

**UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH
PADA ANAK MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI TK
AL-JANNAH TARUSAN PESISIR SELATAN**

S K R I P S I

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**ETMAWILIS
NIM. 10124/2008**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Melalui Permainan *Puzzle* di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan.**

N a m a : Etmawilis

NIM/BP : 10124/2008

Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 4 Agustus 2011

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Saridewi, S.Pd, M.Pd
NIP. 19840524200812 2 004

Ketua Jurusan

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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Judul : **Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada
Anak melalui Permainan *Puzzle* di TK Al-Jannah Tarusan
Pesisir Selatan**

N a m a : Etmawilis

NIM : 10124/2008

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 4 Agustus 2011

Tim Penguji

	N a m a	Tanda Tangan
1. Ketua	Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	1.
2. Sekretaris	Saridewi, SPd, M.Pd	2.
3. Anggota	Dr. Dadan Suryana, M.Pd	3.
4. Anggota	Nurhafizah, M.Pd	4.
5. Anggota	Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	5.

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 4 Agustus 2011
Yang menyatakan,

Etmawilis

ABSTRAK

Etmawilis. 10124. "Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Melalui Permainan *Puzzle* di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan". Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang. Skripsi. 2011

Perkembangan anak TK terdiri dari perkembangan pembiasaan dan kemampuan dasar. Perkembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pengembangan pembiasaan meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama. Pengembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan dapat meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agama. Salah satu cara menanamkan nilai-nilai agama pada anak TK yaitu dengan memperkenalkan anak pada huruf hijaiyah, karena huruf hijaiyah merupakan huruf arab yang ada dalam kitab suci Al-Qur'an. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pengenalan huruf Hijaiyah pada anak melalui permainan *puzzle* di TK Al-Jannah Tarusan.

Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan yang berjumlah 17 orang anak pada tahun ajaran 2010/2011. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata peningkatan pengenalan huruf hijaiyah melalui permainan *puzzle* pada kondisi awal sebesar 11.76%, pada siklus I meningkat menjadi 27.36%, anak mengenal huruf hijaiyah, dan pada siklus II meningkat menjadi 66.67%, anak sudah mengenal huruf hijaiyah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* terbukti dapat meningkatkan pengenalan huruf Hijaiyah pada anak TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan. Melalui permainan *puzzle* juga dapat meningkatkan antusias dan percaya diri anak dalam mengikuti serta melakukan kegiatan pembelajaran. Sehubungan dengan hasil penelitian ini, guru hendaknya dapat lebih meningkatkan kreatifitas dalam membuat dan menggunakan media atau alat permainan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, agar aspek dan kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang lebih baik.

Kata kunci : Pengenalan Huruf Hijaiyah, Permainan Puzzle

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ” Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Melalui Permainan *Puzzle* di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan Studi S1 pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi, peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih tulus khususnya kepada Suami tercinta dan anak-anakku tersayang yang telah begitu setia memberikan dorongan moril dan materil serta sabar dalam mendampingi peneliti, dan semua pihak yang telah ikut membantu terselesainya penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini juga peneliti juga mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Saridewi, S. Pd, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang yang telah memberikan

berbagai kemudahan dan pelayanan yang optimal sehingga peneliti dapat mengikuti perkuliaan dengan baik sampai akhirnya menyelesaikan skripsi ini

4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Ibu Yusbaneli, S. Pd. selaku Kepala TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan, yang telah memberikan izin dan kemudahan pada peneliti dalam melakukan penelitian guna penyelesaian penulisan skripsi ini.
8. Anak didik TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan yang telah bekerja sama dengan baik selama proses Penelitian Tindakan Kelas ini.
9. Teman-teman Angkatan 2008 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

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

Padang, Mei 2011

peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK DAN BAGAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Rancangan Pemecahan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Definisi Operasional	9
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	10
1. Hakikat Anak Usia Dini	10
2. Tahap-tahap Perkembangan pada Anak Usia Dini	13
3. Tugas-tugas Perkembangan pada Anak Usia Dini.....	16
4. Manfaat PAUD bagi Anak.....	20
5. Hakekat Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini	22
6. Pengembangan Aspek Moral Agama Anak Usia Dini.....	28
7. Pengenalan Huruf Hijaiyah	32
8. Pengertian Permainan.....	33
9. Peranan Media Permainan dalam Pembelajaran PAUD	34
10. Permainan <i>Puzzle</i>	36
11. Langkah-langkah Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Hijaiyah.....	38
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Konseptual	40
D. Hipotesis Tindakan.....	41
BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	42
B. Subjek Penelitian	42
C. Setting Penelitian	43
D. Prosedur Penelitian	43
E. Instrumentasi	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	50
G. Teknik Analisis Data.....	50

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal	53
B. Deskripsi Hasil Penelitian	55
1. Siklus I	55
a. Pertemuan I	55
b. Pertemuan II	60
c. Pertemuan III.....	62
2. Siklus II	65
a. Pertemuan I	65
b. Pertemuan II	69
c. Pertemuan III.....	71
3. Deskripsi Data Hasil Observasi	75
4. Deskripsi Data Hasil Dokumentasi	77
C. Analisis Data	84
D. Pembahasan.....	89

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	97
B. Implikasi.....	98
C. Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
I. Format Observasi	49
II. Data Kondisi Awal Anak TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan dalam Mengenal Huruf Hijaiyah.....	53
III. Deskripsi Kondisi Awal dalam Mengenal Huruf Hijaiyah	54
IV. Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> pada anak TK Al-Jannah Tarusan Siklus I Pertemuan I.....	58
V. Klasifikasi Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 1	59
VI. Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> di TK Al-Jannah Siklus I Pertemuan 2	60
VII. Klasifikasi Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 2.....	61
VIII Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> di TK Al-Jannah Siklus I Pertemuan 3	62
IX Klasifikasi Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 3.....	63
X Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> di TK Al-Jannah Siklus II Pertemuan 1.....	67
XI Klasifikasi Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus II Pertemuan 1	69
XII Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> di TK Al-Jannah Siklus II Pertemuan 2.....	69
XIII Klasifikasi Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus II Pertemuan 2	71
XIV Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> di TK Al-Jannah Siklus II Pertemuan 3.....	72
XV Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Anak TK Al-Jannah Siklus II Pertemuan 3	73
XVI Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> di TK Al-Jannah Siklus I	75
XVII Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> di TK Al-Jannah Siklus II.....	76
XVIII Kegiatan Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 1	78
XIX Kegiatan Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 2.....	79
XXI Kegiatan Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus I Pertemuan 3.....	80
XXI Kegiatan Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus II Pertemuan 1	81

XXII	Kegiatan Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus II Pertemuan 2	82
XXIII	Kegiatan Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus II Pertemuan 3	83
XXIV	Rata-rata Peningkatan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pada Anak TK Al-Jannah Tarusan Siklus I	84
XXV	Rata-rata Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pada Anak TK Al-Jannah Tarusan Siklus II	86
XXVI	Kegiatan Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus I.....	89
XXVII	Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> pada Anak TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan	92
XXVIII	Kegiatan Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus II	95

DAFTAR GRAFIK DAN BAGAN

Grafik dan Bagan	Halaman
I. Bagan Kerangka Konseptual	41
II. Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas	44
III. Grafik Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> pada Anak TK Al-Jannah Siklus I.....	85
IV. Grafik Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> pada Anak TK Al-Jannah Siklus II.....	86
V. Grafik Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> pada Anak TK Al-Jannah	92
VI Grafik Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan <i>Puzzle</i> pada Anak TK Al-Jannah	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Rincian Data Peserta Didik TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan.....	103
II. Lembar Observasi Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan	104
III. Lembar Observasi Sikap dan Kreatifitas dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan	105
IV. Lembar Observasi Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus I.....	106
V. Lembar Observasi Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus II	109
VI. Rencana Kegiatan Harian (RKH)	112
VII Dokumentasi Penelitian.....	118
VIII. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang	124
IX Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan UPTD Pendidikan Kecamatan KotoXI Tarusan	125
X. Surat Izin Telah Melakukan Penelitian dari TK Al-Jannah	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pemberian rangsangan pada Anak Usia Dini dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (*Hurlock, 2007:5*)

Dalam Undang-undang Sisdiknas No.20/2003 Pasal 28 ayat 1 sampai ayat 3 dijelaskan bahwa : 1) Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, 2) Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal, 3) Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Berdasarkan uraian di atas artinya Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap, perilaku, agama, bahasa dan komunikasi), sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini.

PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK). Tujuan pendidikan TK adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik secara fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, motorik, bahasa dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Anak usia TK merupakan masa awal perkembangan anak dimana pada masa ini anak sangat peka dan sensitif dalam menerima berbagai perkembangan seluruh potensinya. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang merespon stimulus lingkungan dan mengasimilasi/ menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Upaya meningkatkan segala aspek yang ada pada diri anak diperlukan kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal (Sisdiknas, 2007: 4).

Mengingat TK adalah pendidikan yang lebih banyak memerlukan pola pengasuhan dan penumbuhkembangan kemampuan dasar anak. Oleh karena itu, guru TK juga harus memiliki kompetensi dan kemampuan lebih untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Dengan adanya kompetensi yang dimiliki guru TK, diharapkan guru akan memahami karakteristik anak yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, moral, dan latar belakang sosial-budaya, sehingga apa yang diharapkan akan tercapai.

Anak TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berbagai macam ilmu pengetahuan termasuk mengenalkan huruf Hijaiyah, karena anak TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin

tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulus/ rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

Perkembangan anak TK terdiri dari perkembangan pembiasaan dan kemampuan dasar. Perkembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pengembangan pembiasaan meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama. Pengembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan dapat meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agama. Salah satu cara menanamkan nilai-nilai agama pada anak TK yaitu dengan memperkenalkan anak pada huruf hijaiyah, karena huruf hijaiyah merupakan huruf arab yang ada dalam kitab suci Al-Qur'an.

Menurut pendapat Ahmad (dalam Safruddin, 2002:17), peneliti menyimpulkan bahwa Huruf hijaiyah merupakan huruf Al-Qur'an atau huruf arab yang terdapat dalam kitab suci Al-Quran. Oleh karena itu, guru perlu mengenalkan huruf hijaiyah sejak dini pada anak, karena dengan lebih dini anak mengenal huruf hijaiyah diharapkan akan meningkatkan kegiatan ketaqwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Upaya mengembangkan potensi yang dimiliki anak TK terhadap nilai-nilai moral dan agama dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan, karena permainan di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan.

Permainan merupakan suatu hal yang paling disenangi oleh setiap orang mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua. Pada setiap permainan masing-masing memiliki cara-cara sendiri. Pada permainan tertentu, cara yang dipakai dalam permainan tersebut bisa digunakan baik dalam proses pembelajaran.

Menyimpulkan pendapat Sudjana (2001:138), maka permainan (*games*) merupakan suatu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada anak. Selanjutnya, guru dituntut lebih selektif dan mampu memilih permainan yang sesuai dengan materi kegiatan pembelajaran dan karakteristik anak. Ada banyak permainan anak-anak yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah, seperti permainan kartu, permainan mencari bayangan gambar, mencari jejak, permainan bingo, *puzzle* dan sebagainya.

Salah satu jenis permainan yang sudah dilakukan peneliti selama ini dalam pengenalan huruf Hijaiyah adalah permainan kartu, berdasarkan hasil evaluasi ditemukan kemampuan anak dalam mengenal huruf Hijaiyah kurang optimal. Hal ini terlihat dari : (1) Kurangnya kemampuan anak dalam mengembangkan berpikir logis dan sistematis dalam mengenal huruf hijaiyah dengan baik, karena media yang digunakan guru dalam pembelajaran huruf hijaiyah kurang menarik, sehingga anak tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. (2) Anak masih belum mampu mengamati benda-benda kongkrit dan gambar-gambar dalam pembelajaran huruf hijaiyah, karena benda-benda kongkrit dan gambar-gambar yang diperlihatkan guru kurang dapat membangkitkan minat anak untuk mengenal lebih jauh. (3) Anak kurang dapat

menyesuaikan dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah, karena metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik bagi anak. (4) Anak kurang dapat melibatkan diri dan kurang mampu bekerjasama dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah, karena guru tidak mampu membuat anak untuk aktif dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah. (5) Anak kurang memiliki ketelitian dan kurang konsentrasi dalam mengamati benda-benda konkrit dan gambar-gambar dalam pembelajaran huruf hijaiyah karena, benda-benda konkrit dan gambar-gambar yang diperlihatkan guru kurang menarik bagi anak. (6) Anak kurang memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam mengungkapkan benda-benda konkrit dan gambar-gambar tentang huruf hijaiyah secara spontan. (7) anak kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, karena permainan yang diberikan kurang menarik bagi anak, sehingga anak tidak dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam setiap materi kegiatan pembelajaran.

Bertolak dari uraian di atas, maka dalam proses pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah pada anak di TK Al-Jannah perlu diupayakan dan distimulasikan agar anak mampu mengenal huruf hijaiyah dengan baik, dengan kemampuan yang dimiliki anak mengenal huruf hijaiyah diharapkan anak akan memiliki moral dan nilai-nilai agama serta mempunyai dasar agama yang kuat. Salah satu cara yang menurut peneliti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah yaitu dengan permainan *puzzel*. Kelebihan permainan *puzzle* bila digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yaitu dapat melatih koordinasi mata dan membutuhkan ketelitian sehingga dapat melatih anak untuk memusatkan pikiran.

Nakita (2005:15), mengemukakan bahwa *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, dan dapat melatih anak untuk memusatkan pikiran, karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Karena itulah *puzzle* termasuk mainan anak yang memiliki nilai-nilai edukatif.

Bertolak dari permasalahan tersebut di atas peneliti merasa yakin bahwa dengan permainan *puzzle*, anak TK Al-Jannah akan mengenal huruf hijaiyah dengan baik, untuk itu judul penelitian yang akan penulis lakukan yaitu: “Upaya meningkatkan pengenalan Huruf Hijaiyah pada anak melalui permainan *puzzle* di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka beberapa permasalahan yang teridentifikasi dalam peningkatan pengenalan huruf hijaiyah pada Anak Usia Dini di TK AL-Jannah Tarusan Pesisir Selatan antara lain :

- 1) Anak masih belum mampu mengamati benda-benda konkrit dan gambar-gambar dalam pembelajaran huruf hijaiyah, karena benda-benda konkrit dan gambar-gambar yang diperlihatkan guru kurang dapat membangkitkan minat anak untuk mengenal lebih jauh.
- 2) Anak kurang dapat menyesuaikan dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah, karena metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik bagi anak.
- 3) Anak kurang dapat melibatkan diri dan kurang mampu bekerjasama dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah, karena guru tidak mampu

mengarahkan anak untuk aktif dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah.

- 4) Anak kurang memiliki ketelitian dan kurang konsentrasi dalam mengamati benda-benda konkrit dan gambar-gambar dalam pembelajaran huruf hijaiyah karena benda-benda konkrit dan gambar-gambar yang diperlihatkan guru kurang menarik bagi anak.
- 5) Anak kurang memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam mengungkapkan benda-benda konkrit dan gambar-gambar tentang huruf hijaiyah secara spontan.
- 6) Anak kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, karena permainan yang diberikan kurang menarik bagi anak, sehingga anak tidak dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam setiap materi kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih terarah, maka peneliti melakukan pembatasan terhadap masalah yang akan diteliti, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian yaitu: Permainan yang disajikan guru dalam kegiatan pengenalan huruf Hijaiyah kurang bervariasi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan: “Apakah permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan huruf Hijaiyah pada anak TK Al-Jannah Tarusan?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Penulis akan mengaplikasikan permainan *Puzzle* untuk meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak TK Al-Jannah Tarusan.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan : “Peningkatan pengenalan huruf Hijaiyah pada anak melalui permainan *puzzle* di TK Al-Jannah Tarusan”.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat berupa:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini adalah untuk menguji konsistensi temuan empiris tentang metode dalam kegiatan pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Anak TK

Dengan menerapkan permainan *Puzzle* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga anak dapat lebih mengenal huruf Hijaiyah.

b. Guru

- 1) Menambah masukan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran sehingga dapat memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesional guru PAUD dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

- 2) Usaha merencanakan dan mengembangkan strategi pembelajaran guna peningkatan perkembangan anak dalam mengenal huruf Hijaiyah.

c. Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan khususnya TK Al-Jannah Pesisir Selatan dalam memberikan kegiatan pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah

d. Peneliti selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi bagi penulis lain yang tertarik meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda di masa yang akan datang.

