UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENALHURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA CENDEKIA BANDAR LAMPUNG

(Skripsi)

Oleh

SUSIYATI

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2017

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA CENDEKIA BANDAR LAMPUNG

Oleh

SUSIYATI

Masalah pada penelitian ini adalah tentang kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Kartika Cendekia masih rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Kartika Cendekia yang berjumlah 17 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas melalui langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian yang diperoleh tentang kemampuan mengenal huruf menunjukan perkembangan yang sangat baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase mengenal huruf dari siklus 1 sampai siklus 3, dari semua indikator yang telah ditetapkan seperti dapat menyebutkan huruf, memahami perbedaan bunyi dan bentuk huruf, serta merangkai huruf menjadi kata telah berkembang sangat baik. Peningkatan perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak disebabkan adanya perbaikan kinerja pendidik disetiap siklus pelaksanaan pembelajaran melalui permainan kartu huruf.

Kata Kunci : Kartu huruf, Observasi, Refleksi.

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA CENDEKIA BANDAR LAMPUNG

Oleh

SUSIYATI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2017

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA CENDEKIA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : Susiyati

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213254032

Program Studi : S1 PG-PAUD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan	Pembimbing
Dr. Riswanti Rini, M.Si.	**Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.**
NIP 19600328 198603 2 002	NIP 19760602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.** .....

Penguji : **Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS LAMPUNG FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 Januari 2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Maha Siswa	: SUSIYATI
NPM	: 1213254032
Program Studi	: SI PG-PAUD
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian	: Taman Kanak-kanak Kartika Cendekia Bandar Lampung
Judul Skripsi	**:UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA CENDEKIA BANDAR LAMPUNG**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf di Taman Kanak-Kanak Kartika Cendekia Bandar Lampung" adalah hasil penelitian saya adapun bagian-bagian tertentu yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah. Demikian pernyataan ini saya buat, Pernyataan ini saya buat berdasarkan kondisi yang sebenar-benarnya.

Bandar lampung, Januari 2017
Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
TGL.
1FB89AEF505281984
6000
ENAM RIBU RUPIAH

SUSIYATI
NPM 1213254032

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan pada tanggal 17 januari 1968 di Tanjung Karang Bandar Lampung. Anak pertama dari tujuh bersaudara dan merupakan anak dari pasangan Almarhum Bapak Rasyidin dan Almarhumah Ibu Mulyasih. Pendidikan yang di tempuh oleh penulis sebagai berikut :

1. SD Muhammadiyah Labuhan Ratu Bandar Lampung selesai pada tahun 1979
2. SMP Muhammadiyah Labuhan Ratu Bandar Lampung selesai pada tahun 1982
3. Sekolah Pendidikan Guru (SPG) Negeri 2 Tanjung Karang Bandar Lampung selesai pada tahun 1985.

Penulis juga memulai karir sebagai guru di Taman Kanak-Kanak PTPN VII (Persero) pusat Kedaton Bandar Lampung sejak tanggal 15 juli 1985 sampai dengan juli 2014, kemudian penulis pindah mengajar di Taman Kanak- Kanak Kartika Cendekia Kemiling Bandar Lampung sejak bulan juli 2014 sampai dengan sekarang. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan studi pada program S1 PG.PAUD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung.

MOTO

“ Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama”

“ Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tak putus – putusnya di pukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menentramkan amarah ombak dan gelombang itu “

(*SUSIYATI*)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Dengan mengucap kan puji dan sukur kehadirat Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk :

1. Almarhum ayahanda Rasyidin, terima kasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti.
2. Almarhumah ibuku Mulyasih, terima kasih atas limpahan do'a dan kasih sayang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.
3. Suamiku serta kedua putraku Hafidz & Akmal tersayang yang selalu memberikan dukungan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, kalian adalah tempatku untuk kembali, di saat aku benar dan salah, di saat aku menang dan kalah, di saat aku suka dan duka.
4. Kepala sekolah dan rekan kerjaku yang telah memberikan semangatnya.
5. Teman- teman PG.PAUD KONVERSI 2013 senasip, seperjuangan dan sepenanggungan, terima kasih atas gelak tawa dan solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari- hari semasa kuliah lebih berarti. Semoga tak ada lagi duka nestapa di dada tapi suka dan bahagia juga tawa dan canda.
6. Almamater tercinta UNIVERSITAS LAMPUNG.

Semoga Allah SWT membalas jasa budi kalian di kemudian hari dan memberikan kemudahan dalam segala hal, Amiin

SANWACANA

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan rahmatnya, sehingga saya mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung S-1. Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan oleh penulis tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Dr.H.Muhammad Fuad,M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Ari Sofia S.Psi. M.A.Psi, selaku Ketua Program Study SI PG-PAUD dan dosen pembimbing yang sabar dan senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan saran, masukan, kritikan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd Selaku Dosen pembahas skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen program study PG-PAUD yang telah memberikan motivasi kepada penulis.
6. Staf Administrasi Bapak Darmawan S.H, Bapak Ahmad Sarip, Ibu Lantina dan Ibu Eva Oktryana
7. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD Konversi

8. Kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini semoga bermanfaat, terutama bagi penulis, rekan sejawat dan pemerhati pendidikan anak usia dini khususnya.

Penulis menyadari bahwa penelitian tindakan kelas ini masih banyak kekurangan hal ini karena adanya keterbatasan yang dimiliki penulis. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis kepada para pembaca pada umumnya, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran pada perkembangan pendidikan selanjutnya.

.

Bandar Lampung, Januari 2017
Penulis

SUSIYATI
NPM : 1213254032

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK..... ii
LEMBAR PERSETUJUAN..... iv
LEMBAR PENGESAHAN..... v
LEMBAR PERNYATAAN..... vi
RIWAYAT HIDUP..... vii
MOTTO..... viii
PERSEMBAHAN..... ix
SANWACANA..... x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL..... xiv
DAFTAR GAMBAR..... xv

BAB 1 PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah ……..... 4
D. Rumusan Masalah 4
E. Pemecahan Masalah……..... 5
F. Tujuan Penelitian 5
G. Manfaat Penelitian 5
   1. Bagi Anak Didik 5
   2. Bagi Guru 6
   3. Bagi Sekolah 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA
A. Pengertian Belajar 7
B. Model Pembelajaran di PAUD 8
C. Teori Belajar Kontruktivisme 11
D. Perkembangan Bahasa Anak..... 12
   1. Perkembangan Membaca Pada Anak..... 13
E. Pengertian Bermain 21
F. Permainan Kartu Huruf 25
G. Penelitian yang Relevan..... 26
H. Kerangka Pikir 27

