

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
MELALUI PERMAINAN MENCARI JEJAK (Maze)
PADA ANAK KELOMPOK B TK SEULANGA DAYA
ACEH JAYA**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Dinul Amalia
1811070045



UBBG

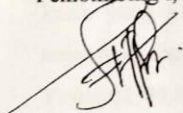
**PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING


Nama : Dinul Amalia
NIM : 1811070045
Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul skripsi : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf
Melalui Permainan Mencari Jejak (*Maze*) Pada
Anak Kelompok B TK Seulanga Daya Aceh Jaya

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana

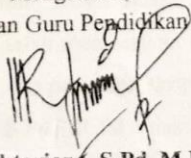
Pembimbing I,


Fitriah Hayati, M.Ed
NIDN 0128038801

Banda Aceh, Januari 2023
Pembimbing II,


Dewi Yunisari, M.Ed
NIDN 1310069401

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,


Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd
NIDN 1306108501

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I LATAR BELAKANG.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Deskripsi Teoritik	5
2.2 Kesanggupan mengenal huruf	5
2.3 Ruang lingkup kemampuan anak mengenal huruf	6
2.4 Kemampuan mengenal huruf.....	7
2.5 Prinsip Pembelajaran Anak Kelompok B.	8
2.6 Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Jenis-Jenis Pembelajaran.....	10
2.7 Konsep Bermain Pada Anak.	11
1. Pengertian Bermain.	11
2. Fungsi Bermain.	12
3. Manfaat Bermain.	13
2.8 Permainan Mencari Jejak.	15
1. Pengertian Maze.	15
2. Manfaat Kegiatan Maze.....	16
3. Cara Membuat Maze.....	16
4. Langkah-Langkah Penggunaan Maze.....	17
2.9 Kerangka berpikir.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Tempat dan waktu penelitian	21
3.3 Subjek Penelitian.....	21
3.4 Sumber Data.....	22
3.5 Instrumen Penelitian.....	22

3.6 Teknik pengumpulan Data	24
3.6.1 Teknik Pengelolaan dan analisis data.	25
3.6.2 Indikator Keberhasilan.....	27
3.7 Siklus Penelitian.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	32
4.1.1. Prasiklus.....	33
4.1.2. Hasil penelitian siklus I.....	38
4.1.3. Hasil penelitian siklus II	44
4.2 Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	53
5.1. Kesimpulan.....	53
5.2. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebelum anak memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar, mereka akan melalui jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 146 Tahun 2014 mendefinisikan pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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.

Anak pada masa usia 5-6 Tahun, adalah masa pertumbuhan paling pesat dimana anak mulai rentan untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya, sehingga akan menjadi masa yang penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan seperti nilai-nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa dan seni (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini). Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan yang penting sebagai wadah untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (*Trianto, 2010: 24*).

Salah satunya adalah perkembangan berbahasa khususnya kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana.

Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dari anak tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Etianingsih,2016). Sedangkan menurut Musfiroh mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi (Dewi Vortuna, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Seulanga Daya Aceh Jaya pada bulan januari tanggal 16 tahun 2023, ditemukan permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Anak-anak mengalami kesulitan saat mengidentifikasi huruf alphabet misalkan pada saat pendidik menstimulasikannya dari 20 anak Kelompok B, hanya 9 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Masih ada anak menyebutkan huruf terbalik-balik dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalkan “b” dengan “d”, “p” dengan “q”. “f” dengan “v”, “m” dengan “w”, “n” dengan “u”. Hal ini kemungkinan disebabkan media yang digunakan pendidik masih belum pas untuk anak seusianya, pembelajaran monoton dan menyenangkan, tidak bervariasi dan tidak menarik sehingga anak kurang termotivasi, pendidik tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak terhadap pembelajaran, selama ini pendidik menggunakan media buku majalah dan papan tulis sehingga pembelajaran belum diterapkan secara optimal.

Melihat dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan cara yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, dengan tetap berpedoman pada

prinsip belajar dan bermain. Maka dari pada itu, perlu diadakan penelitian mengenai cara meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan mencari jejak (*Maze*) pada anak B TK Seulanga Daya Aceh Jaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Kurangnya pemahaman anak kelompok B TK Seulanga Daya Aceh Jaya mengenai huruf.
- 1.2.2 Pembelajaran mengenal huruf belum menerapkan konsep belajar dan bermain secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah tentang kurangnya pemahaman anak-anak tentang pengenalan huruf akan dipecahkan melalui penerapan permainan mencari jejak (*Maze*) dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan dalam penelitian ini adalah: Apakah kemampuan mengenal huruf pada anak di TK B Seulanga Daya Aceh Jaya dapat ditingkatkan melalui permainan mencari jejak (*Maze*)?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan mencari jejak (*Maze*) pada anak di TK B Seulanga Daya Aceh Jaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

1.6.1 Bagi Anak

Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan mencari jejak (*Maze*) pada anak di TK B Seulanga Daya Aceh Jaya.

1.6.2 Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif permainan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK B Seulanga Daya Aceh Jaya.

1.6.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan alternatif dalam kebijakan sekolah berkaitan proses pembelajaran tentang pengenalan huruf pada anak di TK B Seulanga Daya Aceh Jaya.

1.6.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan permainan mencari jejak (*Maze*).