H. Definisi Operasional

1. Huruf Hijaiyah merupakan huruf Al-Qur'an atau huruf arab. Dalam penelitian ini, huruf hijaiyah dikemas dalam bentuk permainan *Puzzle* agar anak lebih mengenal. Dengan mengenalnya anak pada huruf hijaiyah, maka diharapkan anak akan mengetahui nilai-nilai agama sejak dini.
2. *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Permainan *Puzzle* yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menyusun kepingan gambar huruf Hijaiyah, dengan menyusun kepingan gambar huruf Hijaiyah diharapkan anak akan lebih mengenal huruf Hijaiyah dengan baik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak Usia Dini adalah *a unique person* (individu yang unik) di mana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003)

Peneliti menyimpulkan pendapat di atas bahwa Anak Usia Dini merupakan periode yang penting yang perlu mendapat penanganan sedini mungkin. Masa usia dini merupakan masa-masa sensitif terhadap keteraturan lingkungan, mengeksplorasi lingkungan dengan lidah dan tangan, sensitif untuk berjalan, sensitif terhadap obyek-obyek kecil dan detail, serta terhadap aspek-aspek sosial kehidupan

Hurlock (dalam Emawulan, 2008: 7), mengemukakan bahwa usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Misalnya masa peka untuk berbicara pada periode ini tidak terpenuhi maka anak akan mengalami kesukaran dalam berbahasa untuk periode selanjutnya.

Menyimpulkan pendapat Hurlock di atas bahwa pada periode usia dini selain anak perlu mendapatkan rangsangan dalam mengembangkan kemampuannya, anak perlu mendapat pembinaan karakter yang dapat dibangun melalui kegiatan dan pekerjaan. Jika pada periode ini anak tidak didorong aktivitasnya, maka perkembangan kepribadiannya akan mengalami hambatan. Misalnya anak diajak untuk membereskan mainannya sendiri. Aktivitas ini akan menjadi suatu kebiasaan yang dapat membentuk sifat rajin dan disiplin pada diri anak.

Helms, et.al (dalam Solehuddin, 1997: 64) memandang bahwa periode usia 4-6 tahun sebagai fase *sense of initiative*. Pada periode ini anak harus didorong untuk mengembangkan prakarsa, seperti kesenangan untuk mengajukan pertanyaan dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Jika anak tidak mendapat hambatan dari lingkungannya, maka anak akan mampu mengembangkan prakarsa, dan daya kreatifnya, dan hal-hal yang produktif dalam bidang yang disenanginya. Guru yang selalu menolong, memberi nasehat, dan membantu mengerjakan sesuatu padahal anak dapat melakukannya sendiri, menurut Erikson dapat membuat anak tidak mendapatkan kesempatan untuk berbuat kesalahan atau belajar dari kesalahan itu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini memerlukan aktivitas fisik yang banyak. Kebutuhan anak untuk melakukan berbagai aktivitas sangat diperlukan baik untuk pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar. Gerakan-gerak fisik ini tidak

sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan fisik saja, tetapi juga dapat berpengaruh positif terhadap penumbuhan rasa harga diri anak dan bahkan perkembangan kognisi. Keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan-keterampilan motorik dapat membuat anak bangga akan dirinya. Misalnya anak diminta untuk berjalan di atas papan titian. Aktivitas itu membutuhkan kemampuan keseimbangan dan kekuatan fisik, keselarasan gerakan, keberanian, kemampuan melihat posisi papan dan ketepatan menempatkan kaki (langkah) dan kestabilan emosi. Jika anak mampu melewati papan titian itu dengan baik, maka pada diri anak selain berkembang kemampuan fisiknya juga menumbuhkan kepercayaan pada dirinya serta berkembang kemampuan kognisinya.

Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*. Perkembangan Anak Usia Dini sebenarnya dimulai sejak pranatal. Pada saat itu, perkembangan otak se/bagai pusat kecerdasan terjadi sangat pesat. Setelah lahir, sel-sel otak mengalami mielinasi dan membentuk jalinan yang kompleks (*embassy*) sehingga nantinya anak bisa berfikir logis dan rasional. Selain otak, organ sensoris seperti pendengar, penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan, dan organ keseimbangan juga berkembang pesat (Black. et all. dalam Solehuddin, 1997: 67).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini biasanya anak memiliki lebih dari satu bentuk kecerdasan, tetapi amat jarang anak yang memiliki kedelapan bentuk kecerdasan tersebut.

Munculnya berbagai pemikiran baru tentang perkembangan anak, pemikiran konvensional tentang Pendidikan Anak Usia Dini yang pada umumnya masih bertolak dari teori tabularasa terus mengalami pembaruan.

2. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pertumbuhan dan perkembangannya Anak Usia Dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut : (1) Kelompok bayi 0 – 12 bulan, (2) Kelompok bermain 1 – 3 tahun, (3) Kelompok pra sekolah 4 – 5 tahun, (4) Kelompok usia sekolah ; 6 – 8 tahun.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan Anak Usia Dini dimulai sejak anak umur 0 – 8 tahun.

Hurlock (dalam Emawulan, 2008: 17) mengemukakan tahap-tahap perkembangan Anak Usia Dini dapat didefinisikan sebagai tahap perkembangan fisik dan mental anak dalam berhubungan dengan lembaga-lembaga sosial, adat istiadat, dan hukum yang membentuk masyarakat. Makna lain dari tahapan perkembangan Anak Usia Dini adalah periode anak dari lahir sampai usia delapan tahun. Menyimpulkan pendapat di atas perkembangan fisik dan mental anak, yang dimulai sejak anak lahir sampai usia delapan tahun, untuk itu peranan orang tua sangat penting dalam perkembangan anak.

Orborn (dalam Solehuddin, 1997: 19) mengemukakan tahap perkembangan intelektual pada anak usia dini berkembang sangat pesat

pada kurun usia nol sampai dengan pra-sekolah (4-6 tahun). Oleh sebab itu, usia pra-sekolah sering kali disebut sebagai “masa peka belajar”. Pernyataan didukung oleh Benyamin S. Bloom yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun.

Penulis menyimpulkan pendapat di atas bahwa perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Emawulan, (2008: 21), mengemukakan perkembangan setiap anak memiliki pola yang sama, walaupun kecepatannya berbeda. Setiap anak mengikuti pola yang dapat diramalkan dengan cara dan kecepatannya sendiri. Sebagian anak berkembang dengan tertib tahap demi tahap, langkah demi langkah. Namun, sebagian yang lain mengalami kecepatan melonjak. Di samping itu, ada juga yang mengalami penyimpangan atau keterlambatan. Namun secara umum setiap anak berkembang dengan mengikuti pola yang sama. Lebih lanjut Emawulan, (2008: 22-25) mengemukakan beberapa pola tahap perkembangan yaitu antara lain :

a. Tahap Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik mengikuti hukum perkembangan yang disebut “*cephalocaudal*” dan “*proximodistal*”. Hukum *cephalocaudal*

menyatakan bahwa perkembangan dimulai dari kepala kemudian menyebar ke seluruh tubuh sampai ke kaki. Sedangkan, hukum *proximodistal* menyatakan bahwa perkembangan bergerak dari pusat sumbu ke ujung-ujungnya atau dari bagian yang dekat sumbu pusat tubuh ke bagian yang lebih jauh.

- b. Perkembangan bergerak dari tanggapan umum menuju ke tanggapan khusus

Bayi pada awal perkembangan memberikan reaksi dengan menggerakkan seluruh tubuh. Semakin lama ia akan mampu memberikan reaksi dalam bentuk gerakan khusus. Demikian seterusnya dalam hal-hal lain.