I. Hipotesis Tindakan..... 28

BAB III METODE PENELITIAN
A. Metode Penelitian..... 29
B. Waktu Penelitian..... 30
C. Tempat Penelitian..... 30
D. Variabel Penelitian..... 30
E. Subyek Penelitian..... 31
F. Sumber Data..... 31
G. Prosedur Penelitian Tindakan..... 31
H. Tehnik Pengumpulan Data..... 35
I. Tehnik Analisis Data..... 36
J. Indikator Keberhasilan..... 37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian..... 38
1. Siklus I..... 38
2. Siklus 2..... 43
3. Siklus 3..... 49
B. Pembahasan..... 56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan..... 62
B. Saran..... 62

DAFTAR PUSTAKA..... 64
LAMPIRAN..... 67

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

4.1 Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Siklus 1 ..... .40
4.2 Penilaian Kemampuan Guru pada Siklus 1..... .41
4.3 Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Siklus 2 46
4.4 Penilaian Kemampuan Guru pada Siklus 2..... 47
4.5 Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Siklus 3 51
4.6 Penilaian Kemampuan Guru pada Siklus 3..... 52

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 34
3.2 Model Analisis Triangulasi 36
4.1 Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf 54
4.2 Grafik IPKG 1 Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3 55
4.3 Grafik IPKG 2 Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3 55

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan wahana pendidikan anak usia 0-6 tahun atau usia prasekolah. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini anak dapat mengembangkan kemampuan yang mereka miliki dari berbagai aspek perkembangan moral, fisik motorik, kognitif ,bahasa, sosial emosi, dan seni, sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan usia anak tersebut.

Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 14

> Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu 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.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan sarana dimana anak memperoleh pembinaan baik yang dilakukan pendidik ataupun orang tua. Proses pembinaan yang dilakukan para pendidik dan orang tua adalah dengan memberikan rangsangan yang tepat pada anak. Rangsangan tersebut dapat dengan cara mengenalkan anak pada hal-hal yang ada di lingkungannya yang bersifat lebih kongkrit atau nyata, serta membuat suasana belajar lebih menyenangkan dengan memasukkan unsur bermain di dalamnya, karena pendidikan yang tepat bagi anak

usia dini adalah pendidikan yang mengandung unsur keceriaan dan yang berhubungan dengan dunia anak.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Oleh sebab itu, melalui pembinaan dan pemberian rangsangan yang tepat yang dilakukan oleh pendidik dan para orang tua merupakan pondasi yang kokoh bagi anak dalam mempersiapkan diri memasuki pendidikan lebih lanjut.

Proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini menekankan pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain adalah bagian dalam kehidupan setiap anak dan merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Metode bermain yang digunakan harus disesuaikan dengan perkembangan usia anak, sehingga anak dapat mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada pada dirinya.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting diberi rangsangan adalah bahasa. Bahasa merupakan salah satu kemampuan yang akan menentukan keberhasilan anak di masa yang akan datang dan salah satunya pada aspek membaca. Menurut Lenner dalam Dhieni (2012:200) kemampuan membaca merupakan dasar menguasai berbagai bidang studi. Kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti

mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Anak masih sering tertukar ketika menunjukkan huruf dan mencocokan huruf dengan contoh yang diberikan guru, pada kegiatan mengenal huruf. Anak juga belum mampu menulis huruf yang diucapkan guru, sehingga anak memerlukan bantuan guru untuk mengerjakannya. Kemampuan mengenal huruf diutamakan sekali dalam kegiatan membaca permulaan, karena dengan mengenal huruf maka akan mempermudah anak dalam hal membaca. Namun, proses mengenalkan huruf pada anak banyak dilakukan guru dengan cara yang monoton seperti mewarnai huruf dan menjiplak huruf. Guru mengenalkan huruf pada anak secara langsung dengan menuliskan huruf pada papan tulis lalu menyebutkan bunyi huruf, kemudian meminta anak untuk menirukan bunyi huruf tersebut.

Guru pun kurang mampu dalam menciptakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran membuat anak terkadang kurang memahami tujuan dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang masih berpusat kepada guru ini mengakibatkan anak menjadi kurang aktif dan malas untuk mengembangkan rasa keingintahuannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-kanak Kartika Cendikia pada kelompok B, pada umumnya anak masih kesulitan menyebutkan huruf dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf. Hal ini terlihat dari 17 orang

anak baru 10% yang dapat mengenal huruf, selebihnya 90% masih mengalami kesulitan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar - mengajar sebagai berikut :

1. Anak belum mampu menyebut lambang huruf
2. Anak masih sering tertukar ketika menunjukan huruf yang disebutkan guru
3. Anak masih memerlukan bantuan guru dalam menuliskan bentuk huruf yang diucapkan guru.
4. Guru kurang mampu menciptakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan keterbatasan dari berbagai faktor yaitu biaya, waktu, tenaga dan pikiran serta kemampuan peneliti, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut : Anak belum mampu mengenal huruf dan menyebutkan huruf.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas diajukan rumusan masalah yaitu : “Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di Taman Kanak-kanak Kartika Cendekia Bandar Lampung?”. Atas dasar rumusan masalah peneliti mengajukan skripsi

yang berjudul “ Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di Taman Kanak-kanak Kartika Cendekia Bandar Lampung”.

E. Pemecahan Masalah

Melihat permasalahan yang terjadi, maka pemecahan yang baik untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak Taman Kanak-kanak Kartika Cendekia adalah dengan cara belajar sambil bermain, karena bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri pada anak. Permainan menggunakan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik anak, sosial emosi, bahasa dan keaksaraan anak, serta mampu meningkatkan rasa toleransi dan kerjasama anak dalam kelompoknya.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di Taman Kanak-kanak Kartika Cendikia Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi anak didik
   a. Meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar anak dalam aspek pembelajaran bahasa
   b. Meningkatnya perkembangan mengenal huruf pada anak didik.
2. Manfaat bagi guru

a. Memperoleh pengalaman untuk meningkatkan minat baca anak didik melalui permainan
b. Dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

3. Manfaat bagi sekolah

a. Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
b. Meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran.
c. Sebagai sumber informasi bahwa belajar melalui bermain dengan menggunakan permainan ini dapat meningkatkan perkembangan mengenal huruf khususnya aspek bahasa.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar dapat mengetahui dan memahami mengenai suatu hal yang akan dipelajari. Belajar juga dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan melalui membaca, berbicara, bergerak, mendengarkan, berinteraksi, bermain dan sebagainya. Melalui belajar maka akan diperoleh hasil yang dicapai dari proses tersebut.

