

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
HURUF MELALUI PERMAINAN POHON HURUF PADA
ANAK USIA DINI DI PAUD TERATAI
TAHUN PELAJARAN 2016**

(Skripsi)

Oleh

MISLAHUSNIKA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
HURUF MELALUI PERMAINAN POHON HURUF DI PAUD TERATAI
BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2016**

Oleh
MISLAHUSNIKA
1113254008

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang huruf yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf pada anak usia dini Kelompok A PAUD Teratai Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus yang setiap siklusnya ada dua kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, data dianalisis secara diskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan pohon huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia dini. Peningkatan mengenal lambang huruf ini terlihat dari rata-rata peningkatan pada siklus I yang semula hanya 37,50 persen meningkat menjadi 61,50 persen pada siklus II dan pada siklus III meningkat menjadi 84,50 persen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan permainan pohon huruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Lambang Huruf, Pohon Huruf

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
HURUF MELALUI PERMAINAN POHON HURUF PADA
ANAK USIA DINI DI PAUD TERATAI
TAHUN PELAJARAN 2016**

**Oleh:
MISLAHUSNIKA**

(Skripsi)

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

“SARJANA PENDIDIKAN”

Pada

Jurusan Ilmu Keguruan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi

: **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG HURUF MELALUI
PERMAINAN POHON HURUF PADA ANAK
USIA DINI DI PAUD TERATAI TAHUN
PELAJARAN 2016**

Nama Mahasiswa

: *Mislahusnika*

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113254008

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru PAUD

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

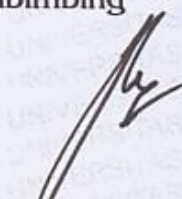
MENYETUJUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Pembimbing



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

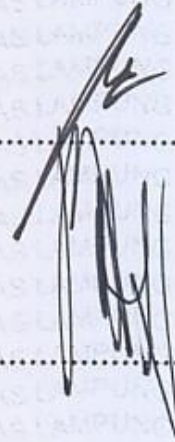


Dra. Sasmianti, M.Hum.
NIP 19560424 198103 2 003

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Penguji : **Dra. Sasmiati, M.Hum.**



.....

.....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Baharudin, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

9590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 Mei 2016**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Mislahusnika
NPM : 1113254008
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG HURUF MELALUI
PERMAINAN POHON HURUF PADA ANAK
USIA DINI DIPAUD TERATAI TAHUN
PELAJARAN 2016**


Menyatakan bahwa penelitian ini adalah merupakan hasil karya sendiri dan tidak berisi tentang materi yang pernah di publikasikan atau di tulis oleh orang lain, ada pun bagian-bagian tertentu dalam penelitian skripsi ini, saya kutip dari karya orang lain dan telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai norma dan kaidah penulis karya ilmiah.

Demikianlah pernyataan ini saya buat, berdasarkan kondisi sebenarnya.

Bandar Lampung, Juni 2016

Yang membuat pernyataan,




MISLAHUSNIKA
NPM: 1113254008

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Lahat Sumatera selatan pada tanggal 29 juli 1972, sebagai anak ke 10 dari 10 bersaudara, pasangan dari bapak Ibrahim dan Ibu Supinah. Pendidikan awal penulis adalah Sekolah Dasar Negeri 2 Banjarsari Lahat 1987.

kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Tingkat Pertama Madrasah Sanawiyah Negeri Muara Enim Sumatera Selatan tahun 1987, sampai dengan 1990, dilanjutkan lagi di SMK Bina Mulya Muara Enim tahun 1990 sampai dengan 1993. Pada tahun 2013 terdaftar sebagai mahasiswa komversi SI PG-PAUD Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa SI PG-PAUD penulis menjadi ketua kelas. Dari tahun 2009 penulis mengabdikan untuk mengajar di PAUD Cut Mutia sampai dengan tahun 2015, kemudian penulis mencoba mencari pengalaman mengajar pada PAUD Teratai dari tahun 2015 sampai dengan sekarang menjabat sebagai pendidik di PAUD Teratai Teluk Betung Timur.

KATA PERSEMBAHAN

Skripsi ini di persembahkan untuk:

1. Ibunda Supinah dan Ayahanda Ibrohim tercinta yang telah memberikanku penuh dengan kasih sayang dan kesabaran, yang telah mendidikku hingga menjadi seperti sekarang, selalu memberiku semangat untuk terus berjuang dalam mengapai cita-cita, yang selalu memaafkan setiap aku melakukan kesalahan dan tidak pernah lelah untuk memberikanku do'a dan nasehat.
2. Suamiku Nazarudin dan anak-anakku Nazella Putri Sari dan Andika Satriya Islamy tersayang, sebagai tanda cinta kasih bunda persembahkan skripsi ini untuk kalian yang selalu memberikan bunda semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh pimpinan baik pimpinan ditingkat Fakultas, Jurusan maupun Program studi yang telah memfasilitasi penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini
4. Almamaterku tercinta Pendidikan Guru PAUD (PG-PAUD) Universitas Lampung..
5. TK PAUD Teratai Kecamatan Teluk betung Timur
6. Semua Pihak Yang bekepentingan.

Serta semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian tugas akhir ini salam sayang saya.