- c. Perkembangan berlangsung secara berkesinambungan

Proses perkembangan diawali dari bertemunya sel sperma dan ovum yang disebut ovulasi, dan terus secara berkesinambungan hingga kematian. Kadang perlahan, kadang cepat, kadang maju terus, kadang sejenak mundur. Satu tahap perkembangan menjadi landasan bagi tahap perkembangan selanjutnya. Tidak ada pengalaman anak yang sia-sia atau hilang terhapus. Hanya tertutupi oleh pengalaman-pengalaman berikutnya.

- d. Terhadap periode keseimbangan dan tidak keseimbangan

Setiap anak mengalami periode dimana ia merasa bahagia, mudah menyesuaikan diri dan lingkungannyapun bersikap positif terhadapnya. Namun, ada masa ketidakseimbangan yang ditandai dengan kesulitan anak untuk menyesuaikan diri, sulit diatur, emosi negatif dan

sebagainya. Pola tersebut bila digambarkan ibarat spiral yang bergerak melingkar dengan jangka waktu kurang lebih 6 bulan, hingga akhirnya anak menemukan ketenangan dan jati diri.

- e. Terhadap tugas perkembangan yang harus dilalui anak dari waktu ke waktu
Tugas perkembangan adalah sesuatu yang harus dilakukan atau dicapai oleh anak berdasarkan tahap usianya. Tugas perkembangan bersifat khas, sesuai dengan tuntutan dan ukuran yang berlaku di masyarakat. Misalnya bayi lahir dia akan melaksanakan tugas perkembangan berguling, tengkurap, duduk, berdiri, berjalan, bermain dan seterusnya. Kualitas dan kuantitas tugas perkembangan antara satu daerah berbeda dengan daerah lain.

Menyimpulkan pendapat di atas bahwa tahap perkembangan Anak Usia Dini dibagi dalam 6 tahap yaitu: 1) Tahap Perkembangan Fisik; 2) Perkembangan bergerak dari tanggapan umum menuju ke tanggapan khusus; 3) Perkembangan berlangsung secara berkesinambungan; 4) Terhadap periode keseimbangan dan tidak keseimbangan; dan 5) Terhadap tugas perkembangan yang harus dilalui anak dari waktu ke waktu.

3. Tugas-tugas Perkembangan pada Anak Usia Dini

Emawulan, (2008: 31-34) menjelaskan bahwa tugas perkembangan merupakan suatu tugas yang muncul dalam suatu periode tertentu dalam kehidupan individu. Tugas tersebut harus dikuasai dan diselesaikan oleh individu, sebab tugas perkembangan ini akan sangat mempengaruhi pencapaian perkembangan pada masa perkembangan berikutnya.

Pada beberapa bulan pertama dari kelahirannya, aspek yang memegang peranan penting dari bayi adalah sekitar mulutnya. Mulut bukan hanya alat untuk makan dan minum, tetapi juga alat komunikasi dengan dunia luar. Bayi mendapatkan beberapa pengalaman dan rasa senang melalui sentuhan-sentuhan dengan mulutnya. Baru selanjutnya dengan mata, telinga, dan tangan yang berperan sebagai alat penghubung dengan dunia luar. Dengan berpusat pada mulut, dibantu dan dilengkapi dengan alat-alat indera dan anggota badan, bayi mengadakan hubungan dan belajar tentang dunia sekitar. Melalui interaksi dengan menggunakan alat tersebut dengan lingkungannya, bayi memperoleh kesan dan memahami lingkungannya.

Pada tahun kedua, seorang bayi telah mulai belajar berdiri sendiri, di samping ketergantungannya yang masih sangat besar terhadap orang tuanya. Bayi berusaha memecahkan beberapa permasalahan yang dihadapinya. Hal ini sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan kepribadiannya. Pada tahun berikutnya anak mulai dapat mengontrol cara-cara buang air, dan juga mulai mengadakan eksplorasi terhadap lingkungannya.

Pada tahun keempat dan kelima, anak sudah mencapai kesempurnaan dalam melakukan gerakan seperti berjalan, berlari, meloncat dan sebagainya. Gerakan-gerakan ini sangat berperan sekali dalam perkembangan selanjutnya. Pada akhir masa kanak-kanak, anak bukan saja mencapai kesempurnaan dalam gerakan-gerak fisik, tetapi juga telah menguasai sejumlah kemampuan intelektual, sosial, bahkan moral.

Beberapa tugas perkembangan yang muncul dan harus dikuasai oleh anak pada masa ini adalah :

1. Belajar berjalan. Pada usia sekitar satu tahun, tulang dan otot-otot bayi telah cukup kuat untuk melakukan gerakan berjalan. Berjalan merupakan puncak dari perkembangan gerak pada masa bayi.
2. Belajar mengambil makanan. Makanan merupakan kebutuhan biologis utama pada manusia. Dengan diawali oleh kemampuan mengambil dan memakan sendiri makanan yang dibutuhkannya, bayi telah memulai usaha memenuhi sendiri kebutuhan hidupnya.
3. Belajar berbicara. Bicara merupakan alat berpikir dan berkomunikasi dengan orang lain. Melalui tugas ini anak mempelajari bunyi-bunyi yang mengandung arti dan berusaha mengkomunikasikannya dengan orang-orang di sekitarnya. Melalui penguasaan akan tugas ini anak akan berkembang pula kecakapan sosial dan intelektualnya.
4. Belajar mengontrol cara-cara buang air. Pengontrolan cara buang air bukan hanya berfungsi menjaga kebersihan, tetapi juga menjadi indikator utama kemampuan berdiri sendiri, pengendalian diri dan sopan santun. Anak yang sudah menguasai cara-cara buang air dengan baik, termasuk tempat dan pemeliharaan kebersihannya, pada tahap selanjutnya akan mampu mengendalikan diri dan bersopan santun.
5. Belajar mengetahui jenis kelamin. Dalam masyarakat akan selalu ditemui individu dengan jenis kelamin pria atau wanita, walaupun ada juga yang berkelainan. Anak harus mengenal jenis-jenis kelamin ini baik ciri-ciri

biologisnya maupun sosial kulturalnya serta peranan-peranannya. Pengenalan tentang jenis kelamin sangat penting bagi pembentukan peranan dirinya serta penentuan bentuk perlakuan dan interaksi baik dengan jenis kelamin yang sama maupun berbeda dengan dirinya.

6. Menguasai stabilitas jasmaniah. Pada masa bayi, kondisi fisiknya sangat labil dan peka, mudah sekali berubah dan kena pengaruh dari luar. Pada akhir masa kanak-kanak, ia harus memiliki jasmani yang stabil, kuat, sehat, seimbang agar mampu melakukan tuntutan-tuntutan perkembangan selanjutnya.
7. Memiliki konsep sosial dan fisik walaupun masih sederhana. Anak hidup dalam lingkungan fisik dan sosial tertentu. Agar dapat hidup secara wajar dan menyesuaikan diri dengan keadaan dan tuntutan dari lingkungannya, anak dituntut memiliki konsep-konsep sosial dan fisik yang sesuai dengan kemampuannya. Anak harus sudah mengetahui apa itu binatang, manusia, rumah, baik, jahat, dan lain-lain.
8. Belajar hubungan sosial yang baik dengan orang tua, serta orang-orang dekat lainnya, karena akan selalu berhubungan dengan orang lain, baik dalam keluarganya maupun di lingkungannya, maka ia dituntut untuk dapat membina hubungan baik dengan orang-orang tersebut. Anak dituntut dapat menggunakan bahasa yang tepat dan baik, dan bersopan santun.
9. Belajar membedakan mana yang baik dan tidak baik serta pengembangan hati nurani. Pergaulan hidup selalu berisi dan berlandaskan moral. Sesuai dengan kemampuannya anak dituntut telah

mengetahui mana perbuatan yang baik dan mana yang tidak baik. Lebih jauh anak dituntut untuk melakukan perbuatan yang baik dan menghindari perbuatan yang tidak baik. Diharapkan kebaikankebaikan ini menjadi bagian dari hati nuraninya.