Definisi lain menyebutkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan (Roziqin,2007:62)

Belajar dibutuhkan waktu yang panjang dan harus menjalani proses pembelajaran terutama pembelajaran yang dilakukan oleh anak, karena setiap anak memiliki pengalaman dan perkembangan yang berbeda-beda pada saat proses belajar. Ciri-ciri belajar adalah adanya perubahan prilaku.Perubahan prilaku tersebut merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungan, serta prilaku tersebut bersifat relatif menetap.

B. Model Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini

Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan dalam diri anak. Menurut Isjoni (2009:22) ada beberapa model pembelajaran yang dilaksanakan di Pendidikan Anak Usia Dini yaitu : Model pembelajaran klasikal, model pembelajaran kelompok, model pembelajaran sudut, model pembelajaran area dan model pembelajaran berdasarkan sentra.

1. Model Pembelajaran Klasikal

   Model pembelajaran klasikal adalah pola pembelajaran dimana dalam waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak sama dalam satu kelas (secara klasikal). Model pembelajaran ini merupakan model yang paling awal digunakan di pendidikan pra sekolah., dengan sarana pembelajaran yang pada umumnya terbatas, serta kurang memperhatikan minat individu anak.

2. Model Pembelajaran Kelompok

   Model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman adalah pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Setiap satu kali pertemuan anak harus menyelesaikan 2-3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian. Apabila dalam pergantian kelompok terdapat

anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari temannya, maka anak tersebut dapat meneruskan kegiatan lain sejauh di kelompok lain tersebut tersedia tempat. Namun apabila tidak ada tersedia tempat, maka anak tersebut dapat bermain pada tempat tertentu di dalam kelas yang telah disediakan guru yang disebut dengan kegiatan pengaman.

3. Model Pembelajaran Sudut

   Kegiatan belajar mengajar dengan sudut model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, menggunakan langkah-langkah pembelajaran hampir sama dengan model pembelajaran area, hanya sudut-sudut kegiatan merupakan pusat kegiatan berdasarkan minat anak. Alat-alat kegiatan yang disediakan pada sudut-sudut kegiatan selayaknya lebih bervariasi dan sering diganti, sesuai dengan tema atau sub tema yang dibahas.

4. Model Pembelajaran Area

   Model pembelajaran berdasarkan area lebih memberikan kesempatan kepada anak didik untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya.Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya dan menekankan pada pengalaman belajar bagi setiap anak. Pembelajaran area menggunakan sepuluh area yaitu :

   Area ibadah atau Imtaq, area balok,area bahasa, area drama, area matematika atau berhitung,area IPA atau Sains, area musik, area seni atau motorik halus, area pasir dan air, area membaca dan menulis

5. Model Pembelajaran Berdasarkan Sentra

Model pembelajaran sentra adalah pendekatan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam lingkaran dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat dimana guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan sebelum dan sesudah bermain.Sentra bermain adalah zona atau area dengan seperangkat sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang.

Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor, bermain peran, dan bermain konstruktif.

a. Bermain sensorimotor adalah menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan sebagai gerakan sebagai reaksinya.
b. Bermain peran terdiri dari bermain makro atau besar, bermain peran mikro atau kecil (bermain simbolik), pura-pura, fantasi, imajinasi, atau bermain drama. Anak bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang telah dimilikinya.
c. Bermain konstruktif atau pembangunan menunjukan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Ada dua jenis bermain konstruktif yaitu bermain konstruktif yang bersifat cair (air, pasir, dan cat warna) dan bermain konstruktif terstruktur (balok dan lego).

Model pembelajaran sentra bermain terdiri dari :Sentra bahan alam dan sains, sentra balok, sentra seni, sentra bermain peran, sentra persiapan, sentra agama, sentra music.

C. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori pembelajaran yang diterapkan pada pendidikan anak usia dini menganut teori belajar konstruktivisme yang disumbangkan oleh Jean Piaget seorang psikolog kelahiran Swiss (1896-1980). Menurut Piaget dalam Winataputra (2012:6.5) teori konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan menciptakan sesuatu makna dari apa yang dipelajari.

Teori konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Teori konstruktivisme juga mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting. Dalam proses belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang (Winataputra,2012:6.6).

Teori ini seorang guru dituntut untuk menciptakan suasana yang memungkinkan anak dapat meningkatkan atau menyempurnakan konsep yang dipahami sebelumnya, sehingga anak dapat membangun pengetahuannya sendiri dan

memecahkan suatu masalah. Guru pun berperan sebagai sebagai fasilitator dalam menyediakan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar (Haenilah,2015:14)

D. Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan anak merupakan salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini adalah kemampuan berbahasa. Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematika berbicara anak menggambarkan sistematikanya dalam berpikir, yang termasuk dalam pengembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan menyimak, membaca dan menulis. Perkembangan bahasa anak usia dini memang masih jauh dari sempurna. Namun demikian potensinya dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucap dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya (Bromley dalam Dhieni, 2012 : 3.4)

Para ahli berbeda berpendapat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbahasa individu. Beberapa ahli meyakini bahwa bahasa merupakan kemampuan yang diperoleh sejak lahir, sedangkan para ahli lain mempercayai pengaruh faktor eksternal terhadap kemampuan bahasa maupun

interaksi antar dua faktor tersebut. Kesimpulan tentang cara individu belajar bahasa sangat penting bagi pendidik dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa pada anak. Anak dilahirkan dengan tidak membawa kemampuan apapun.Bahasa dipelajari melalui pengkondisian dari lingkungan dan dan imitasi (peniruan) dari contoh orang dewasa.

1. Perkembangan Membaca pada Anak

a. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan symbol tulisan (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan mengunakan kamus (*Crewley dan Montain,1995*). Anderson yang dikutip oleh Tarigan (1986:8), menjelaskan bahwa:

> Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan melalui media kata-kata, di mana kata-kata tersebut merupakan satu kesatuan yang dapat dilihat dan mempunyai makna.

