

**PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN KARTU HURUF BERGAMBAR
TERHADAP PERKEMBANGAN KEAKSARAAN ANAK
KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA
BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN
2016/2017**

(Skripsi)

Oleh

Marsanti Berliyani



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN KARTU HURUF BERGAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN KEAKSARAAN ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh

Marsanti Berliyani

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya perkembangan keaksaraan pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan anak usia kelompok B. Populasinya adalah semua siswa kelompok B4 yang berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Bandar Lampung yang berjumlah 20 anak. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis tabel silang dan analisis uji regresi linier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara aktivitas kartu huruf bergambar dengan perkembangan keaksaraan anak sebelum diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan sesudah diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan ada pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan anak kelompok B tahun di TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Kata Kunci: anak usia dini, kartu huruf bergambar, perkembangan keaksaraan.

ABSTRACT

***INFLUENCE OF CAPITAL CARD GIVE ASSIGNMENT
ACTIVITIES ON THE DEVELOPMENT OF CHILDREN
OF CHILDREN CHILDREN BIN STATE COUNTRY
GRADUATE LAMPUNG BANDAR
TEACHING DATE 2016/2017***

By

Marsanti Berliyani

The problem in this study is the low development of literacy in children group B in TK Negeri Pembina Bandar Lampung. This study aims to determine the effect of card game activity on the development of literacy of children aged group B. The population is all B4 group students aged 5-6 years in TK Negeri Pembina Bandar Lampung, amounting to 20 children. The sampling technique used is saturated sampling. Data collection techniques used are by observation and documentation. The technique of data analysis using cross table analysis and linear regression test analysis. The result of this research shows that there is influence between the activity of illustration card with the development of children's literacy before given the activity of picture card game and after being given game card game activity of pictorial and there is influence of card game game activity to the development of literacy of child of group B in TK Negeri Pembina Bandar Lampung School Year 2016/2017.

Keywords: *early childhood, picture font cards, literacy developments.*

**PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN KARTU HURUF BERGAMBAR
TERHADAP PERKEMBANGAN KEAKSARAAN ANAK
KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA
BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN
2016/2017**

Oleh

MARSANTI BERLIYANI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi

**:PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN KARTU
HURUF BERGAMBAR TERHADAP
PERKEMBANGAN KEAKSARAAN ANAK USIA
KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA BANDAR
LAMPUNG TAHUN AJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa

: Marsanti Berliyani

No Pokok Mahasiswa : 1313054029

Program Studi

: SI-PG-PAUD

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. M. Thoha B. S. Jaya, M.S
NIP. 19520831 198103 1 001

Drs. Maman Surahman, M.Pd
NIP. 19590419 198503 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dr. M. Thoha B. S. Jaya, M.S.

Sekretaris

: Drs. Maman Surahman, M.Pd.

Penguji Utama

: Dr. Riswandi, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 September 2017

HALAMAN PERNYATAAN

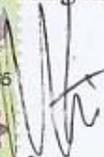
Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Marsanti Berliyani
NPM : 1313054029
Program Studi : PG-PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Negeri Pembina Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017" tersebut adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 25 September 2017
Yang membuat Pernyataan,




Marsanti Berliyani
NPM. 1313054029

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Marsanti Berliyani. Peneliti dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 28 Maret 1995, merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Hassanudin dan Ibu Marlia.

Peneliti menempuh pendidikan TK, SD , SMP, SMK dan melanjut kejenjang perguruan tinggi. Pendidikan formal peneliti dimulai dari TK Alhukama Bandar Lampung tahun 1999 dan selesai tahun 2000.

Kemudian melanjutkan pendidikan di SD Negeri 1 Pengajaran Bandar Lampung selesai pada tahun 2006. Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 9 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 3 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2012. Selanjutnya pada tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan ke Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD).

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Aku persembahkan karya tulis ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta Nabi junjungan kami Nabi Muhammad SAW dan bentuk terima kasih serta rasa banggaku kepada:

Almamater tercinta, Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta dapat menjadi orang yang berguna kelak

Serta

TK Negeri Pembina Bandar Lampung

Sebagai sekolah yang membantuku dalam menyelesaikan tugasku

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sampai mereka mengubah apa-apa yang ada pada diri mereka”

(QS Ar-Ra’d: 11)

“Pembelajaran dihidup ini membutuhkan pengorbanan, perjuangan serta pahit dalam menjalaninya namun percayalah akan manis di akhir nanti dan tidak ada yang sia-sia jika kita melakukan semua itu dengan ikhlas”

(Marsanti Berliyani : 2017)

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih khususnya kepada: Bapak Dr. M. Thoha B. S. Jaya, M.S., sebagai pembimbing pertama, Bapak Drs, Maman Surahman, M.Pd., sebagai pembimbing kedua dan Bapak Dr.Riswandi, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan perbaikan, pengarahan serta saran yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.Pd., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan terhadap perkembangan FKIP.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang selalu mendukung pelaksanaan program di PGPAUD.

3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Pembahas, yang telah memberikan dukungan, saran, serta masukan yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Ari Sofia, S.Psi.,M.Psi., selaku Ketua Program Studi S-1 PG-PAUD Universitas Lampung sekaligus Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
5. Seluruh staff pengajar di PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta pengalaman yang berharga kepada penulis selama kuliah.
6. Ibu Rosdiana, S.Pd., selaku Kepala TK Negeri Pembina Bandar Lampung, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Siswa-siswi TK Negeri Pembina Bandar Lampung yang telah membantu berpartisipasi aktif dan bekerjasama dalam penelitian ini.
8. Kedua orangtua mamaku (Marlia) dan papaku (Hassanudin), nenekku (Hj. Roslamah) dan keluarga besar yang telah memberikan doa, motivasi serta bantuan dalam menyelesaikan studi ini.
9. Sahabatku dibangku kuliah Leni Agustia Sari, Ridha Mentari Dwansi dan Shintya Ayu Lestari seluruh sahabat-sahabatku serta rekan-rekan S-1 PG-

PAUD angkatan 2013 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan, dukungan nasihat, motivasi dan doanya selama ini.

10. Mikdhar Ilham yang tak henti-hentinya memberikan semangat, dukungan dan motivasi tersendiri kepadaku. Terimakasih selalu mendengarkan keluh kesahku selama pembuatan skripsi ini.
11. Keluarga KKN dan PPL serta masyarakat Sinar Banten terima kasih telah memberikanku begitu banyak pelajaran hidup yang dapatku petik selama 2 bulan kita bersama-sama.
12. Penulis tidak dapat menulis seluruh nama di lembar ini, namun penulis telah mengukir nama kalian dalam hati, yang telah hadir dihidup penulis baik itu dalam hal penelitian, penyusunan skripsi, perkuliahan, serta lingkungan di sekeliling penulis, kisah kalian takkan terlupakan.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Terimakasih.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin Ya Rabbal Alamin.