4. Manfaat PAUD bagi Anak

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah. (Peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 1990)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa usia dini adalah masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Pada usia ini, anak harus dibantu dalam mengenal alam di sekitarnya, anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang dilihat, apalagi diajarkan. Oleh karena itu, proses pendidikan pada usia dini menjadi sesuatu yang paling berarti, terutama pendidikan yang dilakukan kedua orang tuanya. Dalam kaitannya dengan Pendidikan Anak Usia Dini, pendidikan anak merupakan proses pemeliharaan, bimbingan, arahan, kasih sayang, penyaluran minat dan bakat, sebagai bagian tak terpisahkan dari pendidikan menjadi sangat urgen untuk diberikan para orang tua dan masyarakat, sebagai langkah terlaksananya pendidikan lain yang lebih baik.

Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana yang dinyatakan dalam UU No. 20 Thn 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pengertian tersebut menyiratkan tentang peran PAUD sebagai dasar bagi pencapaian keberhasilan pendidikan di tahap yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan PAUD dalam menyiapkan kemampuan dasar anak yang mempengaruhi secara berkelanjutan terhadap kemampuan anak ditahap kehidupan selanjutnya, maka penanganan PAUD harus dilakukan secara cermat, terencana dan menyeluruh dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik perkembangan, potensi yang dimiliki anak, serta kondisi dan nilai lingkungan dimana anak berkembang.

Meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini, kesibukan orang tua, dan banyaknya sekolah dasar yang mempersyaratkan calon siswanya telah menyelesaikan pendidikan di Taman Kanak-kanak telah mendorong tumbuh dan berkembangnya lembaga penyediaan layanan pendidikan anak usia dini, seperti Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak dan Satuan PAUD Sederajat (SPS). Sebagai dampak dari kecenderungan ini, banyak lembaga PAUD dan lembaga penyiapan guru Anak Usia Dini dalam berbagai bentuknya

muncul diberbagai tempat, bahkan pengamatan sepintas menunjukkan ada yang menyelenggarakan program tersebut dengan kondisi yang kurang layak.

5. Hakikat Pengembangan Bahasa AUD

a. Pengertian Bahasa

Menurut Keraf (dalam Smarapradhipa, 2005:1), memberikan dua pengertian bahasa. Pengertian pertama menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Kedua, bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitreri.

Lain halnya menurut Owen (dalam Stiawan, 2006:1), menjelaskan definisi bahasa yaitu *language can be defined as a socially shared combinations of those symbols and rule governed combinations of those symbols* artinya bahasa dapat didefinisikan sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan.

Pendapat di atas mirip dengan apa yang diungkapkan oleh Tarigan (1989:4), beliau memberikan dua definisi bahasa. Pertama, bahasa adalah suatu sistem yang sistematis, barang kali juga untuk sistem generatif. Kedua, bahasa adalah seperangkat lambang-lambang mana suka atau simbol-simbol arbitreri.

Berdasarkan uraian dan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah suatu bentuk dan bukan suatu keadaan atau sesuatu sistem lambang bunyi yang arbitreri, atau juga suatu sistem dari sekian banyak sistem-sistem, suatu sistem dari suatu tatanan atau suatu tatanan dalam sistem-sistem bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran untuk menyampaikan ide, pesan, maksud, perasaan, dan pendapat kepada orang lain.

b. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini sesuai dengan dimensi Usianya.

Menurut Eliason (1994:27), perkembangan bahasa dimulai sejak bayi dan mengandalkan perannya pada pengalaman, penguasaan dan pertumbuhan bahasa. Anak belajar bahasa sejak masa bayi sebelum belajar berbicara mereka berkomunikasi melalui tangisan, senyuman dan gerakan badan.

Belajar bahasa sangat krusial terjadi pada usia sebelum enam tahun. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak sehingga kondisi ini bisa memfasilitasi pengembangan ketrampilan berbahasa pada Anak Usia Dini. Anak memperoleh bahasa dari lingkungan keluarga dan lingkungan tetangga. Kosa kata yang anak miliki akan berkembang dengan cepat seperti dikemukakan oleh Sroufe (1996:21)

perkembangan kosa kata anak akan lebih cepat setelah mereka mulai berbicara.

Perkembangan bahasa anak dimulai dari menangis untuk mengekspresikan responnya terhadap bermacam-macam stimulus. Perkembangan kreativitas dan daya cipta. Perilaku mencerminkan kreativitas alamiah pada Anak Usia Dini dapat diidentifikasi dengan ciri-ciri sebagai berikut: adanya berbagai dukungan tersebut juga terdapat gangguan perkembangan berbicara bagi anak, yaitu: (a) anak cengeng, (b) anak sulit memahami isi pembicaraan orang lain. Jadi cara belajar anak yang utama pada usia ini adalah meniru. Meniru segala hal yang ia lihat dan ia dengar. Selain itu, perkembangan bahasa anak pada usia tersebut sudah mulai berkembang.

Tahap perkembangan pada bahasa Anak Usia Dini yang berawal dari berkenaan dengan fonologi, beberapa anak usia pra sekolah memiliki kesulitan dalam mengucapkan kelompok konsonan. Kedua yang berkaitan dengan morfologi bahwa pada kenyataannya anak-anak itu juga dapat mengembangkan ungkapannya lebih dari dua kata setiap kalimatnya. Ketiga, berkenaan dengan sintaksi bahwa anak belajar dan menerapkan secara aktif aturan-aturan yang dapat ditemukan pada tingkat sintaksis. Keempat berkenaan dengan semantik, bahwa begitu sudah mampu menggunakan kalimat lebih dari enam kata, anak-anak sudah mulai mampu mengembangkan pengetahuan tentang makna dengan cepatnya.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak adalah :

1. Proses kematangan, dengan perkataan lain anak menjadi matang (organ-organ suara/ bicara sudah berfungsi) untuk berkata-kata.
2. Proses belajar, yang berarti anak yang sudah matang untuk berbicara mempelajari bahasa orang lain dengan jalan mengimitasi atau meniru ucapan.kata-kata yang didengarnya.

Kedua proses ini berlangsung sejak masa bayi dan kanak-kanak, sehingga pada usia anak masuk sekolah dasar, sudah sampai pada tingkat : (1) dapat membuat kalimat yang lebih sempurna, (2) dapat membuat kalimat majemuk, dan (3) dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan.

c. Fungsi Bahasa

Fungsi bahasa bagi Anak Usia Dini adalah sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. Secara khusus Gardner (2001:14) mengemukakan bahwa fungsi bahasa bagi Anak Usia Dini adalah untuk mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi dan pikiran.

Depdiknas (2000:7) menjelaskan fungsi pengembangan kemampuan berbahasa bagi Anak Usia Dini anatara lain:

- 1) Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan
- 2) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak
- 3) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak

- 4) Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain

Lebih lanjut Depdiknas (2000:8) menjelaskan tujuan khusus komunikasi bagi anak meliputi: Bahasa reseptif, bahasa ekspresif, komunikasi verbal, mengingat dan membedakan.