Sedangkan membaca permulaan ialah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan pada mengenal simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf, sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ke tahap membaca. (Dhieni,2012:5.4)

Proses membaca dimulai dari keinginan anak untuk memahami dan melafalkan huruf sehingga menjadi rangkaian kata-kata yang penuh makna. Oleh karena itu, permulaan membaca bagi anak di Taman Kanak-kanak harus memperoleh perhatian sungguh-sungguh dari pendidik, sehingga anak menyadari bahwa dengan membaca anak-anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan informasi dari media cetak dan pada akhirnya mereka dapat menginformasikan dan mengkomunikasikan itu kepada orang lain.

b. Tahap-tahap Perkembangan Membaca

Kemampuan membaca pada anak berkembang dalam beberapa tahap. Menurut Cochrane Efal dalam Dhieni (2012:5.12) tahap-tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak didik berlangsung dalam beberapa tahap,yaitu : Tahap fantasi, tahap pembentukan konsep diri, tahap membaca gambar, tahap pengenalan bacaan dan tahap membaca lancar.

1. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

Pada tahap ini anak didik mulai belajar menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikan buku dan kadang-kadang anak didik membawa buku kesukaannya. Pada tahap pertama, guru dapat memberikan atau menunjukkan model/contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, membicarakan buku pada anak.

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

Anak didik 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. Pada tahap kedua, orang tua atau guru memberikan rangsangan dengan jalan membacakan sesuatu pada anak. Guru hendaknya memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak-anak. Orang tua atau guru juga hendaknya melibatkan anak didik membacakan buku.

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

Pada tahap ini anak didik menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalinya serta sudah mengenal abjad. Pada tahap ketiga, guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan sesering mungkin.

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

Anak didik mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*fraphoponic, semantic* dan *syntactic*) secara bersama-sama. Anak didik tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteknya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan. Pada tahap ke empat guru masih harus membacakan sesuatu pada anak-anak didik sehingga mendorong anak didik membaca suatu pada berbagai situasi. Orang tua dan guru jangan memaksa anak didik membaca huruf secara sempurna.

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

Pada tahap ini anak didik dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak didik semakin mudah dibaca (Depdiknas,2000:7–8). Untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi keberbahasaan anak didik di atas maka permainan dan berbagai alatnya memegang peranan penting. Lingkungan (termasuk didalamnya peranan orang tua dan guru) seharusnya menciptakan berbagai aktifitas bermain secara sederhana yang memberikan arah dan bimbingan agar berbagai potensi yang tampak akan tumbuh dan berkembang secara optimal.

c. Manfaat Membaca Sejak Usia Dini

Membaca merupakan sebuah aktifitas yang bisa di lakukan oleh semua orang, baik anak anak orang dewasa sampai orang tua sekalipun, karena membaca kita bisa mengetahui informasi atau berita baru yang belum kita ketahui, karena dengan membaca kita bisa belajar dan berfikir. Menurut Dhieni (2012:5.8) membaca merupakan aktifitas komplek yang mencakup fisik dan mental.

> Membaca mempunyai banyak manfaat berikut ini kesaksian dan pengalaman beberapa tokoh lintas bangsa dan lintas waktu, masing masing memberikan tekanan, betapa membaca menjadi keharusan untuk membangun tidak saja habitus yang lebih beradab, tapi juga keungulan bersaing di berbagai bidang.

Dhieni (2012:5.9) memaparkan beberapa manfaat yang diperoleh anak dari kegiatan membaca, yaitu :

a. Anak akan memperoleh pengetahuan.
b. Anak dapat mengidentifikasikan dirinya.

c. Anak menemukan nilai-nilai keutamaan untuk membina kepribadian.
d. Anak dapat berimajinasi dengan baik.
e. Anak terbantu untuk menyelesaikan problem yang harus dihadapi.
f. Anak dapat mengetahui pengalaman dan kebudayaan lain.
g. Memupuk rasa percaya diri anak.

d. Metode Membaca

Menurut Dhieni (2012:5.24) berdasarkan cara penyampainnya, membaca terbagi dalam tiga kelompok, yaitu : Sekuensial, simultan dan eklektik.

1. Sekuensial

Pada cara ini, membaca dilakukan per bagian kata. Metode ini tepat diajarkan pada anak-anak yang dominan menggunakan otak kirinya.Pendekatan dilakukan secara alfabet, mengenalkan masing-masing huruf, bunyi, suku kata dan menyusunnya menjadi kata.

Berikut ini beberapa metode membaca yang digolongkan ke dalam pengajaran sekuensial, yaitu : Fonik, mengeja dan suku kata.

a. Fonik

Anak diperkenalkan dan diajarkan bunyi huruf dan menyusunnya menjadi kata, misalnyaanak diperkenalkan dengan bunyi vocal bulat (seperti *a*,*u*,dan*o)* beberapa konsonan bilabial (seperti *b*,*p,* dan *m)*dan konsonan dental (seperti *t*). huruf-huruf tersebut lazim diucapkan anak yang belajar bicara, seperti *ta-ta-ta*, *ma-ma-ma* atau *pa-pa-pa*.

b. Mengeja

Metode ini diperkenalkan abjad satu per satu terlebih dahulu, kemudian menghafalkan bunyinya. Langkah selanjutnya, menghafal bunyi rangkaian abjad atau huruf menjadi sebuah suku kata seperti metode fonik. Metode ini mempunyai kelemahan yaitu dapat menimbulkan kebingungan kepada anak, khususnya balita. Terkadang mereka sulit menerima mengapa rangkaian huruf *b* dan *a* harus dibaca *ba* (bukan *be-a*). Kelemahan lain adalah anak sulit menghilangkan kebiasaan mengeja setelah menguasai rangkaian suku kata, misalnya proses mengeja *be a ba de u du* sulit dihilangkan untuk membaca *badu*.

c. Suku Kata

Metode ini mulai banyak digunakan karena tingkat keberhasilan cukup baik. Anak diperkenalkan dengan penggalan suku kata, kemudian dirangkai menjadi satu kata.Contoh : *Ba bi bu be bo, Ca ci cu ce co, Ba ca bo bo.*

Keunggulan metode ini merupakan salah satu cara yang paling banyak digunakan saat ini karena kepraktisannya, karena metode ini tidak memerlukan waktu untuk mengeja terlebih dahulu.