Bandar Lampung, 25 September 2017
Peneliti

Marsanti Berliyani
NPM.13130540

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
JUDUL	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
SANWANCANA	x
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN TEORI	
A. Pendidikan Anak Usia Dini	9
1. Pengertian pendidikan anak usia dini	9
2. Tujuan pendidikan anak usia dini	10
3. Prinsip pembelajaran anak usia dini	11
B. Teori Belajar	13
1. Teori Behavioristik	13
2. Teori Kognitivisme	15
3. Teori Humanistik	16
4. Teori Konstruktivisme	17
C. Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini	18
1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	18

2. Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini.....	21
3. Tujuan Keaksaraan Anak Usia Dini	23
4. Upaya Peningkatan Perkembangan Keaksaraan.....	23
D. Bermain Anak Usia Dini	24
1. Pengertian Bermain Anak Usia Dini	24
2. Fungsi Bermain Anak Usia Dini	25
3. Karakteristik Kegiatan Bermain Anak Usia Dini	27
4. Jenis-Jenis Bermain Anak Usia Dini	28
E. Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar	29
1. Pengertian Kartu Huruf Bergambar.....	29
2. Langkah-Langkah Permainan.....	30
3. Keuntungan dan Kelemahan Permainan.....	31
4. Aktivitas Permainan	32
F. Penelitian Yang Relevan	33
G. Kerangka Pikir	35
H. Hipotesis Penelitian	36
III. METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	38
B. Prosedur Penelitian.....	38
C. Jenis Penelitian	39
D. Populasi dan Sampel Penelitian	40
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Instrumen Penelitian.....	43
H. Analisis Uji Instrumen	44
I. Tehnik Analisis Data	47
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
1. Identitas Sekolah.....	51
2. Riwayat Sekolah	51
3. Jumlah Siswa	52
4. Jumlah Guru	53
B. Hasil Analisis Uji Instrumen	53
1. Uji Validitas.....	53
2. Uji Reliabilitas.....	54
C. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	54
D. Hasil Penelitian	59
1. Data Aktivitas Kartu Huruf Bergambar.....	59
2. Data Penerapan Perkembangan Keaksaraan.....	66
3. Analisis Tabel Silang.....	76
E. Uji Hipotesis.....	78
F. Pembahasan Penelitian	82

V. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
1. Untuk Guru	90
2. Untuk Kepala Sekolah	90
3. Untuk Peneliti Lain.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Perkembangan keaksaraan anak	3
2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Keaksaraan Anak usia 5-6 Tahun	22
3. Instrumen Penilaian Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar	45
4. Instrumen Penilaian Perkembangan Keaksaraan	45
5. Tabel Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar	48
6. Tabel Perkembangan Keaksaraan	48
7. Tabel Silang Variabel X dan Variabel Y	49
8. Jumlah Siswa-siswi di TK Negeri Pembina Bandar Lampung	50
9. Pendidik di TK Negeri Pembina Bandar Lampung	53
10. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar	60
11. Data Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar	61
12. Rekapitulasi Nilai Perkembangan Keaksaraan	67
13. Data Perkembangan Keaksaraan	66
14. Tabel Silang Antara Variabel X dan Variabel Y	77
15. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir penelitian	36
2. Desain one grup pretest-posttest	40
3. Rumus Uji Reliabilitas.....	47
4. Rumus Interval.....	47
5. Persamaan regresi linier sederhana.....	50
6. Diagram Nilai Perkembangan Keaksaraan Sebelum dan Sesudah.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1.. Absensi Siswa Kelompok B di TK Negeri Pembina	95
2.. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar	96
3. Rubrik Panduan Penilaian Variabel Aktivitas Permainan kartu huruf bergambar	97
4.. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Proses Perkembangan Keaksaraan.....	99
5. Rubrik Panduan Penilaian Proses Perkembangan Keaksaraan	101
6..RPPH 1 (Pre-Test)	103
7..RPPH 2 (Pre-Test)	105
8.. RPPH 3 (Pre-Test)	107
9. RPPH 4 (Pre-Test).....	109
10. RPPH 1 (Post-Test)	111
11. RPPH 2 (Post-Test)	114
12. RPPH 3 (Post-Test)	117
13. RPPH 4 (Post-Test)	120
14. Lembar Observasi Variabel X (Sebelum)	123
15. Lembar Observasi Variabel X (Sesudah)	126
16. Lembar Observasi Variabel Y (Sebelum)	129
17. Lembar Observasi Variabel Y (Sesudah)	132

18. Rekapitulasi Nilai Variabel X (Sebelum)	135
19. Rekapitulasi Nilai Variabel X (Sesudah)	138
20. Rekapitulasi Nilai Variabel Y (Sebelum).....	141
21. Rekapitulasi Nilai Variabel Y (Sesudah.....	144
22. Uji Validitas Instrumen Variabel X Ibu Devi Nawangsasi M.Pd	147
23. Uji Validitas Instrumen Variabel X Ibu Nia Fatmawati M.Pd.....	149
24. Uji Validitas Instrumen Variabel Y Ibu Devi Nawangsasi M.Pd	151
25. Uji Validitas Instrumen Variabel X Ibu Nia Fatmawati M.Pd.....	154
26. Uji Reliabilitas Variabel X.....	157
27. Uji Reliabilitas Variabel Y	158
28. Data Untuk Item Ganjil	159
29. Data Untuk Item Genap.....	160
30. Tabel Penolong Uji Reliabilitas	160
31. Tabel Penolong Uji-t	163
32. Tabel Penolong Untuk Menghitung Persamaan Regresi.....	164
33. Surat Penelitian Pedahuluan	165
34. Surat Izin Penelitian	166
35. Surat Balasan Dari Sekolah	167
36. Surat Keterangan Penelitian	168
37. Dokumentasi Foto	169

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berbudi pekerti luhur, bermoral dan bermartabat dalam mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia.

Pendidikan harus dimulai sejak masa usia dini, karna pada masa ini anak mudah menerima rangsangan yang diberikan dan segala potensi yang dimiliki dapat dikembangkan secara optimal. Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Berdasarkan Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dewasa 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.

Berdasarkan kutipan diatas, pembinaan yang diberikan berupa rangsangan yang dapat membantu mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini

sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa “Ada enam aspek yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni anak.”

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini ada beberapa bagian dari lingkup perkembangan bahasa anak dibagi menjadi 3 bagian yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Dalam lingkup perkembangan keaksaraan yang didalamnya terdapat beberapa tingkat pencapaian perkembangan diantaranya adalah 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda disekitarnya, 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, 5) Membaca nama sendiri, 6) Menuliskan nama sendiri, 7) Memahami arti kata dalam cerita.

Seperti di TK Negeri Pembina Bandar Lampung masih banyak ditemui anak yang belum mengenal huruf-huruf dan masih tertukar antara huruf “b” dan huruf “d” huruf “m” dan “w” serta masih ada pula anak yang belum bisa merangkai huruf menjadi sebuah kata. Anak hanya dapat mengikuti atau mencontoh kata-kata yang ditulis guru di papan tulis sehingga mereka belum

mampu mencocokkan gambar dengan tulisannya. Sehingga kemampuan anak dalam perkembangan keaksaraannya masih rendah.

Berdasarkan hasil pra penelitian di TK Negeri Pembina Bandar Lampung, saat pembelajaran tentang keaksaraan masih banyak anak yang belum mampu menyebutkan huruf-huruf yang tepat sesuai intruksi guru, ketika anak diberikan guru intruksi untuk menyebutkan huruf abjad (A-Z) sesuai dengan yang diucapkan oleh guru, terdapat 12 dari 20 anak yang belum dapat menyebutkan huruf abjad yang benar. Pada saat guru meminta anak menulis huruf abjad, terdapat 8 dari 20 anak yang belum mengenal huruf-huruf dan masih sulit membedakan huruf yang memiliki bentuk yang sama seperti huruf “b” dan huruf “d” huruf “m” dan “w”. ketika guru meminta anak untuk merangkai huruf menjadi kata hanya terdapat 7 anak yang aktif mengikuti kegiatan tersebut. Berikut hasil data sekunder yang menunjukkan perkembangan keaksaraan anak kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Tabel 1. Hasil Perkembangan keaksaraan anak TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

No	Frekuensi	Presentase (%)	Keterangan
1	6	30,00	Belum berkembang (BB)
2	7	35,00	Mulai Berkembangan (MB)
3	3	15,00	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	4	20,00	Berkembang sangat baik (BSB)
Jumlah	20	100,00	

Sumber: TK Negeri Pembina Bandar Lampung 2016/2017

Berdasarkan tabel di atas, peneliti menemukan masalah bahwa perkembangan keaksaraan anak belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Dari 20 anak yang diobservasi baru sekitar 20, anak yang berkembang sangat baik pada perkembangan keaksaraannya seperti dapat mengenal dan menyebutkan huruf abjad dan menulis huruf abjad dengan benar, dan menyusun huruf menjadi kata sederhana, ini berarti masih terdapat 80% anak yang belum berkembang pada perkembangan keaksaraannya. Hal ini dapat dilihat saat anak menyebutkan huruf abjad dan menulis huruf abjad, anak masih belum dapat menyebutkan dan menuliskan huruf abjad dengan benar, masih sulit membedakan huruf yang memiliki bentuk yang sama seperti huruf d dan b, m dan w dan belum dapat merangkai huruf menjadi kata sederhana.