Penyusun

MISLAHUSNIKA
NPM : 1113254008

SAN WACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf melalui Permainan Pohon Huruf di PAUD Teratai Bandar Lampung Tahun 2016 dapat tersusun dengan baik dan lancar. Skripsi ini dibuat guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran-saan yang bersifat membangun untuk melengkapi skripsi ini menjadi lebih baik. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum selaku dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Dr. Riswanti Rini, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ari Sofia, S.Psi, M.A selaku ketua Program studi SI PG-PAUD.
4. Dra. Sasmia, M.Hum selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan guna penyusunan tugas akhir ini.
5. Drs. Baharuddin, M.Pd selaku dosen pembahas yang telah banyak memberi masukan.
6. Seluruh pimpinan baik pimpinnan ditingkat Fakultas, Jurusan maupun Progam studi yang telah memfasilitasi penulis sehinga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh Dosen Program studi PG PAUD yang telah memberikan ilmu Selama menimba ilmu di Universitas Lampung
8. Semua rekan-rekan mahasiswa SI PG PAUD program Konversi.

Bandar Lampung, Juni 2016

Penulis

MISLAHUSNIKA

NPM : 1113254008

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah dan Permasalahan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Bagi Siswa	4
2. Manfaat Bagi Pendidik.....	5
3. Manfaat Bagi Sekolah	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	6
1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	6
2. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	7
3. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	10
4. Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	11
5. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	11
6. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	13
7. Mengenal Lambang Huruf	14
B. bermain dan Permainan	15
1. Pengertian Bermain	15

2. Manfaat Bermain.....	16
3. Karakteristik Bermain	17
4. Jenis Bermain	18
C. Bermain Kartu Huruf.....	21
1. Pengertian	21
2. Manfaat dan Fungsi Permainan Kartu Huruf	22
3. Langkah-langkah Bermain Kartu Huruf	25
D. Kerangka Pikir Peneliti.....	26
E. Hipotesis Tindakan	27

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	28
B. Setting Penelitian.....	28
1. Lokasi Penelitian.....	28
2. Waktu Penelitian	29
3. Subjek Penelitian.....	29
C. Teknik Pengumpulan Data	31
D. Teknik Analisis Data.....	32
E. Indikator Keberhasilan.....	32

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah PAUD Telukbetung Timur Bandar Lampung.....	33
B. Visi, Misi dan Tujuan PAUD Teratai	34
C. Hasil Penelitian	34
1. Implementasi Siklus I.....	34
2. Implementasi Siklus II	38
3. Implementasi Siklus III.....	43
D. Pembahasan.....	50

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN.....	51
B. SARAN	51

DAFTAR PUSTAKA	52
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Aktivitas Bermain Pohon Huruf	
Siklus I.....	36
Tabel 2. Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Siklus I.....	37
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Aktivitas Bermain Pohon Huruf	
Siklus II.....	40
Tabel 4. Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Siklus II.....	41
Tabel 5. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal	
Lambang Huruf pada Siklus I dan Siklus II.....	43
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Aktivitas Bermain Pohon Huruf	
Siklus III.....	46
Tabel 7. Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Siklus III.....	47
Tabel 8. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Mengenal	
Lambang Huruf pada Siklus II dan Siklus III.....	48
Tabel 9. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Lambang Huruf	
pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	49

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa usia dini adalah masa emas, masa perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah di Stimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Mengacu pada Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, yang dimaksud Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dengan demikian maka Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan Permendikbud No 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, dinyatakan bahwa dalam upaya membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak terdapat enam program pengembangan yang perlu dikembangkan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu program pengembangan anak usia dini yaitu perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting agar anak memiliki kemampuan berfikir untuk mengolah perolehan belajarnya dan memecahkan masalah. Didalam aspek kognitif terdapat 3 lingkup perkembangan yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik.

Salah satu aspek kognitif dalam berfikir simbolik yang perlu dikembangkan adalah kemampuan mengenal lambang huruf. Oleh sebab itu kemampuan mengenal lambang huruf perlu di stimulasi sejak dini. Dengan melalui stimulasi diharapkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf berkembang sesuai harapan.

Kenyataan yang terjadi di lapangan khususnya di PAUD Teratai pada kelompok A terlihat dari 16 anak baru 25 persen anak yang sudah mengenal lambang huruf, sedangkan sisanya yang 75 persen belum mengenal lambang huruf. Hal ini terlihat ketika terjadi karena dalam pembelajaran cenderung bersifat akademistik, dimana dalam pembelajaran anak seringkali hanya diminta untuk menghafal

lambang-lambang huruf tanpa menggunakan media. Selain itu anak jarang dilibatkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran, seringkali anak hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan melaksanakan tugas-tugas yang diperintahkan oleh guru, bahkan pembelajaran jarang sekali dilaksanakan melalui bermain, padahal melalui bermain anak akan merasa tanpa dipaksa sehingga mereka melakukannya dengan rasa senang dan gembira bahkan dalam bermain itu anak tidak menyadari bahwa dia sedang belajar juga sehingga hasil yang akan dicapai yaitu belajar melalui bermain akan dapat mudah diterima oleh anak.