2. Simultan

Mengajarkan membaca secara langsung, yaitu seluruh kata atau kalimat dengan sistem “lihat dan ucapkan”. Gagasan yang mendasari metode ini adalah membentuk hubungan antara yang dilihat dengan yang didengarnya sehingga membentuk suatu rantai kaitan memntal seperti yang dilakukan orang dewasa ketika membaca. Olah karena itu, cara ini cenderung diperuntukkan bagi anak-

anak yang dominasi otak kanannya menonjol baik. Ada beberapa metode yang termasuk metode simultan, yaitu: membaca gambar, kartu kata, dan membaca keseluruhan.

a. Membaca Gambar

Pada metode ini disajikan suatu gambar dan kata yang menunjukkan kata gambar tersebut. Cara ini menggunakan pendekatan permainan, misalkan mengenalkan bahwa suatu gambar “kucing” berhubungan dengan huruf-huruf “kucing”.

b. Kartu Kata atau Doman

Metode ini menggunakan kartu-kartu kata yang ukuran hurufnya besar. Mereka diperkenalkan dengan kata-kata yang akrab di sekeliling anak, misalnya *ibu* atau *mama*, *bapak* atau *papa*. Berkali-kali kartu itu diperlihatkan kepada anak disertai bunyi bacaanya. Jika sudah lancar membaca maka anak diperkenalkan kata-kata yang baru lain, demikian seterusnya.

c. Membaca “Keseluruhan” Kemudian “Bagian”

Caranya memperkenalkan kalimat lengkap terlebih dahulu, kemudian dipilah-pilah menjaadi kata, suku kata dan huruf. Contoh : ini baju, ini baju, i-ni ba-ju, i-n-i b-a-j-u.

3. Eklektik

Cara ini merupakan campuran cara sekuensial dan simultan. Percampurannya sesuai kebutuhan anak karena setiap anak merupakan individu yang unik dan

memiliki karakteristik yang berbeda, termasuk dalam hal membaca. Sebagai orang tua dan guru dapat memilih orang yang mengajarkan membaca, dengan cara: menyerahkan pada guru di sekolah, menyerahkan pada guru privat, pengajaran oleh orangtua dan anggota keluarga, serta pendekatan permainan membaca.

a. Menyerahkan pada Guru di Sekolah.

Kelemahan cara ini adalah tidak mungkin guru memberikan layanan yang lebih baik kepada muridnya. Guru harus memperhatikan banyak siswa dalam waktu bersamaan. Guru tidak dapat memperhatikan masing-masing siswa dengan karakteristik dan gaya belajar membaca yang berbeda. Bahkan, sebaiknya metode belajar yang digunakan disesuaikan dengan siswa bersangkutan.

b. Menyerahkan pada Guru Privat.

Mungkin, cara ini lebih baik dari cara pertama dan cocok bagi orangtua yang sibuk. Kelemahannya adalah waktu belajar anak harus terencana. Jika saatnya kursus maka anak harus kursus. Padahal, suasana hati anak mungkin sedang tidak bagus. Untuk anak usia dini, sebaiknya hindari cara yang cenderung klasikal.

c. Pengajaran oleh Orangtua atau Anggota Keluarga yang Dekat dengan Anak.

Cara ini adalah yang terbaik, dengan menyisihkan sedikit waktu secara kontinu tiap hari. Jika kesulitan meluangkan waktu, dapat meminta orang terdekat anak (seperti nenek, kakek, atau pengasuh). Namun orangtua perlu memberikan

pelatihan terlebih dahulu pada “guru” ini disertai pesan-pesan, seperti tidak memaksa anak.

4. Pendekatan Permainan Membaca

Dalam perkembangan membaca dan menulis di Taman Kanak-kanak terdapat beberapa pendekatan yang di lakukan melalui berbagai bentuk permainan beberapa pendekatan yang di maksud antaranya adalah metode sintesa *(Montessori*), metode global (*decroly*) dan metode *whole-linguistick (Vygostsky*) metode sintesa *(mentessori*) di dasarkan atas teori asosiasi yang dikembangkannya dari ilmu jiwa unsur (ilmu jiwa mozaik).

E. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sukarela tanpa adanya paksaan, kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

> Menurut Piaget dalam Montolalu (2012:1.10) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Sedangkan permainan merupakan suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan jika tidak bermain dan tidak melakukan permainan. Piaget melihat permainan sebagai media

untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dan kreasinya. Banyak permainan yang bisa dilakukan anak usia dini. Bahkan ketika anak berumur 3 sampai 5 tahun permainan merupakan alat interaksi yang sangat penting bagi anak-anak. Permainan meningkatkan hubungan keakraban dengan teman sebaya, mengurangi tekanan atau strees, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan meningkatkan kemampuan berbahasa serta berinteraksi dengan orang di sekitarnya.

1. Fungsi Bermain

Fungsi bermain pada anak memang begitu beragam, anak akan menemukan perkembangan fisik, mental serta perkembangan lainnya yang ia miliki melalui bermain.

Menurut Montolalu (2012:1.18) fungsi bermain dalam mengoptimalkan perkembangan anak, yaitu:

a. Bermain dapat melatih perkembangan moral dan etika pada sikap anak. Anak-anak akan melakukan permainan dan berinteraksi dengan anak-anak yang lain dalam setiap kelompok. Pada setiap permainan anak dituntut untuk mematuhi aturan permainan yang telah disepakati.
b. Bermain dapat menyeimbangkan motorik kasar dan motorik halus anak yang akan sangat berpengaruh sekali pada perkembangan psikologi anak. Dalam bermain anak akan melakukan kegiatan motorik kasar seperti berlari, melompat, berjongkok, serta kegiatan motorik halus seperti menulis, menggambar, melipat, menempel dan lainnya.

c. Bermain dapat mengoptimalkan kinerja otak kanan anak. Karena di saat anak bermain dengan teman sebayanya mereka akan mengalami rasa senang dan persaingan bahkan terkadang memunculkan pertentangan. Hal ini dapat menguji kemampuan anak dalam menghadapi teman sebayanya serta mengembangkan rasa realistik anak.
d. Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan diri menjadi makhluk sosial. Dalam permainan anak akan mengahadapi dengan berbagai sifat dan karakter anak-anak lain yang berbeda sehingga menjadikan anak akan lebih berpengalaman dalam mengatur emosinya.
e. Bermain dapat mengembangkan komunikasi dan bahasa anak karena bermain merupakan salah satu alat komunikasi. Bagi anak yang belum mampu berkomunikasi secara verbal maka menggambar dan bermain peran adalah bahasa dan komunikasi bagi mereka.
f. Bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak. Karena dengan bermain maka mereka anak menerapkan ide mereka. Dengan semakin banyak media dan jenis permainan maka akan menumbuhkan ide-ide yang bermunculan di dalam pemikiran mereka.
g. Bermain bersama teman bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi. Menumbuhkan sikap toleransi yang sangat besar di antara anak-anak yang lain. Salah satu contohnya yaitu dalam bermain anak berbagi makanan dan minuman bersama teman, mau bermain bersama dan meminjamkan mainannya dengan teman.

