

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Kemampuan Berbahasa untuk Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Berbahasa

Bahasa adalah merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikirannya, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa ini tidak selalu didominasi oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga terdapat sub potensi lainnya yang memiliki peranan yang lebih besar seperti penguasaan kosa kata pemahaman (mendengar dan menyimak dan kemampuan berkomunikasi. (Departemen Pendidikan Nasional (2000:27)

Ada dua prinsip yang mempengaruhi penyatuan pemikiran dan bahasa.

1. semua fungsi mental memiliki asal usul eksternal atau sosial. Anak-anak harus menggunakan bahasa dan mengkomunikasikannya kepada orang lain. Sebelum mereka berfokus ke dalam proses-proses mental mereka sendiri.
2. anak-anak harus berkomunikasi secara eksternal dan menggunakan bahasa selama periode waktu yang lama sebelum transisi dari kemampuan berbicara

secara eksternal ke internal berlangsung. Periode transisi ini terjadi antara usia 3 tahun hingga 7 tahun dan meliputi berbicara kepada dirinya sendiri.

b. Tahapan Perkembangan Bahasa

Menurut Wiliam Crain (2007), ada tiga bentuk menyimak yang bisa diterapkan di Taman kanak-kanak yakni:

1)Menyimak Informatif

Suatu kegiatan menyimak untuk mengidentifikasi dan mengingat fakta-fakta, ide-ide, dan hubungan-hubungan, kegiatannya antara lain:

- a. membedakan bunyi
- b. menerima pesan secara singkat
- c. mendengarkan cerita singkat
- d. mengikuti perintah sederhana

2) Menyimak Kritis

Ini adalah suatu kemampuan untuk menganalisis apa yang didengar dan membuat sebuah keterangan serta membuat generalisasi.

- a. bermain teka-teki
- b. menceritakan kembali cerita yang didengar
- c. menyaksikan pertunjukan
- d. mengembangkan kalimat dari kata yang diberikan

3) Menyimak Apresiatif

Kegiatan ini bertujuan agar anak menikmati dan merasakan apa yang didengar.

- a. sajak dan puisi
- b. musik dan lagu-lagu

- c. bermain tepuk
- d. menonton TV atau VCD

Bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Bagi anak usia dini kemampuan berbicara terdiri dari dua tahap, yaitu:

1). *Egocentric Speech*

adalah satu tipe perkembangan bicara yang biasanya dialami oleh anak pada berusia 2-3 tahun. Pembicaraan lebih berpusat pada dirinya dan sering kali bersifat monolog.

2). *Socialized Speech*

merupakan suatu tahapan perkembangan bicara pada anak di mana mereka mulai menikmati terjalinnya suatu interaksi / komunikasi dengan orang lain. Ada 5 bentuk kegiatan bicara yang anak lakukan dalam tipe perkembangan ini.

- saling bertukar info untuk tujuan bersama
- penilaian ucapan atau tingkah laku orang lain
- perintah, permintaan, ancaman
- pertanyaan
- jawaban

Menurut Hurlock (1998) ada dua kriteria ukuran tingkat kemampuan berbicara. Pertama, apakah anak sudah bisa berbicara dengan benar atau yang kedua yaitu hanya sekedar mengikuti apa yang dikatakan oleh orang dewasa atau biasa disebut dengan 'membeo'.

Ada beberapa indikator untuk mengetahui kemampuan anak berbicara dengan benar, yaitu:

- Anak mengetahui arti kata yang digunakan dan mampu menghubungkannya dengan objek yang diwakilinya.
- Mampu melafalkan kata-kata yang dipakai orang dewasa.
- Memahami kata-kata tersebut bukan karena sering mendengar atau menduga-duga.

c. Tahap Membaca

Membaca adalah aktifitas belajar yang dominan memerlukan indera visual dan juga melibatkan fungsi penginderaan lain di otak. Kecepatan setiap anak untuk belajar membaca tentu berbeda-beda. Mereka akan menunjukkan masa peka untuk membaca pada usia yang berbeda-beda antara anak yang satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, guru maupun orangtua perlu memperhatikan tahapan belajar membaca anak agar pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tahapan kematangan mereka masing-masing. Tahapan belajar membaca yang dimaksud adalah:

1. Magical Stage (Tahap Fantasi)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikkan buku dan kadang-kadang anak membawa-bawa buku kesukaannya. Sering kali tahapan ini disebut sebagai dasar kecenderungan anak dalam belajar membaca.