Atas dasar hal tersebut maka perlu ada suatu kegiatan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dianggap dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf adalah melalui permainan pohon huruf. Oleh sebab itu maka penelitian ini berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf melalui Permainan Pohon Huruf.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan mengenal lambang huruf belum berkembang
2. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat akademistik
3. Dalam pembelajaran anak tidak dilibatkan dalam memanfaatkan media pembelajaran.
4. Pembelajaran belum di lakukan melalui bermain

C. Rumusan masalah dan permasalahan

Berdasarkan latar belakang indentifikasi tersebut di atas, masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf belum berkembang sesuai harapan.

Adapun permasalahannya adalah:

Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf di PAUD Teratai Bandar Lampung.

Dengan demikian Judul PTK ini adalah upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf di PAUD Teratai Bandar Lampung tahun 2016.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf di PAUD Teratai Bandar Lampung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa

Sebagai upaya membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf.

2. Manfaat Bagi Pendidik

Sebagai upaya membantu pendidik dalam memperbaiki dan meningkatkan kemampuan pembelajaran siswa dalam mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan masukan dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif adalah suatu proses yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif ini berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*inteligensi*) yang seseorang dengan berbagai minat terutama kepada ide-ide dan belajar.

Padmonodewo (2003:27) mengemukakan bahwa kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan, sedangkan Jamaris (2006:18) mengemukakan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu. Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya, kognisi adalah istilah umum yang mencakup segenap makna, penilaian dan penalaran.

Dengan demikian maka perkembangan kognitif adalah merupakan salah satu perkembangan dari cara berfikir anak dalam upaya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2. Tahapan Perkembangan kognitif Anak Usia Dini

Menurut Piaget (dalam Yuliani, 2010:3.6), perilaku anak dapat dikategorikan ke dalam empat tahap perkembangan kognitif, yaitu:

- a. Tahap sensori sensori motor (0 - lahir s/d 24 bulan)
- b. Tahap pra operasional (2 s/d 7 tahun)
- c. Tahap operasional konkret (7 s/d 11 tahun)
- d. Tahap oprasional pormal (11 tahun)

a. Tahap Sensori-motorik (0 - 24 bulan)

Tahapan sensori motorik merupakan tahapan yang dimulai pada usia 6-24 bulan. Dalam tahapan ini, perkembangan kognitif selama stadium sensori motorik ini, inteligensi anak baru nampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi simulasi sensori.

Pada usia ini yang penting adalah tindakan konkret dan bukan tindakan imajiner atau di bayangan saja. Piaget menamakan proses ini sebagai proses desentrasi, artinya anak dapat memandang dirinya sendiri dan lingkungan sebagai dua identitas yang berbeda. Sebelum usia 18 bulan, anak belum mengenal objek permanen. Artinya, benda apapun yang tidak ia lihat, tidak ia sentuh, atau tidak ia dengar dianggap tidak ada, meskipun sesungguhnya benda itu ada. Dengan demikian maka dalam rentang 18 – 24 bulan barulah kemampuan objek permanen anak tersebut muncul secara bertahap dan sistematis.

b. Tahap Pra-operasional (2-7 tahun)

Tahap pra operasional merupakan tahapan usida 2-7 tahun. pada tahapan ini dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi (tidak langsung) serta bayangan dalam mental. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu untuk melakukan tingkah laku simbolis. Anak sudah memiliki penguasaan sempurna tentang objek permanen. Artinya, anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksisnya suatu benda yang harus ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan atau sudah tak dilihat, didengar atau disentuh lagi. Jadi, pandangan terhadap eksistensi benda tersebut berbeda dengan pandangan pada periode sensori motor, yakni tidak bergantung lagi pada pengamatannya belaka. Berpikir praoperasional bercirikan yaitu; mampu meniru, antisipasi, egosentris, memusat pada satu dimensi, belum berhasil untuk berpikir balik.

c. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Tahapan operasional konkret merupakan tahapan pada usia 7-11 tahun. Pada tahapan ini cara berpikir anak kurang egosentris, ditandai oleh desentrasi yang besar, artinya anak sekarang sudah mampu untuk memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan juga untuk menghubungkan dimensi-dimensi ini satu sama lain. Pada dasarnya perkembangan kognitif anak ditinjau dari karakteristiknya sudah sama dengan kemampuan kognitif orang dewasa. Namun masih ada keterbatasan kapasitas dalam mengkoordinasikan pemikirannya. Pada periode ini anak baru mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Kekurangan dalam cara

berpikir operasional konkret, yaitu anak mampu untuk melakukan aktivitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkret.

d. Tahap Operasional Formal (mulai 11 tahun)

Tahapan operasional formal merupakan tahapan pada usia 11 tahun. Pada tahapan ini seorang remaja telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif, yaitu: kapasitas menggunakan hipotesis, kemampuan berfikir mengenai sesuatu khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan yang dia respons dan kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak.

Dari beberapa tahapan perkembangan di atas bahwa pada tahap praoperasional (2-7 tahun) masa dimana anak mengalami perkembangan lebih dari usia sebelumnya. Anak sudah mulai dapat beradaptasi dengan lingkungannya, mulai berpikir dari apa yang mereka temukan di sekelilingnya, melakukan tingkah laku simbolik, melakukan pemecahan masalah.