2. Manfaat Bermain

Kegiatan bermain adalah merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain mempunyai manfaat yang sangat besar untuk tahap awal perkembangan anak.

Soegeng (2005:54) juga menyebutkan beberapa manfaat bermain meliputi tiga macam yaitu :

a. Fisik motorik, anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya, dengan bergerak, dia 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 dan dia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik.

3. Jenis Bermain

Jenis-jenis kegiatan bermain bisa membuat anak asyik sekaligus merangsang perkembangannya. Dalam bermain anak menggunakan alat permainan sesuai kebutuhan anak, begitu pula jenis kegiatan bermain sesuai dengan usia perkembangan anak.

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

a. Bermain sosial dalam hal ini dilakukan sendiri atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain.
b. Bermain dengan benda
   Permainan ini bersifat praktis sebab semua anak menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka merasa senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama dengan teman. Beberapa persyaratan dalam menyediakan alat bermain yaitu : tidak berbahaya, mudah di peroleh, sebaiknya di buat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan atau yang berat tetapi tidak dapat di pindahkan oleh anak.

c. Bermain Sosiodramatik
Bermain Sosiodramatik merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai anak usia dini dan banyak diminati oleh para peneliti. Sosiodramatik memiliki beberapa elemen yaitu bermain dengan melakukan imitasi, bermain berpura-pura, bermain peran, interaksi, dan komunikasi verbal.

F. Permainan Kartu Huruf

Pengertian kartu huruf adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang dengan ditempeli huruf dan pada punggung kartu diwarnai serta diberi gambar untuk berbagai keperluan (Latuheru, 2012).

Kartu huruf sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini untuk mengembangkan aspek bahasa anak. Mengenal huruf adalah kegiatan yang melibatkan unsur *audiktif* (pendengaran) dan *visual* (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang dan membolak balik buku.(Sulistyaningsih,2014)

Bermain kartu huruf adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Bermain kartu huruf anak akan lebih mudah memahami huruf dan menjadikan anak bisa membaca sejak dini. Setidaknya mengenalkan huruf dengan menggunakan media bermain kartu huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak serta dapat mudah mengenali huruf-huruf atau simbol dikarenakan metode yang diberikan lebih menarik, dengan menggunakan media yang berbeda yaitu dengan penggunaan permainan kartu huruf diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menirukan atau melafalkan, membaca dan menulis pada anak.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca diantaranya:

1. Winarsih (2006) dalam penelitian yang berjudul "Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak melalui permainan media kartu huruf di kelompok B TK. Mutiara Bangsa Surabaya", dengan jumlah 16 anak. Menggunakan model pembelajaran kelompok dan data penelitiannya diperoleh dari observasi. Data lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak dan guru selama pembelajraan di analisis dengan jumlah skor yang diperoleh selama pembelajaran dan disajikan dalam presentase.Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peingkatan kemampuan mengenal huruf pada anak melalui permainan media kartu huruf di kelompok B dengan rata-rata 48%. Kemampuan mengenal huruf pada anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I rata-rata kemampuan mengenal huruf anak menjadi 63%, siklus II meningkat menjadi 75% dan pada siklus III menjadi 88%. Hasil penelitian tindakan kelas tersebut telah memenuhi indikator pencapaian.

2. Trisniwati (2014) dalam skripsinya yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf. Subjek penelitian berjumlah 20 anak. Penelitian ini menunjukan sebelum dilakukannya penelitian persentase

awal 48% anak belum dapat mengenal huruf. Setelah dilakukan tindakan yang disepakati yaitu dengan menggunakan permainan kartu huruf maka, siklus I anak menjadi 61,78%, siklus II meningkat menjadi 74,1%, dan pada siklus ke III menjadi 85,71%. Hasil penelitian tindakan kelas tersebut sudah memenuhi indikator pencapaian.

H. Kerangka Pikir

Setelah diketahui kondisi awal proses pembelajaran khususnya mengenal huruf, di Taman Kanak-kanak Kartika Cendekia pada kelompok B sebagian besar anak belum mampu menyebutkan huruf. Anak hanya menyebutkan huruf yang dikenal saja, dan masih memerlukan bantuan guru dalam menuliskan bentuk huruf yang disebutkan guru.

Sebelumnya proses pembelajaran mengenal huruf yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-kanak Kartika Cendekia masih sangat akademis. Peneliti belum memanfaatkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Peneliti mengenalkan anak pada huruf dengan cara meniru tulisan atau mewarnai saja, sehingga membuat anak menjadi bosan. Oleh karena itu, peneliti mencoba meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan cara memanfaatkan model permainan kartu huruf yang telah dimodifikasi.

Permainan kartu huruf ini memanfaatkan media kartu huruf sebagai alat permainannya. Permainan kartu huruf ini diharapkan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf, khususnya pada pengetahuan mengenal huruf abjad A-Z dan menuliskannya. Permainan kartu huruf ini bukan

hanya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak saja, tetapi juga dapat meningkatkan aspek perkembangan anak lainnya, seperti aspek moral agama, fisik motorik, sosial emosional, dan kognitif.

Model permainan kartu huruf ini akan melalui berbagai siklus, dimana setiap siklusnya peneliti akan melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan observasi anak, observasi kinerja guru dan diskusi dengan teman sejawat. Melalui siklus-siklus ini diharapkan peneliti dapat memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan penelitian dan indikator keberhasilan.

I. Hipotesis Tindakan

Melalui pemanfaatan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak didik di Taman Kanak-kanak Kartika Cendekia Bandar Lampung.

BAB III
METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Adapun selanjutnya Arikunto(2008:25) menjelaskan tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas diantaranya:

1. Untuk menanggulangi masalah atau kesulitan dalam pendidikan dan pengajaran yang dihadapi oleh guru dan tenaga kependidikan, terutama yang berkenaan dengan masalah pembelajaran dan pengembangan materi pengajarannya.
2. Untuk memberikan pedoman bagi guru/ kepala sekolah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu kinerja atau mengubah system kerjanya agar menjadi lebih baik.
3. Untuk memasukan unsur-unsur pembaharuan dalam system pengajaran yang sedang berjalan dan sulit untuk ditembus oleh upaya pembaharuan pada umumnya
4. Untuk membangun dan meningkatkan mutu komunikasi dan interaksi antara paktisi (dalam hal ini guru) dengan para peneliti akademis.