- 1) Bahasa Reseptif

Yang dimaksud dengan bahasa reseptif adalah bahasa pasif. Tujuan khusus bahasa reseptif ini adalah:

- a) Membantu anak mengembangkan kemampuan mendengarkan, contohnya mendengarkan cerita, nyanyian, dan sebagainya
- b) Membantu anak mengidentifikasi konsep melalui pemahaman pelabelan kata-kata
- c) Meningkatkan kemampuan untuk merespon pembelajaran langsung, contohnya: bagaimana anak dapat menjawab atau merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru
- d) Membantu anak untuk mereaksi setiap komunikasi lainnya.
Contoh: anak dapat memberi respon atau reaksi ketika anak berinteraksi dengan lingkungannya baik dengan guru, orang tua, atau teman sebayanya

- 2) Bahasa ekspresif

- a) Membantu anak mengekspresikan kebutuhan, keinginan, dan perasaan secara verbal

- b) Mendorong anak untuk berbicara secara lebih jelas dan tegas sehingga mudah dipahami
 - c) Mendorong kefasihan berbahasa. Anak harus belajar bahasa yang fasih baik ucapan maupun susunan kalimatnya sehingga mudah dimengerti oleh orang lain melalui pemberian, contoh: guru sendiri menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
 - d) Membantu anak memahami bahwa komunikasi tersebut dapat berpengaruh secara lebih efektif terhadap lingkungan sosial dan lingkungan anak
- 3) Komunikasi non verbal
- a) Membantu anak untuk mengekspresikan perasaan dan emosinya melalui ekspresi wajah
 - b) Membantu anak mengekspresikan keinginan dan kebutuhannya melalui gerak tubuh dan tangan
 - c) Mendorong anak untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain
- 4) Mengingat dan membedakan
- a) Mengajar anak untuk membedakan antara tipe/ nada/ kerasnya bunyi
 - b) Membantu anak untuk mengulang dan meniru pola mimik
 - c) Membantu anak mengirim pesan verbal yang kompleks
 - d) Meningkatkan kemampuan anak untuk mengingat, membangun dan mengurutkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan fungsi bahasa bagi Anak Usia Dini adalah mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak seperti ekspresi, perasaan, imajinasi dan pikiran. Disamping itu bahasa bagi Anak Usia Dini sebagai alat untuk berkomunikasi, alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

6. Pengembangan Aspek Moral Agama AUD

a. Pengertian Moral

Moral berasal dari kata latin *mores* berarti tatacara, kebiasaan dan adat. Istilah Moral selalu terkait dengan kebiasaan , aturan, atau tatacara suatu masyarakat tertentu, Termasuk pula dalam moral adalah aturan-aturan atau nilai-nilai agama yang dipegang masyarakat setempat Dengan demikian perilaku moral merupakan perilaku manusia yang sesuai dengan harapan, aturan, kebiasaan suatu kelompok masyarakat tertentu, sebagaimana dikemukakan oleh Hurlock (dalam Emawulan, 2008:21) mendefinisikan perilaku moral sebagai perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok social.

Kemudian K.Prent, et al (dalam Soenarjati 1989 : 25) mendefinikan artinya adat istiadat, kelakuan, watak, tabiat, akhlak. Dalam perkembangannya Amin Suyitni (dalam Soenarjati 1989 : 25) mengemukakan moral diartikan sebagai kebiasaan dalam bertingkah laku yang baik, yang susila.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa moral adalah berkenaan dengan kesusilaan. Seorang individu dapat dikatakan baik secara moral apabila bertingkah laku sesuai dengan kaidah-kaidah moral yang ada. Sebaliknya jika perilaku individu itu tidak sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada, maka ia akan dikatakan jelek secara moral.

b. Tahap Perkembangan Moral

Menurut Piaget (dalam Hurlock, 1998:79). perkembangan moral terjadi dalam dua tahapan, yaitu tahap pertama adalah "tahap realisme moral" atau "moralitas oleh pembatasan" dan tahap kedua "tahap moralitas otonomi" atau "moralitas kerjasama atau hubungan timbal balik".

Dalam tahap pertama, perilaku anak ditentukan oleh ketaatan otomatis terhadap peraturan tanpa penalaran atau penilaian. Mereka menganggap orang tua dan semua orang dewasa yang berwenang sebagai maha kuasa dan mengikuti peraturan yang diberikan pada mereka tanpa mempertanyakan kebenarannya. Dalam tahap ini anak menilai tindakannya benar atau salah berdasarkan konsekuensinya dan bukan berdasarkan motivasi di belakangnya. Mereka sama sekali mengabaikan tujuan tindakannya tersebut.

Dalam tahap kedua, anak menilai perilaku atas dasar tujuan yang mendasarinya. Tahap ini biasanya dimulai antara usia 7 atau 8 tahun dan berlanjut hingga usia 12 tahun atau lebih. Gagasan yang kaku dan tidak luwes tentang benar salah perilaku mulai dimodifikasi. Anak mulai mempertimbangkan keadaan tertentu yang berkaitan dengan suatu pelanggaran moral.

Sedangkan menurut Kohlberg (dalam Hurlock, 1998:80). mengemukakan ada tiga tahap perkembangan moral, yaitu:

a) Tingkat moralitas prakonvensional

Pada tahap ini perilaku anak tunduk pada kendali eksternal. Dalam tahap pertama tingkat ini anak berorientasi pada kepatuhan dan hukuman, dan moralitas suatu tindakan pada akibat fisiknya. Pada tahap kedua tingkat ini, anak menyesuaikan terhadap harapan sosial untuk memperoleh penghargaan.

b) Tingkat moralitas konvensional

Dalam tahap pertama tingkat ini anak menyesuaikan dengan peraturan untuk mendapat persetujuan orang lain dan untuk mempertahankan hubungan mereka. Dalam tahap kedua tingkat ini anak yakin bahwa bila kelompok sosial menerima peraturan yang sesuai bagi seluruh anggota kelompok, mereka harus berbuat sesuai dengan peraturan itu agar terhindar dari kecaman dan ketidaksetujuan sosial.

c) Tingkat moralitas pasca konvensional

Dalam tahap pertama tingkat ini anak yakin bahwa harus ada keluwesan dalam keyakinan-keyakinan moral yang memungkinkan modifikasi dan perubahan standar moral. Dalam tahap kedua tingkat ini, orang menyesuaikan dengan standar sosial dan cita-cita internal terutama untuk menghindari rasa tidak puas dengan diri sendiri dan bukan untuk menghindari kecaman sosial.

Berdasarkan uraian dan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan moral anak usia prasekolah (PAUD) menurut Kohlberg

(dalam Hurlock, 1998:80). berada pada tingkatan yang paling dasar yang dinamakan dengan penalaran moral *prakonvensional*. Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral (secara kokoh). Namun sebagian anak usia PAUD ada yang sudah memiliki kepekaan atau sensitivitas yang tinggi dalam merespon lingkungannya (positif dan negatif). Misalkan ketika guru/orang tua mentradisikan atau membiasakan anak-anaknya untuk berperilaku sopan seperti mencium tangan orang tua ketika berjabat tangan, mengucapkan salam ketika akan berangkat dan pulang sekolah, dan contoh-contoh positif lainnya maka dengan sendirinya perilaku seperti itu akan terinternalisasi dalam diri anak sehingga menjadi suatu kebiasaan mereka sehari-hari. Demikian pula sebaliknya kalau kebiasaan negatif itu dibiasakan kepada anak maka perilaku negatif itu akan terinternalisasi pula dalam dirinya.

Di lembaga pendidikan anak usia dini, moral dan nilai-nilai agama biasanya ditanamkan melalui pembiasaan. Salah satu perilaku yang ditanamkan pada anak usia dini adalah berdo'a sebelum dan setelah melakukan kegiatan. Dalam kegiatan sehari-hari, guru atau pendidik TK banyak yang mengajarkan do'a-do'a tertentu yang cukup panjang setiap hendak melakukan kegiatan tertentu di kelas, seperti do'a sebelum belajar, sebelum makan, setelah makan dan do'a.oo'a lain yang masih bersifat hafalan saja dan tidak ditekankan makna atau nilai-nilai yang terkandung dalam bacaan doa tersebut.

Penjabaran kompetensi pendidikan moral dan nilai-nilai agama, sebagaimana dijabarkan oleh kurikulum pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa pendidikan moral dan nilai-nilai agama ditanamkan tidak hanya dalam kegiatan ibadah agama yang sifatnya rutinitas tetapi melalui secara luas dalam berbagai aktifitas anak dalam kehidupan sehari-hari, mencakup bagaimana cara penanaman kasih sayang dengan sesama, tanggung jawab, sopan santun, kebersihan dan kerapian dan ketertiban dalam aturan. Dengan demikian banyak cara, waktu dan kegiatan yang dapat digunakan untuk menanamkan moral dan nilai-nilai agama dalam aktifitas keseharian anak yang sebagian besar waktunya digunakan untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitarnya.