Berdasarkan hasil persentasi pengamatan tersebut untuk perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, berpusat pada anak dalam perkembangan keaksaran. Maka dari itu peneliti mencoba menggunakan media permainan kartu huruf bergambar terhadap peningkatan perkembangan keaksaraan agar dapat berkembang sebagaimana mestinya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan Latar Belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya perkembangan keaksaraan anak
2. Sebagian anak belum dapat membedakan huruf yang memiliki bentuk yang sama seperti huruf d dan b, m dan w
3. Sebagian anak belum dapat menyusun huruf menjadi kata sederhana
4. Kurangnya media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas tidak semua masalah akan diteliti, sehingga dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahannya yaitu yang berkaitan dengan aktivitas permainan kartu huruf bergambar dengan perkembangan keaksaraan anak di Kelompok B Di TK Negeri Pembina Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dikemukakan penulis di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya perkembangan keaksaraan anak. Adapun permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perbedaan antara perkembangan keaksaraan sebelum diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan sesudah diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar ?

2. Bagaimana pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 ?

Dengan demikian judul skripsi ini adalah pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan perkembangan keaksaraan sebelum diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan sesudah diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar pada anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Hasil-hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yakni sebagai informasi pengetahuan dalam pendidikan anak usia dini untuk

meningkatkan perkembangan keaksaraan anak dengan aktivitas permainan kartu huruf bergambar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi anak

Adanya kegiatan aktivitas permainan kartu huruf bergambar maka anak dapat belajar sambil bermain dalam mengembangkan perkembangan keaksaraan pada anak.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan wawasan kepada guru tentang pemanfaatan dan penggunaan media kartu huruf bergambar sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan perkembangan keaksaraan.
- 2) Memberikan wawasan kepada guru tentang kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan perkembangan keaksaraan.

c. Bagi kepala sekolah

Memberikan informasi kepada TK untuk penyediaan media kartu huruf bergambar dalam mengembangkan perkembangan keaksaraan agar dapat mengembangkan kreatifitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman yang sangat berharga sebagai calon guru serta dapat menambah wawasan untuk mengembangkan perkembangan keaksaraan dengan media kartu huruf bergambar.

e. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan sebagai referensi tentang aktifitas bermain menggunakan media kartu huruf bergambar untuk mengembangkan perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

II. KAJIAN TEORI

A. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun. Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah masa-masa berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya.

NAEYC dalam Sujiono (2012 : 6) mengemukakan bahwa “Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Sedangkan menurut Nurani Yuliani (2007 : 4) “Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan”.

Hartati (2005 : 7) mengemukakan bahwa :

Usia dini disebut juga masa emas (*golden age*) karena pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat cepat disetiap aspek perkembangannya, meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan sama tetapi ritme perkembangannya akan berbeda antara anak yang satu dengan lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun dan memiliki 6 aspek perkembangan yaitu bahasa, moral agama, seni, motorik, kognitif, dan sosial emosional. Untuk mengembangkan 6 aspek tersebut pemberian rangsangan-rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan seluruh aspek pada diri anak.

2. Tujuan Pendidikan Anak usia dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan anak. Karna pada masa ini anak berada dalam masa keemasan atau *golden age* yang merupakan masa peka anak terhadap segala macam rangsangan.

Menurut Solehuddin dalam Suyadi (2012 : 19) “Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut”.

Sedangkan menurut Sujiono (2012 : 43) bahwa :

Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar dan untuk melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan yang dimiliki anak.

pendidikan anak usia dini (PAUD) diadakan dengan tujuan memberikan stimulasi atau rangsangan yang tepat sesuai usia dan perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman, berahlak mulia, sehat, berilmu, kritis, mandiri, percaya diri dan bertanggung jawab sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang dianut.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan PAUD adalah proses membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

3. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermanfaatan bagi anak, melalui pengalaman nyata guna menyalurkan rasa ingin tahu anak secara optimal sehingga dapat membangun pemahaman pada anak. Menurut Nurani Yuliani (2007 : 55-67) ada beberapa prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, diantaranya sebagai berikut:

1) Anak sebagai pembelajar aktif

Pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Pendidikan yang dirancang secara kreatif akan menghasilkan pembelajar yang aktif.

2) Anak belajar melalui sensori dan panca indera

Anak memperoleh pengetahuan melalui sensorinya. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak hendaknya mengarahkan anak pada berbagai kemampuan. Anak membangun pengetahuan sendiri.

3) Anak berfikir melalui benda konkret

Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan *memory (long term memory* dalam bentuk simbol-simbol).

4) Anak belajar dari lingkungan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan sengaja dan terencana untuk membantu anak mengembangkan potensi secara optimal sehingga anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Alam sebagai sarana yang tak terbatas bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat dianalisa bahwasanya pembelajaran pada anak usia dini hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang mampu menstimulasi semua perkembangan anak. Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya menggunakan media yang mudah didapat khususnya di lingkungan sekitar anak. Pembuatan media juga harus menarik minat anak dan disesuaikan dengan tema atau materi pembelajaran, sehingga anak lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini yang dapat menstimulus kreativitas anak salah satunya melalui pembelajaran berbasis bermain.

B. Teori belajar

1. Teori Belajar Behavioristik

Pemberian stimulus pada anak usia dini akan menentukan belajar pada anak. Pemberian stimulus yang tepat akan membantu anak dalam mengembangkan perkembangan kemampuannya. Menurut Daryanto (2015: 55) “Pengertian belajar menurut pandangan teori ini adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons”.

Pemberian stimulus pada anak usia dini akan menentukan belajar pada anak. Pemberian stimulus yang tepat akan membantu anak dalam mengembangkan perkembangan kemampuannya. Setelah diberikan stimulus maka anak akan dapat merespon apa yang terjadi dan disitulah terjadi proses belajar dalam diri anak. Namun setelah anak merespon stimulus yang diberikan ada hal lain yang perlu dilakukan yaitu penguatan untuk memperkuat respon yang muncul.

Faktor lain yang dianggap penting dari teori behavioristik adalah faktor penguatan (reinforcement). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Penguatan sering kali berbentuk perhatian, pengulangan, dan persetujuan.

Menurut Otto (2015: 37) “Seorang anak dianggap sebagai “Tabula rasa” dan pembelajaran terjadi karena adanya hubungan yang dibangun dari stimulus, kejadian-kejadian setelah adanya respon”.

Teori behavioristik mempunyai beberapa aliran diantaranya *classical conditioning*, *operant conditioning* dan *koneksionisme*. Ketiga aliran ini merupakan teori belajar yang berdasarkan *reward* dan penguatan dalam mengubah tingkah laku anak. Menurut Skinner dalam Sujiono (2012:37) “*classical conditioning* seorang anak diberikan stimulus dan suatu penghargaan dan belajar untuk mengharapkan penghargaan kapan saja stimulus diperkenalkan”.

Sedangkan menurut Skinner dalam Fadlilah (2012 : 113-114) “*Operant conditioning* merupakan teori belajar yang mempercayai bahwa pemberian tingkah laku khusus akan menghasilkan suatu akibat atau konsekuensi khusus pula”. Dan untuk koneksionisme Edward Lee Thorndike dalam Fadlilah (2012 : 114-115) mengungkapkan bahwa “Proses belajar memiliki hubungan atau koneksi antara kesan yang ditangkap oleh panca indra (stimulus) dengan perbuatan (response)”. Oleh karna itu teori ini sering disebut juga dengan teori stimulus dan respon.