2. *Self Concept Stage* (Tahap Pembentukan Konsep Diri Membaca)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.

3. *Bridging Reading Stage* (Tahap Membaca Gambar)

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal dan mulai mengenal abjad. Setiap huruf atau kata akan menjadi bermakna bagi mereka bila diiringi dengan benda atau gambar yang dapat mewakilinya. Sebagai contoh, huruf 'A' atau 'a' untuk api, air, awan, apel, ayam, anggur, dan sebagainya.

4. *Take off Reader Stage* (Tahap Pengenalan Bacaan)

Anak tertarik pada bacaan, oleh karenanya ini adalah saat yang tepat bagi mereka untuk mulai belajar membaca permulaan. Mereka mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan.

5. *Independent Reader Stage* (Tahap Membaca Lancar)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku atau sumber bacaan yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah untuk dibaca.

Kegiatan menulis pada anak usia dini tentu berbeda dengan aktivitas menulis bagi orang dewasa. Terutama di saat anak masih berada pada rentang usia prasekolah, menulis baginya tak berbeda dengan kegiatan menggambar atau sekedar mencorat-coret. Agar tahapan menulis dapat lebih dipahami oleh guru maupun orang tua, di bawah ini akan dijelaskan tahapan belajar menulis. Sehingga guru maupun orangtua juga dapat menentukan stimulasi yang tepat bagi anak ketika karakteristik kemampuan menulisnya muncul.

1. *Scribble Stage* (Tahap mencoret / membuat goresan)

Anak yang masih berada di rentang usia 2-3 tahun pada umumnya masih belum memahami fungsi alat tulis sebagaimana mestinya. Cara mereka memegang alat tulis pun masih belum tepat dan kuat. Namun mereka sangat menikmati kegiatannya dalam mencorat-coret meski tanpa makna dan dilakukan di manapun dia suka. Perlu dipahami bahwa kegiatan ini adalah dasar bagi anak dalam mengenal kegiatan menulis, dan ini merupakan stimulasi awal mereka pada perkembangan bahasa tulisnya.

2. *Linear Repetitive Stage* (Tahap pengulangan linear)

Memasuki usia TK, anak mulai memandang sesuatu dengan lebih dipengaruhi oleh informasi yang didapat sebelumnya. Terlebih lagi jika media informasi yang ada di sekitar anak cukup mendominasi seperti TV, internet, film-film dan lain sebagainya. Mereka mulai mengenal dan menyadari bentuk-bentuk tulisan yang dilihatnya. Dengan kondisi inilah pendidik bisa membantu mereka dengan berbagai latihan pengulangan yang bervariasi pola-pola penulisan yang tepat. Seperti melatih anak dengan penulisan huruf-huruf ataupun kata secara horizontal (kiri ke kanan).

3. *Random Letter Stage*

Ketika anak sudah mulai mengenal huruf-huruf, cara penulisannya dan dapat menikmati kegiatan-kegiatan tersebut, mereka sebaiknya banyak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan kegiatan menulisnya. Mereka dipersilakan untuk menulis apa saja sesuai dengan keinginannya. Tulisan dapat berupa cerita, pesan, surat dan lain sebagainya. Umumnya mereka senang menambahkan tulisannya tersebut dengan berbagai symbol atau gambar-gambar yang menurut mereka ada kaitannya dengan apa yang mereka tulis tersebut. Tulisanpun biasanya hanya terdiri dari beberapa kata saja, namun setidaknya mereka mulai memahami apa yang ditulisnya.

4. *Phonetic Writing*

Pada tahapan ini anak sudah memiliki kesadaran dan lebih memahami bahwa tulisan merupakan symbol visual yang mewakili sesuatu. Artinya ketika anak mendengar atau melihat benda seperti 'batu', maka ia sudah dapat menulis kata 'batu' dengan benar. Demikian pula ketika mereka mulai dapat menulis suatu kalimat, atau cerita itupun sudah mewakili apa yang ingin mereka ungkapkan atau ceritakan. Sehingga kosa kata dan penulisan yang mereka rangkai juga sudah lebih runtun. Tentunya ini pun dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam membaca.