7. Pengenalan Huruf Hijaiyah

Anak TK dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Anak belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal lain yang terkait dengan kehidupan duniawi, mengenal huruf, dan membaca. Usia TK merupakan masa bagi seorang anak untuk belajar berkomunikasi dengan orang lain, mengenal sesuatu serta memahaminya. Oleh karena itu, seorang anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang kehidupan dunia dan segala isinya. TK sebagai suatu insitusi formal dalam melakukan pendidikan untuk Anak Usia Dini juga bertujuan membantu anak mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan sosial

emosional, kognitif, bahasa, fisik/ motorik, kemandirian dan nilai-nilai agama untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Selanjutnya dapat dikatakan bahwa penanaman nilai-nilai agama pada anak usia TK perlu dilakukan seperti yaitu penanaman rasa taqwa kepada Allah dan pengembangan rasa kemanusiaan kepada sesama. Penanaman rasa taqwa kepada Allah sebagai dimensi hidup dimulai dengan pelaksanaan kewajiban-kewajiban formal agama yang berupa ibadah-ibadah. Sedangkan, pelaksanaannya harus disertai dengan penghayatan yang sedalam-dalamnya akan makna ibadah-ibadah tersebut, sehingga ibadah-ibadah itu tidak dikerjakan semata-mata sebagai ritual belaka, melainkan dengan keinsyafan mendalam akan fungsi edukatifnya bagi kita semua. Untuk dapat menjalankan ibadah seperti shalat dengan baik tentunya anak harus mengenal dan membaca huruf hijaiyah. Agar anak dapat mengenal dan membaca huruf hijaiyah dengan baik maka tentunya diperlukan peranan guru sebagai tenaga pengajar yang ada di sekolah. <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals-edu/dir.php>

8. Pengertian Permainan

Permainan merupakan suatu hal yang paling disenangi oleh setiap orang mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua. Pada setiap permainan masing-masing memiliki cara-cara sendiri. Cara-cara yang dipakai dalam permainan tersebut bisa digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Sudjana (2001:138) menyatakan bahwa “Permainan (*games*) digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak dengan menggunakan simbol-

simbol atau alat-alat komunikasi lainnya”. Menyimpulkan pendapat Sudjana, maka permainan merupakan suatu media dalam menyampain informasi kepada seseorang dengan menggunakan alat maupun simbol.

Sedangkan, Ruseffendi (2006:297) mengemukakan bahwa “Permainan dapat bersifat kompetitif yang ditandai dengan adanya pemain yang menang dan kalah”. Menyimpulkan pendapat Ruseffendi maka permainan merupakan sesuatu alat untuk menguji kemampuan para pemain. Permainan juga merupakan suatu masalah yang harus dipecahkan oleh pemain dengan menggunakan strategi.

Kemudian, Diner (dalam Lisnawaty, 1993:91) mengemukakan biasanya suatu permainan mempunyai peraturan dan pedoman untuk memainkannya. Penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian anak hingga menimbulkan suasana yang menyenangkan tanpa menimbulkan kelelahan. Dalam permainan sebaiknya terdapat dua kelompok kerja yaitu kelompok pemain dan kelompok pengamat.

Berdasarkan uraian dan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menguji kemampuan para pemainnya. Permainan dapat juga digunakan untuk tujuan belajar.

9. Peranan Media Permainan dalam Pembelajaran PAUD

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh sekali terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, disamping dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti

proses pembelajaran juga memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri, memberi pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu.

Menurut Miarsa (dalam Alami, 2006:7) mengemukakan bahwa “Peranan media dalam pembelajaran adalah sebagai sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak”. Artinya dengan menggunakan dalam proses pembelajaran akan sangat membantu keberhasilan anak dalam mencapai tujuan pembelajaran, dengan menggunakan media diharapkan anak akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran juga memungkinkan anak untuk belajar mandiri, memberi pengalaman belajar yang bervariasi, dan dapat menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu

Sementara, Syahyenni (2008:8) menyebutkan bahwa “Peranan media pembelajaran adalah sebagai pengantar pesan atau informasi dari guru ke anak, sehingga merangsang pikiran, perasaan dan minat anak untuk mengikuti proses pembelajaran”. Artinya dengan menggunakan media maka pengirim mengharapkan informasi yang disampaikan akan dapat merangsang pikiran dan perasaan serta dapat diterima oleh penerima pesan dengan baik.

Kemudian, hal senada juga dikemukakan oleh Azhar, (2006:3) mengemukakan “media adalah alat yang berperan menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam setiap proses pembelajaran

terutama dalam proses pembelajaran Anak Usia Dini, penggunaan media sangat penting dan tidak mungkin diabaikan karena tujuan pembelajaran anak usia dini yaitu memberi rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak dapat mengembangkan berbagai potensi baik secara fisik maupun psikis yang dimilikinya.

Ketika guru mengaplikasikan media, maka pesan pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik apabila disertai dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Untuk itu seorang guru harus jeli dalam memilih jenis media yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, karena pada saat sekarang ini sudah tersedia berbagai macam jenis media pembelajaran.

10. Permainan *Puzzle*

Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Permainan *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang cukup dikenal semua orang, bahkan mungkin di seluruh dunia. Permainan *Puzzle* hadir dalam berbagai bentuk dan versi. Jumlah kepingan dalam permainan *Puzzle* tidak terbatas hingga mencapai ribuan keping gambar, karena permainan puzzle merupakan permainan bongkar pasang gambar utuh maka tentunya memerlukan ketelitian dalam memainkannya. (<http://www.petra.ac.id/~puslit/journals-edu/dir.php>)

Simanjuntak (1993:41) mengemukakan :

“*Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih kita untuk memusatkan pikiran, karena kita harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *Puzzle* tersebut

hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Karena itulah *puzzle* termasuk mainan anak yang memiliki nilai-nilai edukatif’.

Menyimpulkan pendapat Simanjuntak permainan *puzzle* merupakan permainan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan dan cocok bagi anak-anak kecil. *Puzzle* ini dapat berupa bentuk binatang seperti gajah, angsa, jerapah dan lainnya yang terdiri dari beberapa potong. Guru dapat menggunakan *puzzle* ini untuk mengarahkan anak pada pelajaran yang akan diajarkan pada saat itu.." (<http://www.petra.ac.id/~puslit/journals-edu/dir.php>)

Ruseffendi (2006:312), mengemukakan “permainan *puzzle* adalah sesuatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional terhadap materi yang diajarkan baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik”. Menyimpulkan pendapat Ruseffendi bahwa permainan *puzzle* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan instruksional pembelajaran. Permainan *puzzle* sangat bervariasi macam dan kegunaannya, oleh karena itu itu guru dapat memilih permainan-permainan yang akan digunakan dalam pengajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik anak.

Kemudian Dimiyati, dkk, (1999: 298) “mengemukakan permainan permainan harus dapat menunjang dalam pencapaian tujuan instruksional pembelajaran serta pelaksanaannya harus terencana”. Seorang guru harus pandai dalam memilih permainan yang akan digunakan, karena permainan yang akan digunakan itu bukan sekedar membuat siswa senang dan tertawa, tetapi harus mengandung unsur pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Permainan *puzzle* termasuk mainan anak yang memiliki nilai-nilai edukatif. Dengan permainan *puzzle*, anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Memasang kepingan *puzzle* berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda.

11. Langkah-langkah Permainan *Puzzle* Huruf Hijaiyah

Langkah-langkah permainan *Puzzle* yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Sebelum memulai kegiatan inti pengenalan huruf hijaiyah dengan permainan *puzzle* terlebih dulu membaca Basmalah
- 2) Guru memperlihatkan huruf hijaiyah yang masih utuh dan huruf hijaiyah yang sudah dipotong-potong kepada anak.
- 3) Guru memberi contoh kepada anak merangkai potongan-potongan huruf hijaiyah sebelum permainan dimulai.
- 4) Guru menyuruh anak untuk memahami huruf hijaiyah sebelum merangkai kepingan-kepingan huruf hijaiyah.
- 5) Guru menyuruh anak untuk merangkai kepingan-kepingan huruf hijaiyah.
- 6) Setelah anak kegiatan selesai guru menutup pembelajaran dengan tanya jawab tentang permainan *puzzle* yang telah dilakukan.

- 7) Guru memberikan pujian kepada anak yang sudah mengetahui bentuk huruf hijaiyah, dapat membacakan huruf hijaiyah dan merangkai kepingan-kepingan huruf hijaiyah dengan benar.

Berikut permainan puzzle huruf hijaiyah yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam peningkatan pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK. Al-Jannah Pesisir Selatan.



Gambar 1. Huruf Hijaiyah dalam Permainan Puzzle

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengenalan huruf Hijaiyah telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya antara lain :

Eny Kusumastuti (2009) melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Melalui Permainan Bingo di TK Pangudi Luhur Depok. Penelitian dilakukan pada tahun 2009. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan menggunakan papan Bingo Huruf hijaiyah terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf Hijaiyah

Budi Haryati (2005) juga melakukan penelitian dengan judul penelitian “Peningkatan Pemahaman Huruf Hijaiyah melalui permainan balok pada anak TK. Permata Wonosari Gunung Kidul Yogyakarta” Kesimpulan pada penelitian tersebut bahwa dengan permainan balok pemahaman anak tentang huruf hijaiyah meningkat dan pemahaman anak tentang keagamaan cukup baik.

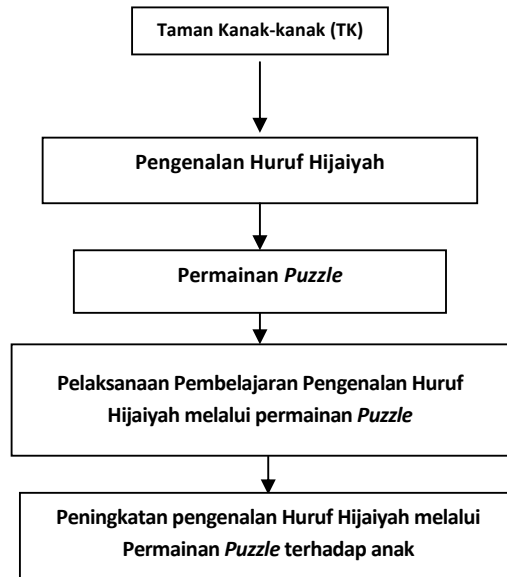
Hasil penelitian yang mempertegas penelitian sejenis seperti yang dilakukan oleh Lilis Suharyani (2009) dengan judul : ”Upaya Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Melalui Permainan *Puzzle* di TK Giriworo 2 Surakarta”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan puzzle kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat. Dalam deskripsinya menjelaskan bahwa dengan permainan puzzle kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah meningkat.

Penelitian lain yang sejenis juga dilakukan oleh Siti Aghidah tahun (2006) yang berjudul “Upaya meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah melalui permainan ular tangga pada anak TK. Bunda Widocondran Sewon Bantul”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa dengan permainan ular tangga pengenalan dan pemahaman anak terhadap huruf hijaiyah menunjukkan adanya peningkatan.

C. Kerangka Konseptual

Huruf Hijaiyah merupakan bagian dari Al-Qur'an yang sering dikeluhkan sebagai anak sulit untuk mengenalnya, membingungkan, dan sederet kata lain yang menunjukkan ketidaksenangan. Kondisi ini semakin merosot drastis manakala guru yang mengajarkannya kurang dapat memotivasi dan membangkitkan minat anak-anak.

Penggunaan alat peraga atau media dalam kegiatan pengenalan huruf hijaiyah dapat dilakukan dengan permainan *puzzle*. Ketika mengaplikasikan permainan *puzzle*, guru mengamati aktivitas siswa pada masing-masing kelompok. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Bagan I berikut :



Bagan I.
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : ”Melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf Hijaiyah di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan”.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB sebelumnya, maka sesuai dengan tujuan penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran peningkatan pengenalan huruf hijaiyah melalui permainan *puzzle* pada anak TK.Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan, yang telah dilakukan ternyata terbukti dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada siklus I dan II yang terus mengalami peningkatan.
2. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran peningkatan pengenalan huruf hijaiyah melalui permainan *puzzle* pada kondisi awal sebesar 11.76%, pada siklus I meningkat menjadi 27.36%. anak mengenal huruf hijaiyah, dan pada siklus II meningkat menjadi 66.67% anak sudah mengenal huruf *hijaiyah*.
3. Perhatian anak dalam pelaksanaan pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah melalui permainan *puzzle* dapat memanifestasikan kecerdasan dari pemikiran yang berdaya untuk menghasilkan produk atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri, dan dengan mengembangkan kreatifitas dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

4. Keaktifan anak dalam melakukan permainan *puzzle* menunjukkan peningkatan yang cukup berarti. Melalui permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreatifitas atau mengembangkan kemampuan berfikir kreatif anak.

B. Implikasi

Upaya meningkatkan pengenalan huruf Hijaiyah pada anak melalui permainan *Puzzle* di TK Al-Jannah Tarusan Pesisir Selatan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak agar lebih mengenal huruf Hijaiyah dengan baik. Sebagaimana diketahui bahwa anak TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berbagai macam ilmu pengetahuan termasuk mengenalkan huruf Hijaiyah, karena anak TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulus/rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

Upaya mengembangkan potensi yang dimiliki anak TK terhadap nilai-nilai moral dan agama dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan, karena permainan di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Karena permainan merupakan suatu hal yang paling disenangi oleh setiap orang mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua. Pada setiap permainan masing-masing memiliki cara-cara sendiri. Pada permainan tertentu, cara yang dipakai dalam permainan tersebut bisa digunakan baik dalam proses pembelajaran.

Sudjana (2001:138), menyatakan : “permainan (*games*) digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak dengan menggunakan simbol-

simbol atau alat-alat komunikasi lainnya”. Untuk itu guru harus dapat memilih permainan yang sesuai dengan materi kegiatan pembelajaran dan karakteristik anak. Ada banyak permainan anak-anak yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran. Permainan ini dapat berupa permainan kartu, permainan mencari bayangan gambar, mencari jejak, permainan bingo, *puzzle* dan sebagainya. Untuk itu diharapkan kepada guru selaku pelaksana pendidikan agar guru lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Disamping itu untuk merangsang kreatifitas anak dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

C. Saran

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

1. Agar guru lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif.
2. Untuk merangsang kreatifitas anak dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang menggunakan mainan *puzzle* yang dapat lebih meningkatkan perkembangan aspek lainnya.

4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang. (2008). *Membangun Keterampilan Komunikasi Puzzle dan Nilai Moral Siswa* dalam www.rbaryans.wordpress.com diakses tanggal 8 Maret 2009.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004 (Standar Kompetensi Mata pelajaran *Puzzle* SD/MI). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- , 2006. Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Djaali. 1999. Materi Pelajaran *Puzzle* SD Terlalu Abstrak dan Rumit. Jakarta: Kompas.
- Emawulan Syaodih,. (2008). *Perkembangan Kognitif Anak*. Bandung. CV. Pustaka Setia.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Karso. 1991. Alat Peraga dalam Pengajaran *Puzzle* dalam Pendidikan *Puzzle* 3. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nakita. 2005. *Pilih Permainan Edukatif Agar Si Kecil Tekun*. Jakarta: Gramedia.
- Ruseffendi, E.T. 2000. *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan dalam Puzzle Membangun Sumber Daya Manusia*. Jakarta ; Rineka Cipta.
- .(2006).*Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Puzzle untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Setyaningsih, R. (2007). *Mengatasi Kecemasan Menghadapi Ujian Nasional* dalam www.bempsychology-unissula.blog.friendster.com diakses tanggal 4 Mei 2009.
- Simanjuntak, L. (1993). *Metode Mengajar Puzzle (Jilid I)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soejadi, R. 2000. Kiat Pendidikan *Puzzle* di Indonesia, Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan. Jakarta: Dikti – Diknas.
- Suharsimi Arikunto.(1996). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.