Berdasarkan teori belajar diatas belajar dapat disimpulkan bahwa belajar anak usia dini adalah perubahan perilaku yang muncul akibat stimulus dan respon yang diberikan. Namun setelah muncul respon dari anak harus tetap ada penguatan dari guru dapat berupa perhatian, pengulangan, dan persetujuan, sehingga anak dapat termotivasi untuk terus belajar.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Anak belajar berdasarkan perkembangan kognitif yang ada dalam otaknya, perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan memberikan alasan. Perkembangan kognitif ditandai dengan suatu kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat dan untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan. Teori kognitif ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Piaget.

Menurut Piaget dalam Budiningsih (2004 : 35) bahwa :

Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk di dalam pikiran anak berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan dapat dianalisa bahwa teori belajar kognitif ini memandang bahwa anak telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah ada dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Pembelajaran yang baik untuk anak menurut teori ini adalah dilakukan dengan cara menggali pengetahuan dan pengalaman anak yang telah dimiliki anak tersebut.

3) Teori Humanistik

Teori humanistik merupakan proses belajar dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh sebab itu teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat.

Menurut Fadlilah (2012 : 122) bahwa :

Teori belajar humanistik merupakan teori belajar yang menganggap bahwa tingkah laku individu ditentukan oleh individu itu sendiri, bukannya orang lain. Dalam teori ini, pembelajaran lebih melibatkan keseluruhan pribadi peserta didik, seperti intelektual, emosional dan keterampilan. Diantara tokoh utama dari teori humanistik adalah Arthurcomb, Abraham Maslow, Carl Ransom Roger.

Menurut Budiningsih (2012 : 78) bahwa :

Menurut teori humanistik tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, siswa telah mampu mencapai aktualisasi diri secara optimal. Teori humanistic cenderung bersifat elektrik, maksudnya teori ini dapat memanfaatkan teori apa saja asal tujuannya tercapai .

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa teori humanistik dapat dipahami bahwa pembelajaran lebih menekankan pada diri siswa sendiri.

Siswa lah yang lebih aktif karena guru hanya berperan sebagai fasilitator

yang bertugas mengarahkan, membimbing dan membina peserta didik, sehingga anak dapat mengembangkan seluruh potensi atau kemampuan masing-masing.

4) Teori Konstruktivisme

Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat. Dalam hal ini lingkungan merupakan salah satu faktor yang mendukung tercapainya proses pertumbuhan dan perkembangan, melalui lingkungan anak dapat berinteraksi dengan orang lain yang akan mempengaruhi setiap perkembangan yang dimiliki anak.

Menurut Conny dalam Latif (2013 : 74) bahwa:

Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Dalam praktiknya teori konstruktivisme dapat terwujud dalam tahap-tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget dengan “belajar bermakna” dan “belajar penemuan secara bebas” oleh Jerome Bruner.

Menurut Budiningsih (2012 : 64) bahwa :

Pandangan konstruktivisme yang mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha pemberian makna kepada siswa oleh kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitif, memungkinkan mengarah pada tujuan tersebut.

Menurut Vygotsky dalam Yamin (2013 : 9) bahwa “Alat-alat budaya, yang mencakup alat-alat yang nyata dan alat-alat simbolik memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kognitif”.

Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme adalah teori yang dimana pengetahuan atau pemahaman anak dibangun dan diciptakan oleh anak itu sendiri melalui pengalaman

main anak sehingga dapat menciptakan sebuah perubahan. Perubahan merupakan hasil dari pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari baik dari kehidupannya sendiri maupun dari kehidupan kelompok. Pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari sangat berperan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan dari beberapa teori belajar diatas teori belajar yang mendukung dengan penelitian ini adalah teori belajar behaviour karna ketika ada stimulus yang diberikan kepada anak, maka akan menghasilkan respon sehingga terjadilah proses berfikir pada anak dan teori konstruktivisme dimana anak melibatkan proses berfikir dalam mempelajari dalam keaksaraan anak dan anak dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang telah dibentuk melalui bermain kartu huruf bergambar.

C. Perkembangan Keaksaraan Anak

1) Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Sejak lahir anak dikondisikan dengan mendengarkan kata-kata yang diucapkan oleh orang-orang disekitarnya dari kondisi inilah anak dapat belajar mengembangkan bahasanya.

Bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi anak. Menurut Santrock (2004 : 67) “Bahasa merupakan alat berkomunikasi dengan orang lain dan kemudian berlangsung dalam suatu interaksi sosial”. Bahasa adalah bentuk komunikasi, entah itu lisan, tertulis atau tanda, yang didasarkan pada system simbol.

Dengan demikian, perkembangan bahasa merupakan segala sarana komunikasi yang mengalami perubahan secara dinamis dan terus berlanjut sepanjang kehidupan manusia yang terjadi akibat dari pengalaman dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Perkembangan bahasa tersebut selalu meningkat sesuai dengan meningkatnya usia anak.

Menurut Vygotsky dalam Susanto (2011 : 73) menyatakan bahwa :

Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir. Menurut NAEYC (*national association of the education young children*) tujuan dari perkembangan bahasa dan program keaksaraan untuk anak-anak adalah memperluas kemampuan mereka untuk berkomunikasi melalui membaca dan menulis, dan menikmati aktivitas ini.

Ada dua macam fungsi bahasa yang dikemukakan oleh Jean Piaget dalam Nyalimun,dkk (2013 : 35) :

“(1) Bahasa sosial, yaitu untuk berhubungan dengan orang lain, (2) Bahasa egosentris, yaitu melahirkan keinginan yang tertuju kepada dirinya sendiri”.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat untuk berkomunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis. Pembelajaran bahasa anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Untuk memahami bahasa secara tertulis anak perlu untuk belajar dan menulis.

Perkembangan bahasa anak usia dini mempunyai bentuk yang berbeda-beda tiap masanya.

Perkembangan bahasa sendiri salah satunya keaksaraan. Peraturan Pemerintah Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan tiga macam bentuk bahasa yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan yaitu :

a. Menerima Bahasa

Menerima bahasa yaitu kemampuan bahasa secara reseptif terdiri dari pengembangan menyimak perkembangan orang lain mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal pembendaharaan kata mengenai sifat mengerti beberapa perintah, mengulang kalimat, yang lebih kompleks memahami aturan dalam suatu permainan.

b. Mengungkapkan Bahasa

Kemampuan ini termaksud kemampuan bahasa ekspresif. Kemampuan ini bisa muncul dalam bentuk kemampuan berbicara dan menulis. Pencapaian kemampuan mengungkapkan bahasa diantara menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang mempunyai bunyi yang sama berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata seta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung menyusun kalimat sederhana dalam bentuk yang lengkap, memiliki banyak kata-kata

untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah diperdengarkan.

c. Keaksaraan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Depdiknas : 2005)

menyatakan bahwa :

Keaksaraan adalah sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran; jenis sistem tanda grafis tertentu misalnya aksara pallawa, aksara inka; huruf. Beraksara memiliki aksara; mampu membaca dan menulis usaha itu dapat dianggap sebagai langkah awal proses peralihan dari bahasa ibu sampai bahasa nasional.

Dapat dianalisa bahwa keaksaraan adalah mengenai simbol huruf dan bunyi huruf yang digunakan untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis.

2) Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini

Menurut Goodson (2009 : 14) menyatakan bahwa :

“Keaksaraan merupakan semua aktifitas yang melibatkan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, memahami bahasa lisan dan bahasa tulis.”

Menurut Piaget dalam Otto (2015 : 36) menyatakan bahwa :

Perkembangan keaksaraan anak akan berkembang ketika berada pada tahap pra-operasional yaitu pada tahap ini anak berusia dua sampai tujuh tahun yang mulai menggambarkan dunia dengan kata-kata, tampilan dan gambar. Selain itu juga karena perkembangan kognitif fokus pada perkembangan skemata dan simbol, hal ini memberikan 22 kontribusi kepada pemahaman anak mengenai pengetahuan simantik, sintaksis dan morfenik diperoleh.