selanjutnya Susanto (2011) mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang di hargai dalam suatu kebudayaan atau lebih, lebih lanjut Susanto mengajukan konsep pluralistik dari intelegensi dan membedakanya kepada delapan jenis intelegensi dalam kehidupan sehari-hari, intelegensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran yang unik dari sejumlah intelegensi yaitu: intelegensi linguistik, logis, spasial, music, kinestetika, intrapribadi dan antarpribadi, dan naturalistik (Susanto,2011)

Adapun pengembangan bahasa anak usia dini sebagaimana menurut Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar (2007:16), ada 2 hal yang perlu di perhatikan yakni:

1. Mendengarkan dan Berbicara

- a. Mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan merespon dengan cepat
- b. Berbicara penuh percaya diri
- c. Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan interaktif sosial dengan orang lain
- d. Menikmati buku cerita dan irama

2. Awal Membaca

Secara umum melalui kegiatan awal membaca di harapkan agar anak dapat:

- a. Membentuk prilaku membaca
- b. Mengembangkan beberapa kemampuan sederhana dan keterampilan pemahaman
- c. Mengembangkan kesadaran huruf

Pada aspek mendengarkan dan berbicara ada beberapa yang perlu di perhatikan yakni:

- a. Melakukan kontak mata ketika mendengarkan atau mulai berbicara
- b. Memberi perhatian ketika mendengarkan sebuah cerita
- c. Merespon sumber suara atau bunyi
- d. Menggunakan kata-kata yang sopan ketika berbicara dengan orang lain
- e. Merespon ketika di ajak bicara dan di Tanya
- f. Menggunakan bahasa untuk menjelaskan tujuan sederhana
- g. Menceritakan kembali cerita dan peristiwa tertentu secara sederhana
- h. Membedakan antara bunyi dan suara dalam kata-kata.

Sedangkan pada aspek awal membaca meliputi:

- a. Mengekspresikan pendapat terhadap apa yang sudah di baca
- b. Menikmati membaca dengan orang dewasa dan mau membaca
- c. Menyadari kalau tulisan di baca dari kiri ke kanan, atau atas kebawah
- d. Menggunakan tulisan untuk mengenal tulisan yang lebih kompleks.

3. Fungsi Bahasa Sebagai Alat Komunikasi

Adapun fungsi berbahasa sebagai yang di kemukakan dalam Depdiknas (2007) bahwa bahasa berfungsi sebagai meliputi 4 hal yakni:

1. Adapun keterampilan berbahasa dapat di tujukan oleh anak dalam perilaku, menyapa memperkenalkan diri, bertanya, melaporkan kejadian menyatakan suka/tidak, meminta izin, bantuan, mengemukakan alasan meminta/menolak sesuatu.

2. Sedangkan keterampilan mendengar dapat di tujukan oleh anak dalam perilaku mendengarkan perintah mendengarkan pertanyaan, mendengarkan orang sedang bercerita dan mendengarkan orang yang memberi petunjuk.
3. Sementara keterampilan berbicara dapat di tujukan oleh anak dalam perilaku mengembangkan keterampilan bertanya menyiapkan kegiatan yang dapat di lakukan di dalam maupun di luar kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menggunakan berbagai macam kegiatan yang bervariasi.
4. Dan yang terakhir keterampilan membaca, membaca adalah kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) visual (pengamatan).

Adapun mengenal lambang huruf merupakan salah satu upaya untuk mengenal huruf, membaca di mana anak secara visual mengamati huruf dan mendengarkan lafal huruf yang pada akhirnya anak bisa mengenal lambang huruf.

4. Tahapan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

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

Penguasaan bahasa di mulai sejak lahir, bahasa pertama awal seorang bayi adalah: menagis dan merajuk tanda komunikasi pertama seorang bayi. Ibu Ayah dan pengasuhnya segera mempelajari apa arti suara ini dan bisa merespon dengan benar. Menangis dalam bentuknya bisa berarti “aku lapar”, “aku dingin”, “aku

ngantuk”, “aku tidak nyaman”, atau “jangan tinggalkan aku”. Merajuk bisa berarti: “aku lapar”, “aku puas”, “aku bahagia”, “aku senang melihatmu”.

Bayi dan batita terus membuat suara mereka karena hal tersebut menyenangkan bagi mereka.

