang ada disekitarnya sehingga ia nantinya saat berada diluar dilingkungan sekolah juga dapat memahami huruf tersebut dan anak lebih bersemangat lagi dalam setiap hal, terutama kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan bahasanya

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang diajukan diantaranya:

1. Bagi para pendidik anak usia dini diharapkan agar dapat memberikan permainan kartu huruf untuk membantu mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal abjad.
2. Memodifikasi kembali permainan ini dengan strategi kegiatan dan pengarahan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar dapat berkembang dengan baik
3. Bagi orang tua dirumah agar mau mencobakan permainan ini dan menjadikan salah satu permainan yang akan diberikan kepada anak serta memotivasinya dirumah.
4. Bagi peneliti selanjutnya perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan memasukan salah satu variabel lain yang belum terdapat pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Syakir. 2002. *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*. Jakarta : Gema Insani.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara; Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum KBK Th. 2004. Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak*. Dirjen Manajemen Diknas Menengah.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Pembelajaran Anak Usia TK*. Jakarta.
- Dhieni. N. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hariyanto. 2009. *Psikologi Belajar dan Mengajar* Cetakan I. Bandung : Sinar Baru
- Hidayani, 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Gramedia
- Husniati. 1998. *Penyelenggaraan Pelatihan Membatik Sanggar Mawarda Jambi*
Skripsi Tidak Diterbitkan Padang : FIP UNP
- Hurlock, Elizabeth 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Edisi ke enam. Jakarta: Erlangga.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta : UNJ
- 2007. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Kulon Progo*
- Lufri. 2008. *Kiat Memahami Metodologi dan Melakukan Penelitian*. Padang : UNP
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak- Kanak*.
Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Modul. 2006. *Materi Pelatihan Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat PTK-PNF, Dirjen PMPTK, HIMPAUDI PUSAT
- Netti, H. 2005. *Buku Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Universitas Terbuka
- Saputra, Tedja. 2001. *Bermain Anak Usia Dini*. Gramedia: Jakarta
- Sujiono, 2005. *Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti