

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
HURUF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK
KELOMPOK B TK BINA PRESTASI
ACEH JAYA**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh :

**FIRDA NAVIRA
NIM : 1811070050**



UNIVERSITAS BINA BANGSA GET SEMPENA

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

2023

LEMBARAN PERSETUJUAN

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B TK BINA PRESTASI ACEH JAYA

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan

Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 18 Desember 2023

Pembimbing I,



Fitriah Havati, M.Ed

NIDN. 0128038801

Pembimbing II,



Dewi Yunisari, M.Ed

NIDN. 1310069401

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



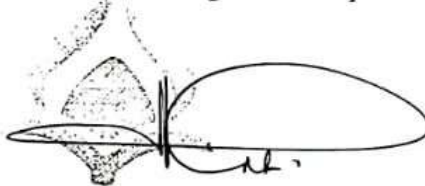
Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd

NIDN : 1306108501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dya Rita Novita, M.Pd

NIDN : 0101118701

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	8
2.1.2 Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini	12
2.2 Kemampuan Mengenal Huruf	16
2.3 Kemampuan Membaca Permulaan	18
2.4 Manfaat Permainan Dalam Pembelajaran	20
2.5 Permainan Ular Tangga	23
2.5.1 Pengertian Permainan Ular Tangga	23
2.5.2 Manfaat Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran	24
2.5.3 Alat dan Prosedur Permainan Ular Tangga	26
2.6 Penelitian Relevan.....	31
2.7 Kerangka Berpikir	31
 BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian.....	37
3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	39
3.2.1 Tempat Penelitian	39
3.2.2 Waktu Penelitian.....	39
3.2.3 Subjek Penelitian	39
3.3 Variabel Penelitian	40
3.3.1 Kemampuan Anak mengenal huruf	40
3.3.2 Permainan ular tangga huruf.....	41

3.4 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	42
3.6 Prosedur Penelitian	47
3.7 Analisis Data	53
3.8 Indikator Keberhasilan	54
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 56
4.1 Deskripsi Lokasi	56
4.2 Deskripsi Subjek Penelitian	56
4.3 Deskripsi Kemampuan Mengenal huruf	58
4.3.1 Deskripsi Kemampuan Mengenal huruf Siklus I	58
4.3.2 Deskripsi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II	67
4.4 Analisis Data Kemampuan Mengenal Huruf Anak	76
4.5 Pembahasan Dan Hasil Penelitian.....	79
4.6 Keterbatasan Penelitian	82
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran.....	84
 DAFTAR PUSTAKA	 86

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan *golden age* atau masa emas perkembangan yang keberhasilannya sangat menentukan kualitas anak kedepannya yakni dimasa dewasanya. Montessori menyebutnya dengan periode kepekaan (*sensitive period*) (Crain, 2007). Prioritas utama bagi anak usia dini adalah pendidikan, selain karena

upaya, membimbing, mengasuh, menstimulasi dan pemberian kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendidikan di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Pendidikan taman kanak-kanak sebagaimana dinyatakan dalam Undangundang RI No 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3: "Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal

(RA), atau bentuk lain yang sederajat". Tujuannya adalah untuk membantu anak didik sehingga potensi-potensinya dapat berkembang baik fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai agama, kemandirian, kognitif, *social, emotional, language*, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Pada anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan untuk menunjang tumbuh kembang anak menjadi optimal, antara lain perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral, untuk menstimulus keenam aspek perkembangan ini dapat dilakukan dengan

berbagai cara salah satunya adalah bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif (Khobir, 2009). Bermain dan anak-anak adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, ketika bermain, anak bisa melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan dan belajar mengenai berbagai hal sekaligus. Melalui bermain dapat menciptakan wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak menuju perkembangan fungsi mental yang lebih tinggi, seperti pengembangan kognitif anak, pengembangan kesadaran diri, pengembangan sosial-emosional, pengembangan motorik, dan pengembangan bahasa/ komunikasi (Vigosky, 2011, hal. 14-15) .

Berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan anak harus mendapatkan stimulus yang baik agar keduanya dapat berkembang secara optimal karena setiap aspek perkembangan saling berhubungan dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Aspek perkembangan bahasa anak merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulus dengan baik.