Kata-kata spesifik yang anak-anak pelajari dari makna yang mereka susun bagi kata-kata itu akan tergantung pengalaman, minat mereka, dan bahasa yang mengelilingi mereka. Beberapa anak akan memulai dengan melabeli hal-hal (mempelajari banyak kata benda). Anak lain akan menggunakan kata-kata dalam interaksi sosial (salam, atau kata yang mempengaruhi perilaku orang lain).

Saat anak-anak memasuki prasekolah sekitar usia 3 tahun, sebagian besar anak telah melewati ucapan telegrafis ke kalimat panjang. walaupun demikian anda belum tentu menemukan dimana posisi sang anak pada awal periode ini, karena ada rangkaian situasi lain yang bermain, ketika seorang anak yang masih berada di awal tahap belajar, bahasa meninggalkan lingkungan rumah yang nyaman kemudian masuk ke lingkungan prasekolah yang asing dan baru, mereka jadi berhenti berbicara.

Adapun tahap-tahap perkembangan bahasa menurut Susanto (2011) adalah sebagai berikut:

a. Tahap Timbulnya Kesadaran Terhadap Tulisan

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku ini penting, melihat dan membalik-balikan buku dan kadang-kadang dia bawa kemana-mana buku tersebut.

b. Tahap Membaca Gambar

Anak Usia Dini telah memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan dirinya dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya.

c. Pengenalan Bacaan

Pada tahap ini, anak usia dini telah dapat menggunakan tiga system bahasa, seperti secara bersama-sama anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali cetakan hurufnya dan konteksnya.

d. Tahap Membaca Lancar

Pada tahap ini, anak sudah dapat membaca lancar dengan berbagi jenis ilmu yang berbeda –beda dan bahan-bahan yang lain yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

2.2 Bermain dan Permainan

2.2.1 Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, member ganjaran secara intrinsik, menyenangkan aktif dan fleksibel. M Solehuddin dalam Masitoh (2007) mengemukakan bahwa bermain bermain bagi anak usia dini memiliki karakteristik simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, suka rela atau volunter, episodik, dan di tentukan aturan.

Bermain yang selalu menyenangkan mempunyai ciri-ciri menikmati atau mengembirakan. Tanda-tanda kesenangan anak dalam bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya. Bermain bersifat spontan dan sukarela, kegiatan bermain di lakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan di pilih sendiri oleh anak, ini berarti saat bermain di tentukan seketika

anak menginginkan dan dilakukan dengan suka hati tanpa ada keterpaksaan, bermain melibatkan peran aktif semua peserta.

Berikut ini adalah uraian tentang karakteristik bermain tersebut yaitu:

1. Simbolik

Simbolik dalam bermain mengandung arti bahwa ketika bermain anak-anak memberikan symbol-simbol tertentu kepada benda, manusia atau ide.

2. Bermakna

Melalui bermain anak-anak memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya.

3. Bermain adalah aktif

Bermain melibatkan berbagai aktivitas baik fisik maupun mental. Melalui bermain anak menggunakan tubuhnya untuk bergerak, berlari, berjalan, melompat, memegang, melempar, dan sebagainya.

4. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Bermain adalah suatu pengalaman yang menyenangkan bagi anak sehingga pendidik dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana belajar, karena sesuatu yang menyenangkan bagi anak mungkin tidak menyenangkan bagi anak lain.

5. Bermain adalah kegiatan sukarela atau volunteer

Keterlibatan anak-anak dalam bermain didasarkan pada motivasi intrinsik (Masitoh,2007)

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Bermain

1. Fungsi Bermain

Bermain pasti menyenangkan bagi anak, karena sejak bayi pun anak sudah suka bermain, kegiatan bermain anak sehari-hari merupakan pendidikan yang dapat menumbuhkan kreatifitas, sekaligus memupuk dan mengembangkan sikap kerjasama, sportifitas, sosialisasi, menahan diri, imaginasi, intelegensi, responsive, dan emosional. Namun apapun kegiatannya yang di lakukan oleh anak apabila dapat menimbulkan kesenangan dapat di katakana itu adalah bermain Piaget dalam Kamtini (2005:40) memandang bermain sebagai suatu media yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Pada saat yang sama kemampuan kognitif juga akan mempengaruhi bagaimana cara anak bermain.