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat dianalisa bahwa perkembangan keaksaraan anak usia dini merupakan bagian dari perkembangan bahasa yang sangat penting untuk dikembangkan. Perkembangan keaksaraan sendiri merupakan perkembangan yang berfokus melibatkan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, memahami bahasa lisan dan bahasa tulis.

Berikut standar isi mengenai tingkat pencapaian perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini :

Tabel 2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Aspek Keaksaraan Anak usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	TPP Usia 5-6 Tahun
Keaksaraan	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
	Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda disekitarnya
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
	Membaca nama sendiri
	Menuliskan nama sendiri
	Memahami arti kata dalam cerita

Sumber: Peraturan Pemerintah Pendidikan dan kebudayaan Republik Indoensia NO. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

3) Tujuan Keaksaraan Anak Usia Dini

Menurut (Depdiknas : 2007) perkembangan kemampuan keaksaraan melalui berbagai bentuk permainan di TK bertujuan untuk :

- a) Mendeteksi kemampuan awal membaca dan menulis anak. Perbedaan individual anak sebagai hasil pengaruh (interfensi) yang berbeda dalam keluarga akan terbawa dalam suasana proses belajar mengajar di taman kanak-kanak. Ada sebagian anak memiliki keunggulan dalam mengenal bacaan dan tulisan lebih awal sehingga memiliki kapasitas yang lebih dalam pengalaman membaca dan menulis.
- b) Mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasikan berbagai hal dalam bentuk gambar dan permainan.
- c) Melatih anak membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama misal (kaki-kali) dan suku kata ahir misal (nama-sama).

4) Upaya Peningkatan Perkembangan Keaksaraan

Pemilihan model pembelajaran kartu huruf bergambar merupakan pemilihan model pembelajaran mengembangkan aspek perkembangan anak dan khususnya perkembangan keaksaraan. Pemilihan materi pembelajaran yang tepat dan sesuai akan sangat membantu terhadap pengembangan aspek perkembangan anak. Karena bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan anak akan lebih mudah dicerna dan diterima anak, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut (Seefeldt: 2008) menyatakan bahwa :

Bahan pembelajaran anak di TK hendaknya sesuai dengan tingkatan usia dan perkembangan anak.dalam peningkatan perkembangan keaksaraan akan dilakukan pendekatan-pendekatan yang berfungsi untuk mempermudah anak dalam mempelajari dan memahaminya, pendekatan tersebut diantaranya :

a) Pendekatan bahasa seutuhnya

Tujuan dari pengajaran seluruh bahasa seutuhnya adalah anak-anak banyak pengalaman dengan membaca dan kata tertulis sehingga mereka akan melalui pengalaman ini, menarik pengertian yang perlu dari huruf cetak untuk mengidentifikasi masing-masing kata dan menarik maknanya.

b) Pendekatan fonik

Dalam sebuah pendekatan fonik untuk membaca, anak-anak secara terang-terangan diajarkan bagaimana huruf-huruf abjad dan kelompok-kelompok huruf diterapkan pada bunyi-bunyi dalam kata.

D. Bermain Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Dengan bermain anak memperoleh pengalaman secara langsung dan dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, baik perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Ada beberapa pendapat menurut para ahli terkait pengertian bermain.

Menurut pendapat Montolalu (2008 : 118) bahwa:

Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran suatu jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Menurut Moeslichatoen (2004 : 32) bahwa “Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat esensial bagi anak TK”. Selain itu menurut Hurlock dalam Musfiroh (2008 : 2) “Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Berdasarkan pendapat teori diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan merupakan kegiatan yang amat penting untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui bermain tuntutan dan kebutuhan anak terpenuhi. Melalui bermain juga anak akan mendapat pengetahuan melalui pengalaman mainnya, bahkan seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal melalui aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak.

2. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus terpenuhi. Hal ini dikarenakan bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Menurut Nurani (2010 : 36-37) mengidentifikasi bahwa ada beberapa fungsi bermain, antara lain:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain.

- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; serta
- d. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Pendapat lain terkait fungsi bermain dikemukakan oleh Hartley, Frank, dan Goldenson dalam Moeslichatoen (2004 : 33), terdapat 8 fungsi bermain bagi anak yaitu :

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, dan sebagainya
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya
- g. Mencerminkan pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan sebagainya
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan makan, dan pesta ulang tahun.

Berdasarkan penjelasan fungsi bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki fungsi yang sangat penting dalam mempengaruhi perkembangan anak agar tumbuh dan berkembang dengan optimal. Dalam hal ini bermain dapat digunakan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan, baik aspek fisik motorik, sosial emosional, rasa percaya diri, kemandirian, kognitif, bahasa, kreativitas, dan aspek perkembangan

lainnya. Melalui bermain juga anak akan mendapatkan pengalaman yang lebih nyata yang dapat menambah pengetahuan anak. Pengalaman ini akan muncul dari interaksi yang dilakukan oleh anak terhadap lingkungan melalui kegiatan bermain.

3. Karakteristik Kegiatan Bermain Pada Anak Usia Dini

Fungsi bermain dapat terlaksana dengan baik, jika orang tua dan pendidik harus memahami karakteristik kegiatan bermain pada anak usia dini terlebih dahulu, sehingga stimulasi yang diberikan kepada anak tepat. Menurut Jeffree dalam Nurani (2010 : 37), berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Bermain datang dari dalam diri anak artinya, keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak sehingga dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.
- b. Bermain harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena bermain adalah suatu kegiatan untuk dinikmati, anak memiliki cara bermainnya sendiri.
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya oleh karenanya bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental, seperti pada saat bereksplorasi dengan bermain air.
- d. Bermain fokus pada proses daripada hasil artinya, dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru.
- e. Bermain melibatkan pemain secara aktif, artinya anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain maka ia tidak akan memperoleh pengalaman baru karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Selain pendapat tersebut menurut Montolalu (2007: 1.2-1.3)

mengemukakan tentang karakteristik bermain anak sebagai berikut:

- a. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri
- b. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama)
- c. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak

Berdasarkan penjelasan karakteristik bermain di atas dapat disimpulkan bahwasanya bermain memiliki peranan yang penting dalam kehidupan anak. Kegiatan bermain tentunya harus dirancang dengan baik agar memiliki makna yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan anak. Hal ini dikarenakan bermain merupakan kebutuhan anak. Jika diibaratkan orang dewasa bermain adalah bekerja yang menjadi rutinitas yang wajib dilakukan setiap hari nya. Oleh sebab itu kebutuhan kegiatan bermain anak harus dipenuhi dengan baik.

4. Jenis-Jenis Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Terdapat tiga jenis main dalam bermain yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak. Menurut Latif (2014 : 202), terdapat tiga jenis main pada anak usia dini, diantaranya:

- a. Main Sensorimotor atau main fungsional. Kegiatan ini dilakukan dimana anak belajar melalui pancaindra dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.
- b. Main Peran. Anak bermain dengan benda-benda untuk membantu menghadirkan konsep yang dimilikinya.
- c. Main Pembangunan. Main untuk mempresentasikan ide anak melalui media.

Berdasarkan beberapa penggolongan kegiatan bermain anak usia dini di atas, Munandar (2009 : 40) menyatakan bahwa: “Bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan cara membangun atau menyusun”. Dalam hal ini banyak sekali permainan yang dapat dimainkan oleh anak dalam rangka meningkatkan kreativitas anak.

E. Permainan Kartu Huruf Bergambar

1. Pengertian Kartu Huruf Bergambar

Belajar melalui bermain adalah kegiatan belajar anak yang dilakukan melalui suasana dan aneka kegiatan bermain. Kartu huruf bergambar cocok untuk pembelajaran keaksaraan anak, media kartu huruf bergambar sering digunakan untuk pembelajaran taman kanak-kanak dan sekolah dasar tingkat awal.

Menurut Arsyad (2002 : 119) menyatakan bahwa :

Kartu Huruf Bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut dan dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosa kata.

Hariyanto (2009: 84) menyatakan bahwa :

Metode permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan mengenal gambar pada kartu bergambar.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kartu huruf bergambar adalah sebuah media pembelajaran kartu yang sudah diberi

simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya berbentuk segi empat yang terdapat kata dan gambar yang sering dijumpai disekitar anak seperti nama nama buah-buahan dan binatang.

2. Langkah-Langkah Permainan

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu huruf bergambar (Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2007 yaitu:

- a) guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan
- b) guru menjelaskan tentang gambar beserta tulisannya dan anak mengamati
- c) guru menyebutkan gambar atau benda dengan memperlihatkan tulisan dan anak mengikuti secara bersamaan
- d) guru menyiapkan tulisan dan gambar secara acak,
- e) guru memberikan tugas kepada anak untuk memasangkan gambar sesuai tulisannya
- f) guru memberikan penguatan kepada anak.

Langkah-langkah yang disebutkan di atas terlalu spesifik karena merupakan langkah penggunaan kartu bergambar dalam sebuah tugas tertentu. Sedangkan dalam penelitian ini kartu huruf bergambar digunakan dalam pembelajaran, maka langkah-langkah penggunaan kartu bergambar dalam penelitian telah dimodifikasi.

Langkah-langkah penggunaan media kartu huruf bergambar dalam penelitian ini dimulai dengan guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan, yaitu :

- a. Media kartu huruf bergambar yang akan digunakan sesuai dengan tema pembelajaran
 - b. Guru menjelaskan tentang gambar beserta tulisannya dan anak mengamati kartu huruf bergambar tersebut
 - c. Guru menanyakan gambar atau benda dengan memperlihatkan gambar yang ada di kartu dan menanyakan huruf awal kata benda tersebut
 - d. Anak menebak nama benda tersebut dan mencocokkan gambar dengan nama gambar tersebut di papan tulis.
3. Keuntungan dan Kelemahan Permainan

Keuntungan permainan kartu huruf bergambar :

- a. Keuntungan permainan kartu huruf bergambar:
- b. Pembelajaran menarik untuk anak
- c. Selain permainan yang bersifat menyenangkan tetapi juga untuk belajar ketrampilan berbahasa tertentu, misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
- d. Dapat membantu dan meningkatkan daya imajinasi melalui gambar yang ada di kartu yang melalui proses belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.
- e. Anak bisa mengingat bentuk dari nama-nama benda tersebut dari gambar yang ada di Kartu.

- f. Membantu guru menginterpretasikan dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pelajaran yang menarik.
- g. Dalam pelajaran akan memberikan rasa yang menyenangkan dalam proses belajar sehingga akan belajar seolah-olah proses belajar anak dilakukan tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan.
- h. Dengan bermain kartu huruf bergambar anak dapat berbuat agak santai. Sel-sel otak anak dapat berkembang akhirnya anak dapat menyerap informasi dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran, materi pelajaran tersebut dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang.

Kelemahan permainan kartu huruf bergambar :

- a. Media tidak tahan lama
- b. Jika dipergunakan secara terus menerus tanpa mengubah cara permainannya maka anak akan cepat bosan

4. Aktivitas Permainan

Pengertian Aktivitas Anak usia dini tidak lepas dari segala aktivitas yang berkaitan dengan tumbuh kembangnya. Hal ini dikarenakan aktivitas yang dilakukan anak merupakan salah satu faktor penting dalam menumbuh kembangkan potensi yang dimiliki anak. Menurut Djamarah (2008 : 38) “aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun nonfisik,

merupakan suatu aktivitas. Sedangkan menurut Sriyono dalam Rosalia (2005 : 2) “aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar”.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan anak baik fisik maupun nonfisik yang dapat menimbulkan keinginan anak untuk belajar.

F. Penelitian Yang Relevan

Mengingat begitu banyak metode atau media yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak usia dini, maka perlu dicantumkan hasil penelitian terdahulu yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak usia dini, antara lain :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Luthfi dkk 2014/2015 dalam penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Melalui Metode Mind Mapping Pada Anak Kelompok B Tk Islam Bakti IX Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015” Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus yaitu peningkatan kemampuan keaksaraan melalui penerapan metode mind mapping pada anak kelompok B TK Islam Bakti IX Surakarta Tahun Ajaran 2014/ 2015 dapat diambil simpulan bahwa kemampuan keaksaraan meningkat melalui penerapan metode mind mapping. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan keaksaraan

dengan menggunakan metode mind mapping dengan perolehan nilai ketuntasan dari prasiklus yang tuntas 6 anak (40%), pada siklus I ada 8 anak (53%), dan pada siklus II ada 13 anak (86,66%).

2. Menurut Kuswati dkk Tahun 2014/2015 dalam penelitian yang berjudul *“Meningkatkan kemampuan keaksaraan melalui media kartu huruf pada anak kelompok A”* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut menggunakan dua siklus didapatkan hasil aktivitas guru pada siklus 1 sebesar 65% dan pada siklus II sebesar 90% meningkat 25% disbanding dengan siklus I, hasil aktivitas anak pada siklus 1 59,3% menjadi 85% pada siklus II meningkat 25,7% sehingga kriteria ketuntasan yang diharapkan sudah dapat dicapai dengan baik. Hasil kemampuan keaksaraan pada anak melalui media permainan kartu huruf, pada siklus 1 70% dan pada siklus II 90% meningkat 20% dibandingkan pada siklus 1. Jadi permainan kartu huruf sangat menunjang keberhasilan dalam pelajaran yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-Kanak Darma wanita nogo sari pacet Mojokerto.
3. Purwadi (2013) dengan judul *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Huruf dan Tebak Kata di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Kecamatan Pino Raya”*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan tebak kata dan tebak huruf di kelompok B TK Dharma Wanita kecamatan Pino Raya. Pada tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui permainan tebak huruf dan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B TK Dharma Wanita kecamatan Pino Raya kabupaten Bengkulu Selatan. Dibuktikan dengan hasil siklus II anak yang mendapat nilai baik sebanyak 93%.

G. Kerangka Pikir

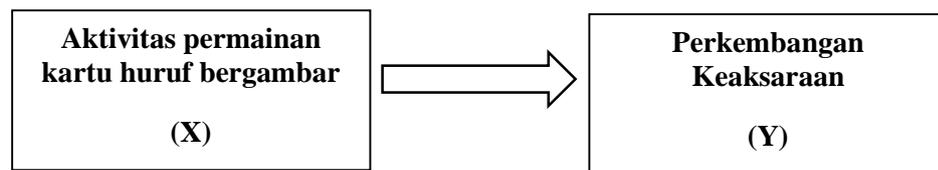
Dalam proses pembelajaran di PAUD terutama untuk perkembangan bahasa anak yang menyebutkan 3 macam bentuk bahasa, dari ketiga tersebut yaitu terdapat keaksaraan anak usia dini yang merupakan bagian dari perkembangan bahasa. Namun perkembangan keaksaraan lebih berfokus pada pemahaman anak terhadap bentuk huruf dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf serta memahami isi bacaan cerita. Oleh sebab itu guru harus menyediakan kegiatan yang melibatkan perkembangan keaksaraan ini dengan cara yang menyenangkan agar anak tidak bosan terhadap kegiatan yang dilakukan. Kegiatan yang dianggap menyenangkan adalah kegiatan yang berbasis bermain karena memang dunia anak adalah dunia bermain.

Berdasarkan kerangka pikir yang disusun, maka dapat diketahui bahwa perkembangan keaksaraan melalui aktivitas permainan kartu huruf bergambar akan membuat anak lebih antusias dalam belajar. Siswa juga akan tertarik karena kartu yang digunakan menggunakan huruf, warna, dan gambar yang menarik. Anak akan tertarik bermain dengan kartu huruf bergambar. Dengan permainan ini secara tidak sadar anak akan belajar mengenal huruf dan kata

sederhana. Dengan kata lain anak melakukan kegiatan bermain sambil belajar atau belajar melalui bermain.