Penelitian tindakan kelas berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas. Menurut Arikunto (2008:29) Penelitian Tindakan Kelas

melalui program gabungan definisi dari tiga kata Penelitian dan Tindakan Kelas sebagai berikut :

1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan Metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang disengaja dilakukan dengan tujuan tertentu ,yang dalam penelitian terbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

B. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada saat semester awal tahun ajaran 2016-2017**.** Penelitian dilakukan pada bulan September sampai Oktober. Siklus 1 pada Kamis 22 September 2016, siklus 2 Kamis 6 Oktober 2016 dan siklus 3 Selasa 18 Oktober 2016, karena pada waktu itu guru akan mengambil beberapa kegiatan yang akan dimasukkan ke dalam penilaian guru di akhir semester pertama.

C. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan peneliti di TK. Kartika Cendekia Jl. Wan Abdul Rahman, kelurahan Sumber Agung, kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Alasan mengambil tempat tersebut karena sekolah itu tempat peneliti mengajar dan harus dilakukan perubahan dalam proses pembelajarannya selama ini.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf dan permainan kartu huruf.

E. Subyek Penelitian

Penelitian dilakukan di kelompok B dengan jumlah siswa 17 orang atas 9 orang laki-laki dan 8 perempuan, di TK.Kartika Cendekia Bandar Lampung.

F. Sumber Data

Dasar penelitian yang dilakukan tertuju pada anak, karena penelitian dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan yang ada pada anak. Sumber data yang dijadikan bahan penelitian bersumber pada guru dan teman sejawat serta anak, yang sering disebut data primer, berbentuk portofolio hasil berbagai pekerjaan anak, catatan anekdot dan daftar ceklis.

G. Prosedur Penelitian Tindakan

Secara garis besar terdapat empat tahapan dalam rancangan penelitian tindakan yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, (Suharsimi, 2008:16). Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan adalah sebagai berikut;

1. Perencanaan

Tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya 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 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:

a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan. RKH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
b. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai pengamatan pengenalan lambang huruf.
c. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran pendukung yang akan digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang huruf.

2. Tindakan

Pelaksanaan tindakanya itu 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.

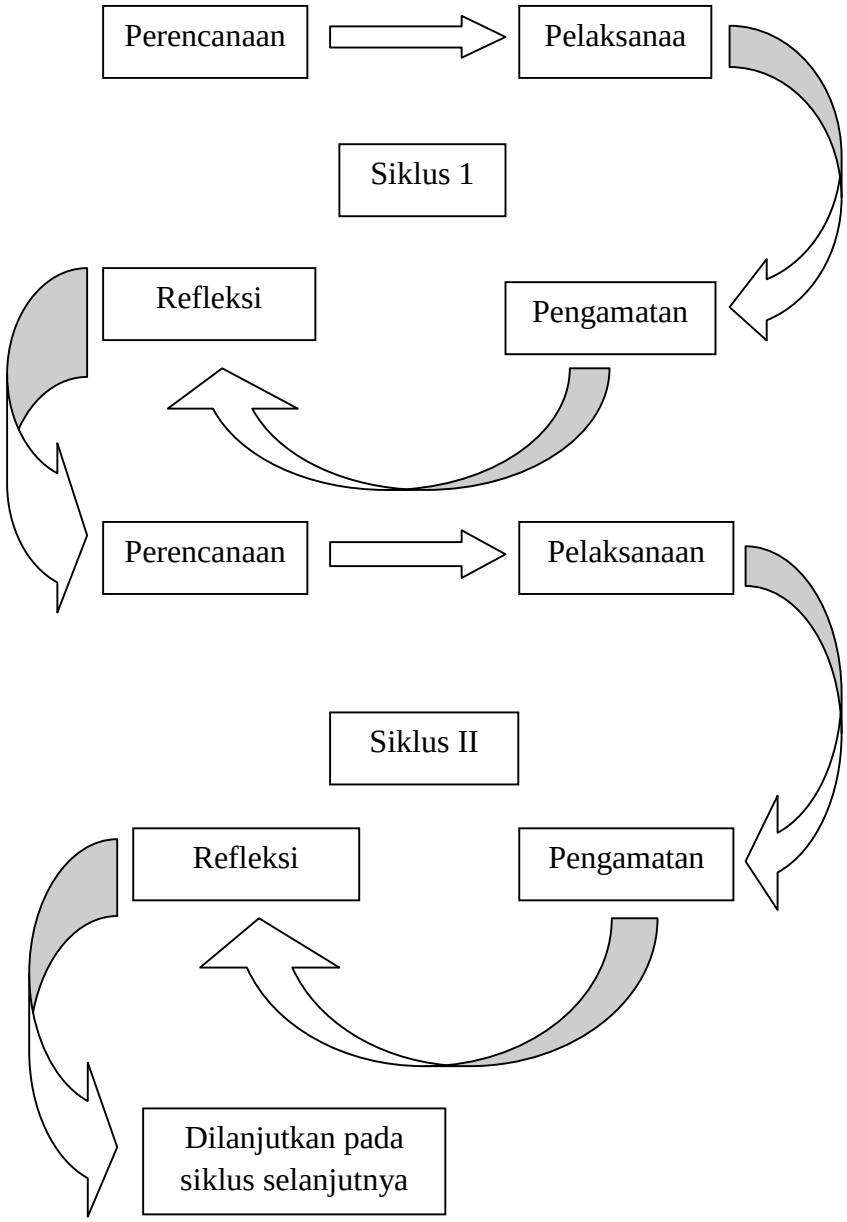
3. Pengamatan (Observasi)

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. 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.

Prosedur Penelitian



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Arikunto,2011: 24). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, diskusi dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Arikunto (2011: 30) observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengamatan (observasi) terhadap unjuk kerja anak dalam membaca permulaan.

2. Diskusi

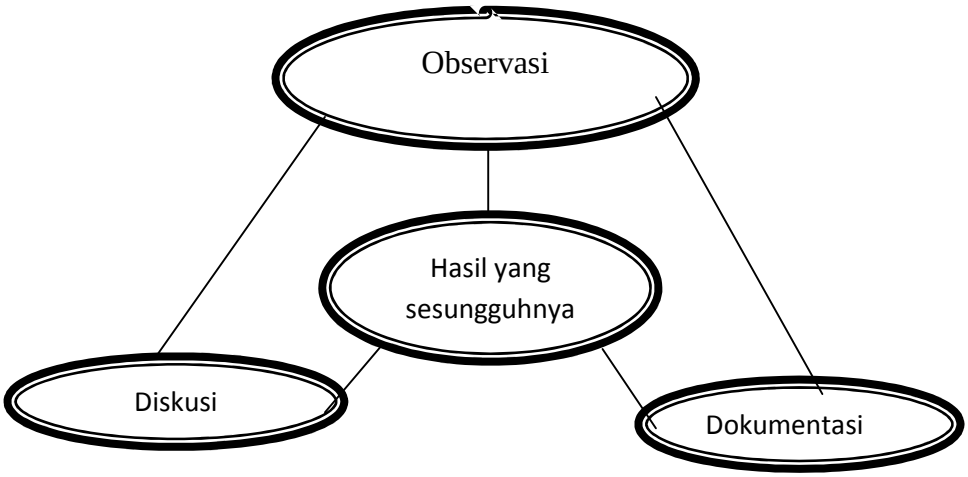
Diskusi adalah visi dari dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan dengan saling bertatap muka tentang tujuan atau target yang telah diberikan dengan cara bertukar informasi atau mempertahankan, diskusi dilakukan dengan teman sejawat yang berupa hasil observasi kinerja guru, dalam hal ini adalah peneliti.

3. Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data adalah menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang adap ada sumber data. Bukti pelaksanaan penelitian dengan cara mengambil foto saat pelaksanaan kegiatan dan mengumpulkan hasil catatan observasi.

I. Teknik Analisis Data

Tehnik analisis data sebagai cara untuk melaksanakanan alisis terhadap data dengan tujuan mengelola data tersebut menjadi informasi sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan peneliti. Dalam penelitian ini digunakan analisis secara diskriptif dengan menggunakan teknik *triangulasi* yang terdiri dari observasi, dokumentasi dan diskusi.



Gambar3.2 Model AnalisisTriangulasi

J. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini, yang menjadi indikator keberhasilan dalam kemampuan membaca permulaan adalah sebagai berikut :

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila, anak mengalami peningkatan pada masing-masing indikator seperti, anak mampu menyebutkan huruf yang ditunjukkan guru, anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dan anak mampu menulis bentuk huruf, dengan jumlah persentase di atas 75% dan dinyatakan berkembang sangat baik.

Persentase peningkatan mengenal huruf pada anak menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah nilai perkembangan yang diperoleh x 100\%}}{\text{Jumlah perkembangan yang dinilai}}$$

Kriteria peningkatan perkembangan mengenal huruf pada anak adalah :

0% - 25 % dinyatakan belum berkembang (BB)

26% - 50% dinyatakan mulai berkembang (MB)

50% - 75% dinyatakan berkembang sesuai harapan (BSH)

75%- 100% dinyatakan berkembang sangat baik (BSB)

Sumber : (Arikunto,2011)

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK.Kartika Cendekia Bandar Lampung. Peningkatan tersebut dapat diihat dari adanya peningkatan persentase dari siklus kesatu hingga siklus ketiga, dari semua indikator yang ditetapkan seperti menyebutkan huruf baik konsonan maupun vokal, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf serta menuliskan bentuk huruf. Pembelajaran mengenal huruf pada anak usia dini akan lebih jika dilakukan dengan metode bermain, karena dengan bermain anak lebih cepat mengingat simbol-simbol huruf. Peningkatan perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak juga disebabkan adanya perbaikan kinerja pendidik di setiap siklus pelaksanaan pembelajaran melalui permainan kartu huruf.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran pendidik yang akan melakukan penelitian tindakan kelas adalah mempersiapkan ide permainan yang menarik untuk anak dengan metode yang tepat, karena dengan permainan yang menarik, maka dapat merangsang pikiran dan perasaan, serta minat dan bakat

anak. Adanya penerapan ide permainan dan metode bermain yang menarik, maka dapat meningkatkan perkembangan kemampuan anak, tanpa adanya paksaan serta dapat menyalurkan emosi pada saat bermain, karena dengan bermain anak tidak merasa tertekan dan anak juga merasa senang sesuai dengan karakteristik anak.

DAFTAR PUSTAKA

Augusta. 2012. *Pengertian Anak Usia Dini.* http://infoini.com/pengertian anak usia dini diakses tanggal 17 Februari 2012.

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.*PT. Bumi Aksara: Jakarta.

----------, 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Rineka Cipta: Jakarta.

Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal, Informal. 2007. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Perogram Anak Usia Dini.* Jakarta: Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal, Informal.

Dhieni, Nurbiana dkk. 2012. *Metode Pengembangan Bahasa.* Pusbit-Universitas Terbuka: Jakarta.

Haenilah, Een.Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD.* Media Akademi: Yogyakarta.

Isjoni. 2009. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Penerbit Alfabeta: Bandung.

----------,2013. *Pembelajaran Kooperatif.* Pustaka Pelajar: Bandung.

Latuheru, John D.2012. *Permainan Kartu Huruf.* http://pustaka.dwipena.com. 18 Januari 2017 13:10

Masitoh,dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran TK*. Pusbit-Universitas Terbuka: Jakarta.

Montolalu,B.E.F,dkk. 2012. *Bermain dan Permainan Anak.* Pusbit-Universitas Terbuka: Jakarta.

Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.* Sekretariat Negara: Jakarta.

Roziqin, Muhammad Zainur. 2007. *Moral Pendidikan di Era Global ;Pergeseran Pola Interaksi Guru-Murid di Era Global.* Malang; Averoes Press.

Soegeng,Santoso. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Citra Pendidikan: Jakarta.

Sulistyaningsih. 2014. *Pembelajaran Melalui Permainan Kartu Huruf*. http://mutiaraanaksholeh.sch.id/ 18 Januari 2017 13:20.

Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa: Bandung.

Trisniwati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permaian Kartu Huruf Pada Kelompok B Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta.* http://eprints.uny.ac.id/13605/1/Skripsi%20Trisniwati%2010111247005.pdf. 13 oktober2015 16:30

Waraningsih, Tri L. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Sulthoni Ng*alik *Sleman*.http://eprints.uny.ac.id/13530/1/SKRIPSI%20Tri%20Lestari%20Waraningsih%2010111247002. pdf. 25-10-2015. 15:00

Winataputra Udin.S,dkk.2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Pusbit-Universitas Terbuka: Jakarta