Mengingat usia 2-7 tahun merupakan tahap pra operasional, maka stimulasi perkembangan yang tepat diberikan adalah melalui kegiatan yang melibatkan anak dengan memanfaatkan benda yang ada dilingkungan sekitar anak. Menurut Piaget (dalam Yuliani, 2010:3.11), pada tahap pra operasional ini anak mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis dan anak mampu melakukan permainan simbolis, imitasi, serta mampu mengantisipasi apa

yang akan terjadi pada waktu mendatang. Ciri khas dari tahap ini kurangnya kemampuan mengadakan konservasi pada anak, cara berpikirnya memusat, serta mengabaikan dimensi lainnya. Di samping itu cara berpikir pra operasional tidak dapat dibalik (*irreversible*) dan terarah statis.

3. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Jamaris (2006:23), aspek-aspek perkembangan kognitif terbagi menjadi tiga bagian yaitu berpikir simbolis, berpikir egosentris, berpikir intuitif.

Adapun mengenai dari ketiga hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Berpikir simbolis

Berpikir simbolis yaitu, kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

b. Berfikir Egosentris

Berpikir secara egosentris yaitu, cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain.

c. Berfikir Intuitif

Fase berfikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

4. Prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Martini (2006:23-24) ada tiga prinsip perkembangan kognitif anak usia dini yakni Asimilasi (*Assimilation*), Akomodasi (*Accommodation*), dan Ekuilibrium (*Equilibrium*).

Adapun ketiga prinsip perkembangan diatas tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata (Struktur Kognitif) anak

b. Akomodasi

Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.

c. Ekuilibrium (*Equilibrium*) adalah:

Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu dia menghadapi suatu masalah.

5. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini sebagaimana dikemukakan dalam Jamaris (2006:25) dibagi menjadi 2 kelompok umur yaitu usia 4 tahun dan usia 5 tahun.

a. Kemampuan kognitif usia 4 tahun meliputi:

Kemampuan kognitif anak usia 4 tahun ditandai dengan kemampuan dalam memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Mulai belajar

mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya. Adapun karakteristik kemampuan kognitif anak usia 4 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
 - 2) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dicium, dan selalu diikuti pernyataan mengapa.
 - 3) Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangannya sendiri (egosentris)
 - 4) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
- b. Kemampuan kognitif anak usia 5 tahun. adapun karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5 tahun adalah sebagai berikut:
- 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
 - 2) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya
 - 3) Telah mengenal sebagian warna
 - 4) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu
 - 5) Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
 - 6) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

6. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Adapun faktor-faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini menurut Yuliani dalam Sujiono (2010:1.25) sebagai berikut:

- a. Faktor hereditas/keturunan
- b. Faktor lingkungan
- c. Faktor kematangan
- d. Faktor Pembentukan
- e. Faktor minat dan bakat
- f. Faktor kebebasan

- a. Faktor hereditas/keturunan

Faktor hereditas /keturunan sangat menentukan pada koqnitif anak yakni manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan, mengingat tahaf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

- b. Faktor lingkungan

Fakto lingkungan merupakan faktor bahwa seorang anak yang sudah memiliki dasar potensi bawaaan akan menjadi siapa dan seperti apakah dia juga dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa ajar atau pengajaran yang diperolehnya dari lingkungan.

- c. Faktor kematangan

Fator kematangan meupakan faktor tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis

- d. Faktor Pembentukan

Fakto pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja disekolah formal, dan pembentukan tidak di sengaja (pengaruh alam sekitar /informal). Sehingga manusia berbuat intelligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor Minat

Fakto minat adalah mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat memperlajarnya.

f. Faktor kebebasan

Faktor kebebasan adalah keleluasaan manusia untuk berpikir yang berarti bahwa manusia memilih pemikiran yang akan dilakukannya menurut kehendaknya sendir, dikarna pemikirannya dalam menyelesaikan masalah juga bebas dalam memutuskan masalah sesuai kebutuhannya.

7. Mengenal Lambang Huruf

Lambang huruf adalah suatu lambang atau simbol yang menunjukkan identitas tentang huruf. Cormick dalam Seefelt dan Wasik, (2008:330-331)

mengemukakan bahwa lambang huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

B. Bermain dan Permainan

1. Pengertian Bermain

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan dan *business* semua anak usia dini (Rasyid dalam Papilaya, 2009:77). Walaupun sama-sama mengandung unsur aktivitas, bermain dibedakan dari bekerja. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain tidak. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan.

Bagi anak-anak, bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain Wing dalam Musfiroh (2005:10). Sedangkan bermain menurut Semiawan (dalam Hartati, 2005:85) adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Sementara itu bermain menurut Santoso dalam Yus (2005:23) adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang

dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari berbagai uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain berbeda dengan bekerja. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan karena keinginan anak sendiri, bermain menuntut partisipasi aktif dari anak, bermain dilakukan secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat maupun tanpa alat. Sementara bekerja merupakan keharusan karena untuk memenuhi sebuah tujuan.

2. Manfaat Bermain

Nakita dalam Kamtini (2005:54) mengemukakan ada tiga manfaat bermain yakni fisik motorik, sosial emosional dan kognisi.

a. Fisik-motorik

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. Dengan menggerakkan motorik halus dan motorik kasar anak juga akan baik pertumbuhan dan perkembangannya.

b. Sosial emosional

Sosial emosional yaitu, anak akan merasa senang apabila ada teman bermainnya. Di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan juga ada kedekatan, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah. Dengan berteman

anak akan muncul rasa emosionalnya melalui bermain dengan lingkungan seperti adanya kerjasama antar kelompok, rasa saling menyayangi, menolong dan memberi.

c. Kognisi

Kognisi anak apabila belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar-halus, rasa asam, manis, dan asin. Ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa, dan berkomunikasi timbal balik. Anak mengalami semua proses kognitif, motorik, bahasa dan sosial emosional.

3. Karakteristik Bermain

Kegiatan bermain bagi anak menurut Hartati (2005: 91) hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. bermain dilakukan karena kesukarelaan;
- b. bermain kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan;
- c. bermain dilakukan tanpa “iming-iming”;
- d. bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan;
- e. bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis;
- f. bermain itu bebas, tidak harus selaras dengan kenyataan;
- g. bermain sifatnya spontan;
- h. makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan oleh anak sendiri yang sedang bermain.

Hal yang berbeda dikemukakan bahwa Musfiroh (2005: 101): bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*), bermain tidak bertujuan ekstrinsik dan motivasi, bermain adalah motivasi intrinsik, bermain bersifat spontan dan sukarela, bermain melibatkan peran aktif semua peserta, bermain juga bersifat non literal, pura-pura/ tidak senyatanya, bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya, bermain

bersifat aktif, dan bermain bersifat fleksibel. Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak.

Selanjutnya dalam Depdiknas (2007: 6) dikemukakan ada 5 ciri bermain bagi anak yaitu:

- a. sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak
- b. tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik;
- c. bersifat spontan dan sukarela
- d. melibatkan peran serta aktif anak
- e. memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti misalnya: kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan, secara suka rela, spontan, berpura-pura, memiliki aturan sendiri, dan anak selalu berpartisipasi aktif dalam aktivitas tersebut, dan lebih mementingkan proses dari pada produk.

4. Jenis Bermain

Soegeng dalam Kamtini (2005:59) mengemukakan ada 3 jenis bermain yakni sosial, bermain dengan benda dan bermain sosiodramatik.

1. Bermain Sosial

Bermain sosial adalah suatu kegiatan bermain yang dapat dilakukan sendiri dengan alat bermain, atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain. Adapun bentuk bermain sosial dapat dibedakan menjadi :

a. Bermain sendiri

Bermain sendiri anak dapat melakukan bermain dengan menggunakan alat yang ada, namun tidak memperhatikan kegiatan anak yang lain di ruangan yang sama. Dia asik dengan permainan sendiri tanpa memperdulikan apa yang ada disekitarnya.

b. Bermain sebagai penonton

Bermain sebagai penonton, anak bermain sambil melihat temannya bermain dalam satu ruangan. Anak mungkin berbicara dengan temannya, mengamati temannya lalu bermain sendiri. Ada pula yang duduk, ada yang aktif bermain. Artinya anak hanya duduk diam sebagai penonton untuk menyaksikan temannya bermain.

c. Bermain paralel

Bermain paralel, suatu kegiatan dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan alat bermain yang sama, tetapi anak bermain sendiri-sendiri. Mereka tidak bermain secara bersama-sama walaupun tempatnya sama.

d. Bermain asosiatif

Bermain asosiatif anak dapat bermain bersama tetapi tidak ada aturannya. Tiap anak memilih perannya sendiri. Mereka yang menentukan peran apa yang akan mereka lakukan tanpa mengikuti peraturan yang seharusnya.

e. Bermain kooperatif (bersama)

Bermain kooperatif, dalam permainan ini setiap anak bermain sesuai dengan perannya. Tiap anak menampilkan kebolehannya dan keterampilannya. Anak bertanggung jawab atas tindakannya. Mereka bekerjasama dengan temannya untuk mencapai hasil yang maksimal.

2. Bermain Dengan Benda

Bermain dengan benda adalah suatu kegiatan bermain mengenal bentuk yakni bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka senang, dapat berimajinasi dan kerja sama. Alat bermain yang ada dapat digunakan sendiri atau oleh beberapa anak sekaligus. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain yaitu :

- a. Tidak berbahaya
- b. Mudah diperoleh
- c. Sebaiknya dibuat sendiri
- d. Berwarna dominan
- e. Tidak mudah rusak
- f. Ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak.

Setiap anak mempunyai pribadi yang berbeda. Maka semua persyaratan diatas pelaksanaannya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan, kematangan, kemampuan, kepekaan, dan keunikan anak.

3. Bermain Sosiodramatik

Bermain sosiodramatik memiliki beberapa elemen, yaitu bermain dengan melakukan imitasi, bermain pura-pura, bermain peran, interaksi, dan

komunikasi verbal. Bermain dengan melakukan imitasi adalah bermain pura-pura. Anak melakukan peran orang disekitarnya dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraan. Bermain pura-pura terhadap objek tertentu misalnya mobil, jadi anak yang bersangkutan menjadi mobil, ia lari sambil menderu-deru seperti suara mobil.

C. Bermain Kartu Huruf

1. Pengertian

Bermain kartu huruf merupakan salah satu kegiatan bermain dengan menggunakan benda berupa kartu huruf. Hasan (2009: 65) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu, sedangkan Arsyad (2005: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut.

Dengan demikian maka permainan kartu huruf menurut Hariyanto (2009: 84) adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf adalah berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf. Dengan demikian maka permainan kartu huruf adalah suatu kegiatan dengan

menggunakan alat berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad.

2. Manfaat dan Fungsi Permainan Kartu Huruf

Manfaat dan fungsi permainan kartu huruf Sastosudijo (Sutayono 1999:26), mengemukakan bahwa ada 4 manfaat permainan kartu huruf yakni:

- a. Merangsang anak belajar secara aktif.

Permainan kartu huruf merupakan pembelajaran yang menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Melalui permainan kartu huruf, anak dapat distimulasi untuk belajar secara aktif dalam mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan.

- b. Melatih siswa memecahkan persoalan.

Melalui permainan kartu huruf, anak-anak mampu memecahkan persoalan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf, karena dengan permainan kartu huruf anak-anak dapat belajar dengan mudah tentang bentuk-bentuk huruf. Anak-anak juga dapat memaknai simbol huruf dengan cara melihat gambar yang disertai tulisan dari nama gambar yang tertera pada kartu huruf tersebut.

- c. Timbul persaingan yang sehat antar anak.

Penerapan permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan rasa disiplin dan menumbuhkan jiwa sportif pada diri anak-anak, sehingga anak dapat

membangun persaingan yang sehat antar anak-anak dan juga menjadikan anak dapat bersosialisasi dengan teman lebih baik.

- d. Menumbuhkan sikap percaya diri pada anak.

Permainan kartu huruf juga dapat menstimulasi anak lebih cepat mengenal simbol-simbol huruf, karena anak distimulasi untuk berani belajar sendiri saat mencoba bermain kartu huruf.

Manfaat lain permainan kartu huruf sebagaimana yang diungkapkan oleh Hasan (2009: 66) adalah:

- a. Dapat membaca dengan mudah Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya.

- b. Mengembangkan daya ingat otak kanan.

Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.

- c. Memperbanyak perbendaharaan kata.

Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa, manfaat dan kelebihan permainan kartu huruf adalah dapat membantu anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. Permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri.

Adapun fungsi permainan kartu huruf menurut Latuheru (Kurniawan, 2002: 24) adalah sebagai berikut:

- a. Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu huruf, sehingga anak dapat berinteraksi secara langsung dengan benda dan lebih muda dalam bermain.
- b. Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat gunanya sama dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
- c. Pada umumnya permainan kartu huruf dapat meningkatkan motivasi belajar anak, permainan kartu huruf dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain dan dapat juga mengajarkan anak sosial emosionalnya untuk saling membantu sesama teman bermainnya.
- d. Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah. Bermain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap dan perilaku anak-anak terhadap teman mainnya dimana terkadang ditemukan anak sulit berinteraksi dengan teman lawan main.
- e. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu huruf mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa fungsi permainan kartu huruf dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga motivasi anak-anak saat belajar dapat meningkat. Melalui permainan kartu huruf anak-anak akan mudah dalam mengenal huruf,

karena dapat mengajarkan fakta dan konsep, sehingga anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

3. Langkah-Langkah Bermain Kartu Huruf

Eliyawati (2005: 72) menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambil satu persatu kartu huruf secara bergantian, amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf. Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini kemudian mengembangkan langkah-langkah permainan kartu huruf sebagai berikut:

- a. Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
- b. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
- c. Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf
- d. Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
- e. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut.
- f. Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf lalu menyebutkan pula huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru, mengucapkan.

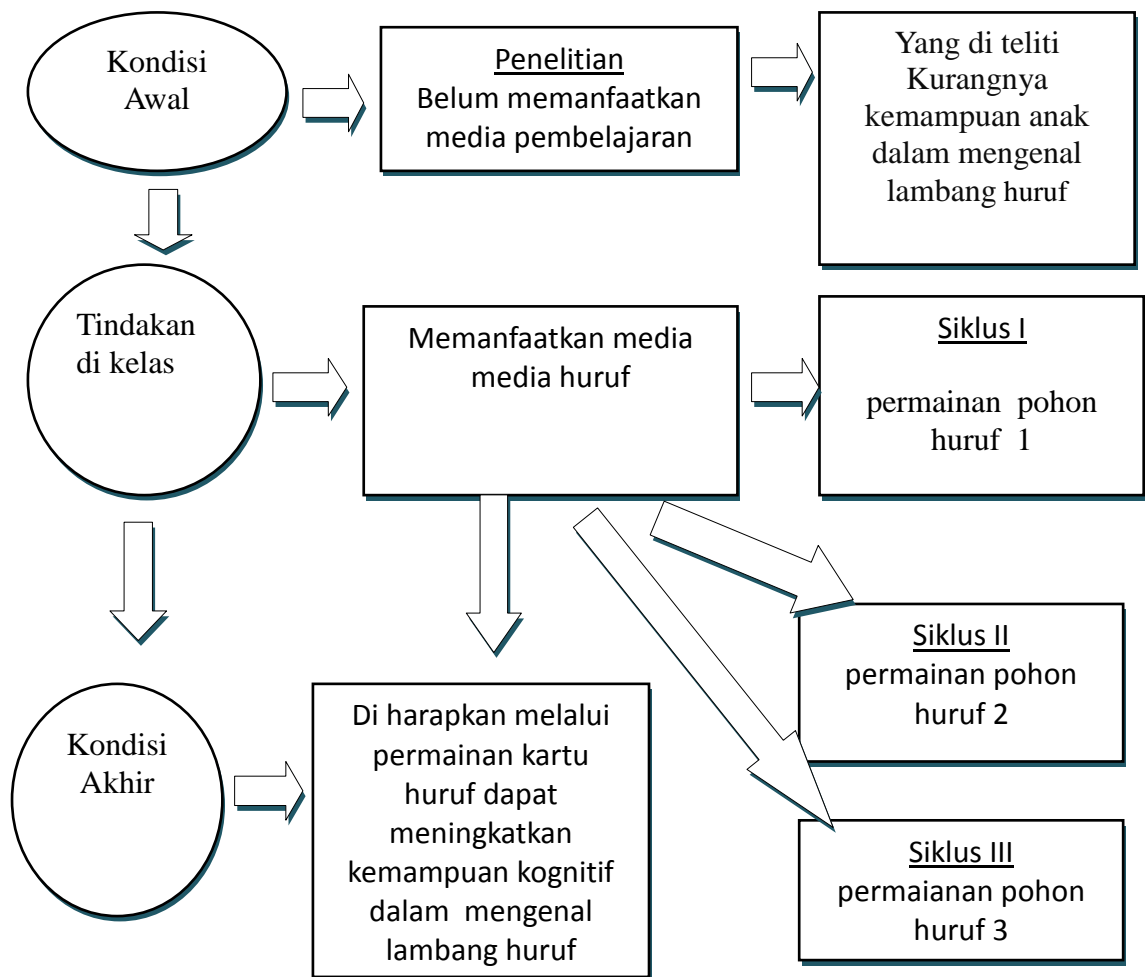
- g. Guru meminta anak untuk bermain mengantungkan huruf yang dipegangnya ke pohon huruf dan mencocokkan sesuai dengan gambar.
- h. Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran.
- i. Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan pohon huruf secara individu permainan dimulai
- j. Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf tersebut kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf tersebut.
- k. Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambar yang terdapat pada kartu kemudian anak menyebutkan huruf depan dari nama gambar yang terdapat pada kartu huruf tersebut.

D. Kerangka Pikir Penelitian

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini, mengingat bahwa dalam perkembangan kognitif anak belajar dalam memecahkan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik, termasuk salah satunya adalah lambang huruf maka itu perlu di stimulasi sejak dini. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang bisa memberikan stimulasi pada perkembangan anak usia dini termasuk dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang huruf. Kegiatan bermain pohon huruf merupakan salah satu kegiatan bermain simbolik, dalam bermain simbolik mengandung arti bahwa ketika bermain anak-anak memberikan syimbol-syimbol tertentu kepada benda, manusia atau ide yang bisa

membantu anak untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang huruf dengan menyenangkan bagi anak, sehingga anak yang semula belum bisa mengenal lambang huruf, maka dengan melalui kegiatan bermain pohon huruf secara perlahan bisa membantu meningkatkan kemampuan anak tersebut.

Adapun gambar kerangka pikir sebagai berikut:



E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah di uraikan diatas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut :Jika pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan permainan pohon huruf maka kemampuan mengenal lambang huruf akan meningkat.

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penilaian PTK untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan memberikan suatu penilaian kepada masing-masing anak dengan menggunakan suatu kriteria dari kemampuan anak untuk mengenal lambang huruf melalui permainan pohon huruf. Pendidik pada saat melakukan PTK memiliki dua tugas yaitu sebagai pendidik dan peneliti, karena pendidik bukan hanya melaksanakan pembelajaran semata-mata melainkan berperan aktif dalam proses pembelajaran mulai dari tahap perencanaan sampai pada tahap evaluasi. Selain itu pendidik juga melakukan refleksi sebagai hasil dari suatu tindakan yang telah dilakukan anak-anak.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di PAUD Teratai Kecamatan Telukbetung Timur Bandar Lampung. Lokasi PAUD di Jalan Re Martadinata Kelurahan Keteguhan

Kecamatan Telukbetumng Timur Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini direncanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2015-2016.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak PAUD Teratai pada Kelompok A Kecamatan Teluk Betung Timur Kota Bandar Lampung, berjumlah 16 anak yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Langkah-langkah yang akan dilakukan antara lain :

1. Tahap Perencanaan

Tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal kebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (apabila dilaksanakan secara kolaboratif). Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. apabila dilaksanakan sendiri oleh guru sebagai peneliti, maka instrumen pengamatan harus disiapkan disertai lembar catatan lapangan. Pengamatan yang diarahkan pada diri sendiri biasanya kurang teliti dibanding dengan pengamatan yang dilakukan terhadap hal-hal yang berada di luar diri, karena adanya unsur subjektivitas yang berpengaruh, yaitu cenderung mengunggulkan dirinya.

Langkah-langkah perencanaan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Menentukan TPP (Tingkat Pencapaian Perkembangan) dan indikator akan akan dicapai.
2. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk dipergunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus I.
3. Menyiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan.
4. Merancang instrument observasi penilaian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rencana tindakan di kelas yang diteliti. Hal yang perlu diingat adalah bahwa dalam tahap ini guru harus ingat dan berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rencana tindakan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak kaku dan tidak dibuat buat.

Dalam refleksi, keterkaitan antara pelaksanaan dengan perencanaan perlu diperhatikan. Pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus I adalah pembelajaran yang telah direncanakan secara cermat, terkendali, dan bijaksana sebagai dasar untuk mengembangkan tindakan berikutnya. Pada Siklus I ini guru melaksanakan dengan materi menceritakan pengalaman atau kejadian secara sederhana dan urut.

3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan pada saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran, tindakan ini dilakukan untuk melihat kekurangan maupun kelebihan yang kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya.

4. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika guru

pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Pada intinya kegiatan refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan Siklus selanjutnya. Keempat tahap dalam penelitian tindakan adalah unsur untuk membentuk sebuah Siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru bersama teman sejawat, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus selanjutnya.

C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan mengamati perilaku dan aktivitas anak dalam suatu kegiatan dengan menggunakan instrument observasi yang telah dibuat sebelumnya. Alat perekam data yang digunakan saat observasi adalah menggunakan daftar checklist yang disesuaikan dengan kegiatan harian, Daftar checklist diisi oleh guru dan diinterpretasikan oleh guru itu sendiri dalam memperoleh nilai. Di dalam menginterpretasikannya berdasarkan data dan kriteria yang telah ditentukan, kemudian guru memberi kesimpulan apakah anak sudah berhasil atau belum dalam kegiatan belajar pada hari itu.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara untuk memperoleh data, informasi dan gambar dengan

menggunakan tehnik dokumentasi, peneliti akan memperoleh informasi dari berbagai sumber baik secara tertulis atau dokumen yang ada pada sumber data. Bukti pelaksanaan penelitian dengan cara mengambil foto saat pelaksanaan kegiatan dan mengumpulkan hasil catatan observasi. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi perubahan dalam menganalisis ulang.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan analisa diskriptif kuantitatif. Pada umumnya data yang berbentuk kuantitatif dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, yaitu dari siklus I sampai siklus ke III. Dengan rumus sebagai berikut :

$$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor yang seharusnya}} \times 100\%$$

Total skor yang seharusnya

Sedangkan data yang berbentuk kualitatif dianalisis dengan deskriptif kualitatif.

E. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila minimal 75 persen anak sudah mengenal lambang huruf dalam semua aspek yang meliputi:

1. Kemampuan menyebutkan lambang huruf
2. Kemampuan menunjukkan lambang huruf
3. Kemampuan mencocokkan lambang huruf
4. Kemampuan menyusun lambang huruf

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa permainan pohon huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf anak usia dini di Kelompok A PAUD Teratai Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas yang bisa disimpulkan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru hendaknya lebih meningkatkan pembelajaran melalui kegiatan yang lebih menyenangkan melalui bermain.

b. Kepada Sekolah

Kepada sekolah hendaknya memfasilitasi yang dibentuk dalam pembelajaran dengan menyediakan APE yang menyenangkan anak.

c. Bagi anak

Anak hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan pembelajaran melalui bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar, 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arrita 2011. *Media Manipulatif*. PT Prehil Indo, Jakarta.
- Desmita, Kuper, 2007. *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Darjowidjojo, Soenjono, 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta:
- Departemen Pendidikan Nasional, 2014, Permendikbud Nomor 146 Tahun 2013 *tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta
- Eliyawati, Cucu, 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk*
- Hariyanto, Agus, 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hartati, Sofia, 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta.
- Hasan, Maimunah, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press. Yogyakarta.
- Jamaris, 2006, *Perkembangan Kognitif*. Jakarta, Universitas Terbuka.
- Kuniawan, Imas, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Edukasia, Jakarta.
- Kamtini dan Tanjung, Husni Wardi, 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, Jakarta.
- Musfiroh, Tadkirotun, 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Departemen Pendidikan Nasional Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta.

- M. Ramli, 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*.
Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi
Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan
Perguruan Tinggi, Jakarta
- Padmonodewo, Soemiarti, 2003. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. PT. Rineka
Cipta.Jakarta
- Papalia, Diane E, dkk, 2009. *Human Development Perkembangan Manusia
Edisi 10*. Penerbit Salemba Humanika, Jakarta.
- Winataputra, Udin S, 2007 . "*Teori Belajar dan Pembelajaran*".
Universitas Terbuka, Jakarta
- Sa'dun, Akbar, 2010. *PTK Filosofi, Metodologi, Implementasi*. CV Cipta
Media, Yogyakarta.
- Seefeeld, Carol dan Wasik.A.Barbara, 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini
"Menyikapi Anak Usia Tiga, Empat, dan lima Tahun Masuk Sekolah"*.
PT Indeks, Jakarta.
- Suyanto, Slamet, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi
Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan
Perguruan Tinggi, Jakarta
- ,2009. *Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara
- Yus, Anita, 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-
kanak*.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal
Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan
Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sujiono, Yuliani N, 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas
Terbuka, Jakarta.