Melalui aktivitas permainan kartu huruf bergambar pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan karna siswa terlibat langsung dalam permainan. Siswa akan lebih tertarik dan lebih antusias dengan cara yang menyenangkan. Sehingga ketika anak sudah tertarik dengan melakukan kegiatan pembelajaran perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Kerangka Pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :

X : Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar (Variabel Bebas)

Y : Perkembangan Keaksaraan Anak (Variabel Terikat)

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Pertama
 - a. Rumusan Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada perbedaan perkembangan keaksaraan sebelum diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan sesudah diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar pada anak usia 5-6 tahun.

b. Rumusan Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada perbedaan perkembangan keaksaraan sebelum diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan sesudah diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar pada anak usia 5-6 tahun.

2. Hipotesis Kedua

a. Rumusan Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh aktivitas permainan kartu huruf dan gambar terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

c. Rumusan Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina yang beralamat di JL. Merawan No 05 Kelurahan Tanjung Gading Kecamatan Tanjung Karang Timur Kota Bandar Lampung.

2. Waktu penelitian

penelitian ini dilaksanakan 8 kali pertemuan pada semester genap tahun pelajaran 2017. Dengan pembagian waktu 4 kali pertemuan sebelum diberikan perlakuan dan 4 kali pertemuan sesudah diberikan perlakuan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

- a. Pembuatan kisi-kisi instrument
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dalam permainan kartu huruf bergambar
- c. Pembuatan lembar observasi atau pedoman observasi

- d. Menyiapkan media yang akan digunakan pada pembelajaran
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melakukan *posttest* pada kelas eksperimen.
 - b. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dengan lembar observasi atau pedoman observasi.
 - c. Membuat laporan hasil penelitian.

C. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimental. Metode ini menggunakan metode *Pre-Experemental Designs*, menurut sugiyono (2016 : 109) :

Dikatakan *Pre-Experemental Designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experemental Designs*. Hal tersebut dikarenakan dalam penelitian ini hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen (aktivitas permainan kartu huruf bergambar) bukan hanya dipengaruhi oleh variabel independen (perkembangan keaksaraan) melainkan masih ada variabel luar yang ikut berpengaruh dalam terbentuknya variabel dependen. Bentuk *Pre-*

Experimental Designs yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Grup*

Pretest-Posttest. Menurut Sugiyono (2016 : 110) :

Pada penelitian ini diberikan *Pre-Test* sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Desain one grup pretest-posttest

Keterangan :

O₁ = perkembangan keaksaraan sebelum diberi perlakuan

X = Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar

O₂ = perkembangan keaksaraan setelah diberi perlakuan

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Bandar Lampung yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan.

2. Tehnik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh Menurut Sugiyono (2016 : 124) “Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.” Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Semua anggota populasi dijadikan sampel, berdasarkan pertimbangan peneliti sampel penelitian ini

adalah anak usi 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Bandar Lampung yang terdiri dari 20 siswa.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

a. Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar (X)

1. Definisi Konseptual

Aktivitas kartu huruf bergambar adalah segala kegiatan anak yang dilakukan dengan menggunakan sebuah media kartu berbentuk segi empat yang terdapat kata dan gambar yang sering dijumpai disekitar anak seperti nama buah-buahan dan binatang.

2. Definisi Operasional

Aspek penilaian dari penggunaan aktivitas kartu huruf bergambar ini dilihat dari 1. Anak menempel rangkaian huruf menjadi kata, 2. Anak mencocokkan kata dengan gambar, 3. Anak mengelompokkan kartu kata bergambar dengan huruf awalan yang sama, 4. Anak menyusun huruf yang ada pada gambar, 5. Anak menyusun kata menjadi kalimat yang lebih kompleks.

b. Perkembangan Keaksaraan (Y)

1. Definisi Konseptual

Perkembangan keaksaraan adalah perkembangan yang berfokus pada pemahaman anak mengenai bentuk huruf, bunyi huruf dan meniru bentuk

huruf serta memahami isi bacaan dan kemudian mengkomunikasikan isi bacaan tersebut.

2. Definisi Operasional

Nilai perkembangan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun menggunakan tujuh tingkat pencapaian perkembangan yang kemudian diturunkan menjadi sembilan indikator yaitu : 1. Membaca nama sendiri, 2. membaca huruf abjad A-Z, 3. membaca kata pada gambar, 4. membaca nama sendiri, 5. Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk yang ada pada kartu bergambar, 6. menyebutkan masing-masing huruf yang ada pada kartu huruf bergambar, 7. Menulis nama sendiri, 8. Menulis kata berdasarkan gambar, 9. Menulis huruf abjad A-Z.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi. Haenilah

(2015 : 180) menyatakan bahwa :

Merupakan penilaian perkembangan yang melibatkan pengamatan bagaimana seorang anak bermain sendiri, dengan teman, atau dengan orang tua atau pengasuh lainnya dipergunakan bebas atau permainan khusus.

Observasi dilakukan oleh peneliti sebelum digunakannya aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan sesudah penggunaan aktivitas permainan kartu

huruf bergambar untuk mengembangkan perkembangan keaksaraan anak usia dini.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan kepada anak untuk mengumpulkan data dan mendokumentasikan berupa foto, dokumen tertulis dan menganalisis hasil belajar anak. Isi dokumentasi ini terkait dengan aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Bandar Lampung.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016 : 148) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembaran observasi dalam bentuk *checklist* (). Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Rating Scale*. Menurut Sugiyono (2016 : 141) bahwa :

Rating Scale ini lebih fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, perkembangan, proses kegiatan dan lain-lain.

H. Analisis Uji Instrumen

Analisis uji instrumen dilakukan agar penelitian valid dan reliabilitas. Valid artinya instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan objektif. Menurut Sugiyono (2016 : 173) “Instrumen yang valid dan reliable merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil yang valid dan reliabel”.

1. Uji validitas

Menurut Sugiyono (2016 : 176) “Instrument yang harus mempunyai validitas isi (*content validity*) adalah instrument yang berbentuk test yang sering digunakan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan.” Pada penelitian ini validitas yang digunakan yaitu validitas isi (*content validity*). Secara teknis pengujian validitas ini dapat dibantu menggunakan kisi-kisi instrumen. Sugiyono (2016 : 176) mengatakan bahwa :

Instrumen yang harus mempunyai validitas isi (*content validity*) adalah instrument yang berbentuk test yang sering digunakan untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan.

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruk (uji ahli) dimana dapat dibantu dengan menggunakan instrument penelitian yang diuji oleh ahli, yang dalam penelitian ini instrument di validasi oleh dosen FKIP PG-PAUD. Berikut ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 3. Instrumen Penilaian Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar (X)

No	Indikator	Skor			
		SA	A	CA	KA
1	Anak menempel rangkaian huruf menjadi kata				
2	Anak mencocokkan kata dengan gambar				
3	Anak mengelompokkan kartu kata bergambar dengan huruf awalan yang sama				
4	Anak menyusun huruf yang ada pada gambar				
5	Anak menyusun kata menjadi kalimat yang lebih kompleks				

Keterangan :

SA (Sangat Aktif)	= Skor 4
A (Aktif)	= Skor 3
CA (Cukup Aktif)	= Skor 2
KA (Kurang Aktif)	= Skor 1

Tabel 4. Instrumen Penilaian Perkembangan Keaksaraan (Y)

No	Indikator	Skor			
		BSB	BSH	MB	BB
1	Membaca nama sendiri				
2	Membaca huruf abjad A-Z				
3	Membaca kata yang ada pada gambar				
4	Menulis nama sendiri				
5	Menulis kata berdasarkan gambar				

6	Menulis huruf abjad A-Z				
7	Menyebutkan simbol huruf yang dikenal				
8	Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk yang ada pada kartu bergambar				
9	Menyebutkan masing-masing huruf yang ada pada kartu huruf bergambar				

Keterangan :

BSB (Berkembang Sangat Baik)	= Skor 4
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	= Skor 3
MB (Mulai Berkembang)	= Skor 2
BB (Belum Berkembang)	= Skor 1

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berarti instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tetap, meskipun dilakukan oleh orang lain walau pun diwaktu yang berbeda tapi instrumen tersebut masih bisa digunakan. Menurut Sugiyono (2015 : 348) “Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”.

Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik belah dua (*internal consistency*), dimana instrumen diujicobakan hanya satu kali saja. Menurut Sugiyono (2016 : 185) “Pengujian reliabilitas *internal consistency* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu”. Pengujian realibitas instrumen

dapat dilakukan dengan teknik belah dua dari Spearman Brown, dengan rumus dalam Sugiyono (2016 : 185) sebagai berikut :

$$r_i = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

Gambar 3. Rumus Uji Reliabilitas

Keterangan :

r_i = reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b = korelasi produk momen antara belahan pertama dan kedua

I. Teknik Analisis Data

Setelah diberi perlakuan kemudian data yang diperoleh untuk mengetahui perkembangan keaksaraan, data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval dalam Hadi (2004 : 13) adalah sebagai berikut :

$$i = \frac{NT-NR}{K}$$

Gambar 4. Rumus Interval

Keterangan

i = Interval

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Rendah

K = Kategori

Setelah dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji analisis tabel.

1. Analisis tabel digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut terbentuk tabel tunggal atau tabel silang. Sebagai contoh dapat dilihat tabel berikut ini :

Tabel 5. Tabel Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar (X)

No	Kategori	Interval Nilai	Sebelum		Sesudah	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
			(f)	(%)	(f)	(%)
1	SA					
2	A					
3	CA					
4	KA					
Jumlah						

Keterangan :

SA (Sangat Aktif)	= Skor 4
A (Aktif)	= Skor 3
CA (Cukup Aktif)	= Skor 2
KA (Kurang Aktif)	= Skor 1

Tabel 6. Tabel Perkembangan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun (Y)

No	Kategori	Interval Nilai	Sebelum		Sesudah	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
			(f)	(%)	(f)	(%)
1	BSB					
2	BSH					
3	MB					

4	BB					
Jumlah						

Keterangan :

BSB (Berkembang Sangat Baik)	= Skor 4
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	= Skor 3
MB (Mulai Berkembang)	= Skor 2
BB (Belum Berkembang)	= Skor 1

Tabel 7. Tabel silang antara Aktivitas Permainan Kartu Huruf Bergambar dan Perkembangan Keaksaraan

No	Perkembangan Keaksaraan	BSH	BSB	MB	BB	JUMLAH
	Aktivitas Permainan kartu huruf bergambar					
1	SA					
2	A					
3	CA					
4	KA					
JUMLAH						

2. Analisis Uji Hipotesis

1. Analisis uji hipotesis pertama dalam penelitian ini menggunakan uji ttest (*Piered Sampel T-Test*), untuk mencari perbedaan antara sesudah dan sebelum diberi perlakuan. Menurut Thoifah (2016 : 97) dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Gambar 5. Rumus Uji-t
Keterangan :

$M_D = \text{Mean Of Differences}$

$SE_{MD} = \text{Standar Error of Mean of Differences}$

2. Kemudian analisis uji hipotesis kedua menggunakan regresi linier sederhana, yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Bandar Lampung 2016/2017. Rumus regresi linier sederhana Menurut Sugiyono (2015: 261) adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Gambar 5. Persamaan regresi linier sederhana

Keterangan :

Y = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel independen. bila (+) arah garis naik dan bila (-) maka garis turun

X = subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Untuk dapat menemukan persamaan regresi, maka harus dihitung terlebih dahulu harga a dan b. Cara menghitung harga a dan b menurut Siregar (2014 : 380) yaitu:

Mencari nilai koefisien

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Mencari nilai konstanta

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan :

n = Jumlah Data

X = Jumlah subjek pada variabel yang mempunyai nilai tertentu

Y = Jumlah subjek dalam variabel tertentu

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa perkembangan keaksaraan pada anak kelompok B meningkat setelah menerapkan aktivitas permainan kartu huruf bergambar. Dapat dilihat dalam uji hipotesis yang menyatakan bahwa:

1. Terdapat perbedaan antara perkembangan keaksaraan sebelum diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar dan sesudah diberi aktivitas permainan kartu huruf bergambar pada anak usia 5-6 tahun. Pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf bergambar lebih berkembang dibandingkan sebelum diberi permainan kartu huruf bergambar.
2. Ada pengaruh aktivitas permainan kartu huruf bergambar terhadap perkembangan keaksaraan kelompok B di TK Negeri Pembina Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui aktivitas permainan kartu huruf bergambar berpengaruh terhadap perkembangan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut: diharapkan mengembangkan lagi dirinya dalam perkembangan keaksaraan yang kemudian dapat menjadi bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

1. Untuk Guru

Diharapkan kepada guru dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan menggunakan aktivitas permainan kartu huruf bergambar. Setelah diberikan pembelajaran melalui permainan kartu huruf bergambar anak didik diharapkan mengembangkan lagi dirinya dalam perkembangan keaksaraan yang kemudian dapat menjadi bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Untuk Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat mengembangkan dirinya dalam hal perkembangan keaksaraan.

3. Untuk Peneliti Lain

Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan media yang dimodifikasi yang diharapkan dapat berpengaruh pada perkembangan keaksaraan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Bandung.
- DepDikNas. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Permainan*. Jakarta.
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-kanak*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan TK dan SD. Jakarta.
- Djamarah. 2008. *Hakikat Belajar*. Bandung; Pustaka Setia.
- Fadlilah, Muhamad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Goodson, dkk. 2009. *Early Beginnings. Early Literacy Knowledge and Instruction A Guide for Early Childhood Administrators and Professional Development Providers*. <http://doi.org/10.1186/1478-811X-8-16.pdf>. Diunduh 20-12-2016.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistika Jilid I. Andi Offset*. Yogyakarta.
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD. Media Akademi*. Yogyakarta.

- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Diva Press. Yogyakarta.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Perguruan Tinggi. Jakarta.
- Kuswati, Wiwik. Dkk. 2015. *Meningkatkan kemampuan keaksaraan melalui media kartu huruf pada anak kelompok A*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya. <https://www.unesa.ac.id/alumni/data/s1-pendidikan-guru-anak-usia-dini/wiwik-kuswati.pdf>. Diunduh tanggal 20-12-2016.
- Latif, Mukhtar. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Luthfi, dkk. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Melalui Metode Mind Mapping Pada Anak Kelompok B Tk Islam Bakti IX Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta. <http://download.portalgaruda.org/article.php.pdf>. Diunduh tanggal 20-12-2016.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Memilih, Menyalin, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Nyalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreatifitas*. Aswaja. Yogyakarta.
- Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks. Jakarta.
- Otto, Bayerly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Prenada Media. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Purwadi, Joko. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Huruf dan Tebak Kata di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Kecamatan Pino Raya*. FKIP Universitas Bengkulu. Bengkulu.

<http://digilib.unila.ac.id/22368/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>. Diunduh 20-12-2016.

- Rosalia, Tara. 2005. *Aktivitas Belajar* (<http://id.shvoong.com/socialsciences/1961162-aktivitasbelajar/>). Diunduh 18 Januari 2016.
- Santrock. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Seefeldt, dkk. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Dini, Tiga, Empat, Lima Tahun Masuk Sekolah*. PT. Macanan Jaya Cemerlang. Jakarta.
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sujiono, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks. Jakarta.
- Suyadi, dkk. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Rosda. Bandung.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14*. Depdiknas.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. GP Press Group. Jakarta.