2. Manfaat Bermain

Nakita dalam Kamtini (2005:54) menyebutkan beberapa manfaat bermain meliputi tiga macam yaitu:

- a. Fisik motorik, anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya, dengan bergerak, ia akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisiknya.
- b. Sosial emosional, anak akan merasa senang karena ada teman bermainnya, di tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama

bagi anak. Ini membuatnya merasa di sayang dan ada kelekatan dengan orang tua.

- c. Kognisi, Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam, manis, pedas, asin, ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik.

Selain itu, Tedjasaputra dalam Kamtini (2005:55) menjelaskan beberapa manfaat bermain antara lain:

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat, oto-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat, selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk di gerakan.
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus usia sekitar 4-5 tahun, mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk giomeatri misalnya: gambar rumah, orang, dan lain-lain. Aspek motorik kasar juga dapat di kembangkan melalui kegiatan bermain, salah satu contoh biasa di amati pada anak yang berlari kejar-kejaran untuk menagkap temanya, pada awalnya dia belum terampil untuk berlari, tapi dengan bermain kejar-kejaran maka anak akan berminat untuk melakukannya dan menjadi lebih terampil.
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial dengan teman sepermainanya yang sebaya dengan usianya, anak akan belajar berbagai hak milik, menggunakan permainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama-sama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara

pemecahan masalah yang di hadapi dengan teman mainnya, misalnya saja bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengaran dapat di hindari.

- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, bagi anak bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada, dengan sendirinya, dan sudah terbiasa secara alamiah. Dapat di katakan tidak ada anak anak yang tidak suka bermain, melalui bermain seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang di alaminya, karena banyaknya larangan yang di alami dalam hidupnya sehari-hari, sekaligus dia dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan –dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi. Aspek kognisi di artikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreativitas, (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat, banyak konsep dasar yang di pelajari atau di peroleh anak prasekolah melalui bermain, bahwa pada usia anak prasekolah di harapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk arah, besaran sebagai landasan untuk, belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lainnya.
- f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman pendengaran. Penginderaan menyakut penglihatan, pendengaran, penciuman, mengecap dan perabaan. Kelima aspek penginderaan ini perlu untuk di asah agar anak lebih menjadi tangap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya.
- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan, olahraga, dan menari. Manfaat bermain untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar dan halus.

Kedua aspek perkembangan tersebut penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olah raga serta menari

2.2.3 Jenis Bermain

Menurut Sugeng dalam Kamtini (2005:59) pada umumnya bermain ada 3 jenis yaitu: bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosiodramatik.

1. Bermain Sosial :

Bermain sosial dalam di lakukan sendiri dengan alat bermain, atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain.

2. Bermain Dengan Benda

Permainan ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka senang, dapat berimajinasi dan kerja sama. beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain yaitu:

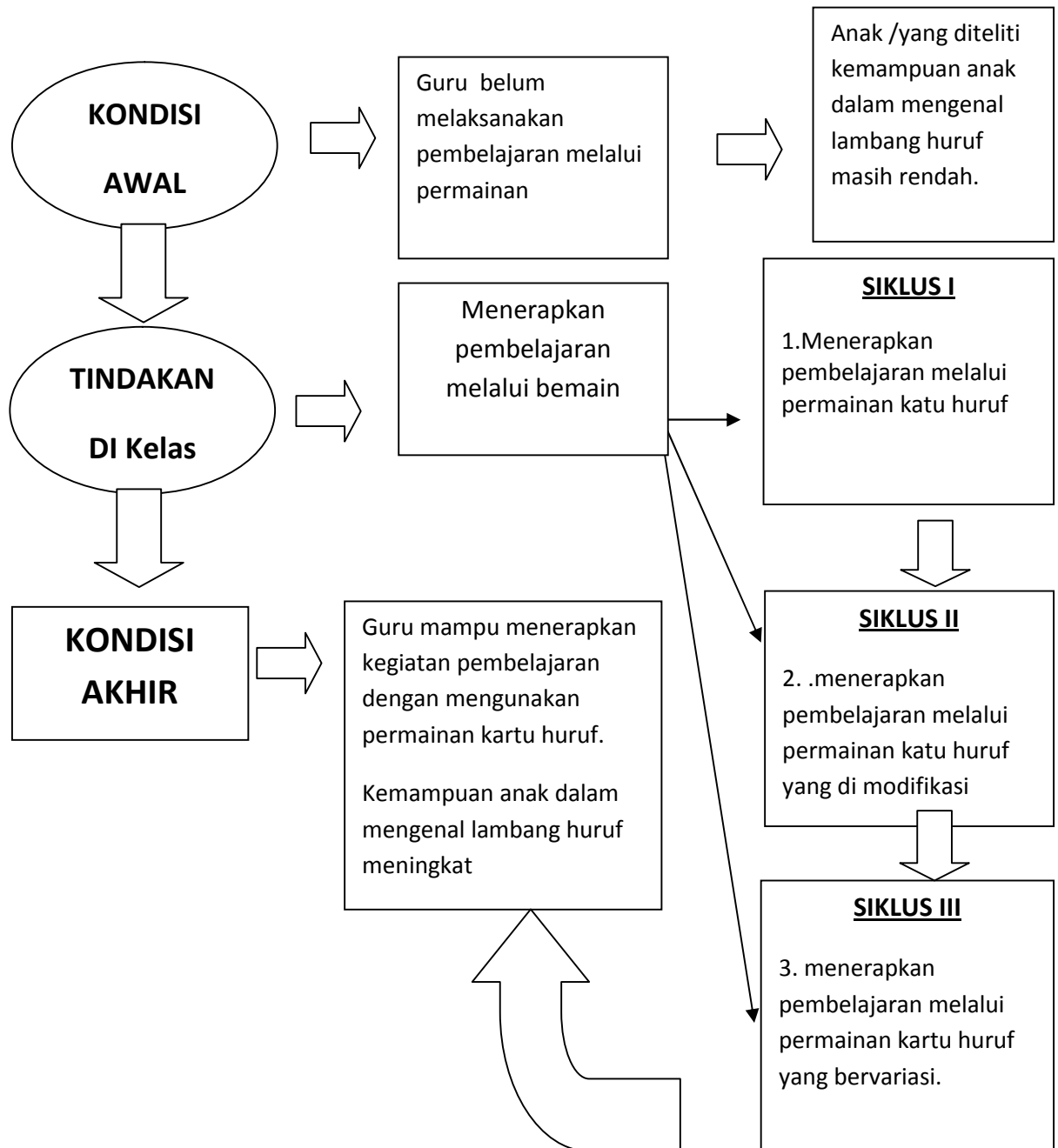
- a. Tidak berbahaya
- b. Mudah di peroleh
- c. Sebaiknya di buat sendiri
- d. Berwarna dominan
- e. Tidak mudah rusak
- f. Ringan atau yang berat tetapi tidak dapat di pindahi oleh anak

3. Bermain Sosiodramatik

Merupakan kegiatan bermain yang banyak di sukai oleh anak usia dini, dan banyak di minati oleh para peneliti, sosiodramatik memiliki beberapa elemen, yaitu bermain dengan melakukan imitasi, bermain dengan pura-pura, bermain peran, interaksi dan komunikasi verbal.

Dari ketiga jenis bermain tersebut di atas, penelitian ini merupakan jenis bermain dengan benda permainan kartu huruf merupakan salah satu jenis bermain yang menggunakan benda berupa kartu huruf. Permainan yang di buat sendiri dengan tujuan anak bermain sambil belajar dan pada akhirnya anak bisa belajar dengan sendirinya melalui permainan ini, model permainan ini hanya menulis huruf abjad pada setiap kertas, kemudian kertas di gulung dan di masukan kedalam gelas, setelah itu beberapa gulungan yang berisikan huruf di pilih oleh anak, anak-anak mengambil satu gulungan kertas tadi, kemudian setiap anak mengambil gulungan kertas dan di lihat huruf apa yang muncul. Kemudian anak di suruh menebak huruf apa yang muncul misalnya A, anak menyebutkan nama binatang yang awalnya A, dan guru membuat nama awal binatang yang anak sudah mengenal nama binatang tersebut.

2.3 Kerangka Pikir Penelitian



Gambar 1: Kerangka Pikir Penelitian

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir tersebut maka hipotesis yang di ajukan adalah : jika pembelajaran di laksanakan dengan menggunakan permainan Kartu Huruf, maka kemampuan mengenal lambang huruf akan meningkat dan berkembang sesuai harapan.