Kemampuan berbahasa adalah kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia sehingga memungkinkannya untuk berkembang. Kehidupan sehari-hari manusia menggunakan bahasa untuk berbicara, berpikir, menyimak, membaca dan menulis. Masa usia dini merupakan masa perkembangan bahasa yang paling efektif, tepatnya pada 3 tahun dari

hidupnya, yaitu suatu periode pada saat otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan (Suhartono, Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini, 2005, hal. 14). Anak-anak yang bahasanya berkembang merupakan kemampuan anak untuk dapat mengekspresikan segala pikiran dalam bentuk ungkapan dan berkembang secara bertahap sehingga perlunya ketekunan baik dari anak sendiri maupun bagi guru/orangtua yang berupaya memberikan rangsangan. Tahapan anak-anak salah satunya adalah perkembangan bahasa mulai dari kemampuan dalam berbicara hingga kemampuan untuk memahami sebuah pembicaraan dari orang lain.

Dari seluruh aspek perkembangan pada anak, khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. kemampuan mengenal huruf abjad juga dibutuhkan dalam pendidikan anak usia dini, yang perlu dikembangkan dalam menstimulus anak sejak usia dini.

Tadkirotum Musfiroh mengungkapkan bahwa stimulus pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. (Musfiroh, 2009). Dalam aspek perkembangan bahasa terkait dengan standar tingkat pencapaian perkembangan yang terdiri dari tiga yaitu: standar tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak meliputi: 1) menerima bahasa. Diharapkan pencapaian tingkat perkembangannya adalah: mengerti

beberapa perintah secara bersamaan, menyimak perkataan orang lain, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, 2) mengungkapkan bahasa. Diharapkan pencapaian tingkat perkembangannya adalah: berkomunikasi secara lisan dan mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menjawab pertanyaan secara sederhana, mengulang kalimat sederhana, menyebutkan kata-kata yang dikenal, menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar, 3) keaksaraan. Diharapkan pencapaian tingkat perkembangannya adalah: memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf, membaca dan menulis nama sendiri, mengenal suara-suara atau benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna dan meniru huruf. Salah satu bagian dari aspek mengungkapkan bahasa adalah kemampuan mengenal huruf yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi optimal sejak usia dini. Stimulasi mengenal huruf untuk merangsang anak mengenali kata dan memahami kata (Kemendiknas, 2010).

Pengembangan kemampuan dasar anak termasuk dalam mengenal huruf, dapat dilakukan dengan berbagai strategi bermain karena pendidikan anak usia dini proses belajarnya dengan menggunakan prinsip belajar seraya bermain atau bermain sambil belajar yang sesuai dengan

karakteristik anak usia dini dan aspek perkembangan anak usia dini. Adapun beberapa jenis permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan anak dalam mengenal huruf antara lain permainan ular tangga huruf.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan oktober 2022 di kelompok B TK Bina Prestasi,leupe,kecamatan jaya,kabupaten aceh jaya.di dapatkan hasil bahwa kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal.hal ini terlihat dari 22 anak ,hanya 9 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik,dan selebihnya memerlukan stimulasi tambahan.

Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara yang kurang menarik, karena guru menulis huruf yang akan diperkenalkan lalu membaca dan menyebutkan huruf tersebut langsung di papan tulis. Kemudian anak-anak diminta untuk menirukan membaca dan menulis huruf tersebut pada buku tulisnya masingmasing yang telah dibagikan sesuai dengan kemampuan anak. Selain itu, Guru mengenalkan media dengan kartu huruf, guru menyuruh anak menempelkan huruf abjad dan membunyikan hurufnya, berdasarkan observasi anak masih belum bisa mengurutkan dan membunyikan huruf yang dia tempelkan, pengucapnya masih terbalik-balik, dengan media yang diberikan guru belum memberi pengaruh bagi perkembangan belajarnya khususnya dalam pengenalan

huruf abjad.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada belajar seraya bermain atau bermain sambil belajar. Dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk bereksplorasi dan menemukan hal-hal yang belum ia ketahui sebelumnya, sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Teknik pembelajaran pengenalan huruf yang tidak menarik perhatian anak dapat menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak.

Penelitian ini menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat (Rahayu, 2013). Permainan ular tangga huruf cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf, karena anakanak yang berusia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret (Suyanto, 2005).

Permainan ular tangga belum diterapkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf di TK Bina Prestasi. Oleh karena itu,

penelitian ini menggunakan permainan ular tangga huruf sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul

“meningkatkan kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Tk Bina Prestasi Aceh Jaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah peningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga huruf pada anak kelompok B TK Bina Prestasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimanakah peningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga huruf pada anak kelompok B TK Bina Prestasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian atau PTK ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas sekolah.
2. Bagi guru, hasil penelitian atau PTK ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi siswa, hasil penelitian atau PTK ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan kemampuan membaca anak meningkat.
4. Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian atau PTK ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena anak-anak lebih senang dan terampil dalam berbahasa dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.