

EFEKTIVITAS BERMAIN EMBER AKSARA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF

(Penelitian Pada Siswa Kelompok B di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa,
Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung tahun ajaran 2016/2017)

SKRIPSI



Disusun oleh:
NURUL FAIZAH
12.0304.0007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017

EFEKTIVITAS BERMAIN EMBER AKSARA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF

(Penelitian Pada Siswa Kelompok B di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kopen,
Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung tahun ajaran 2016/2017)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru PAUD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Disusun Oleh

NURUL FAIZAH
12.0304.0007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

EFEKTIVITAS BERMAIN EMBER AKSARA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF

**(Penelitian Pada Siswa Kelompok B di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa,
Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung tahun ajaran 2016/2017)**

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun oleh :

NAMA : Nurul Faizah
NPM : 12.0304.0007
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Pembimbing I



Dra. Lilis Madyawati, M. Si
NIP. 19640907 198903 002

Pembimbing II



Nur Rahmah, S.Pd
NIS. 118306075

PENGESAHAN

SKRIPSI BERJUDUL

**EFEKTIVITAS BERMAIN EMBER AKSARA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
(Penelitian Pada Siswa Kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum Kupon
Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung)**

Nurul Faizah
12.0304.0007

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru PAUD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji

Hari : Sabtu

Tanggal : 12 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi

- | | | |
|-------------------------------|---------------------|---------|
| 1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si | Ketua/Anggota | (.....) |
| 2. Nur Rahmah, S.Pd | Sekretaris/ Anggota | (.....) |
| 3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd. | Anggota | (.....) |
| 4. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons | Anggota | (.....) |

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

NAMA : Nurul faizah
NPM : 12.0304.0007
Program Studi : PG PAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektivitas Bermain Ember Aksara Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.
Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yang menyatakan,



NURUL FAIZAH

MOTTO

Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan.

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.

Bacalah dan Tuhan-mulah yang Maha Pemurah.

Yang mengajar manusia dari perantaraan kalam.

Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

(Terjemahan Al-‘Alaq: 1-5)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini secara khusus kupersembahkan
untuk:

1. Bapak, ibu (Bp. Muhammad Kholil dan Ibu Romlah) dan (Bp. H. Muhammad Tohadi dan umi Fatmah) seluruh keluargaku yang selalu mendukung dan mendoakanku
2. Suami tercinta (Agus Faozan) dan anakku tersayang (Laely Nur Khasanah)
3. Almamaterku Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Angkatan 2012 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan diberikan kemudahan dalam penelitian di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung. Dalam penyusunan skripsi dan pelaksanaan penelitian ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Drs. H Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang;
3. Dra. Lilis Madyawati, M. Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membimbing dan mengarahkan selama skripsi berlangsung;
4. Nur Rahmah, S.Pd selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas bimbingannya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
5. Seluruh Dosen dan staf FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
6. Seluruh Anak Didik, Kepala Sekolah, Guru Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupon

Akhirnya dengan kerendahan dan ketulusan hati, penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi belumlah sempurna dan masih banyak kekurangan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya serta praktisi-praktisi lain khususnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kemampuan Mengenal Huruf	9
B. Bermain Ember Aksara	21
C. Efektivitas Bermain Ember Aksara Untuk Meningkatkan.....	58
D. Kerangka Berpikir	60
E. Hipotesis	62
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	63
B. Setting Penelitian	63
C. Subjek Penelitian	64
D. Variabel Penelitian	65
E. Definisi Variabel Penelitian	67

	Halaman
F. Metode Pengumpulan Data	68
G. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	69
H. Indikator Keberhasilan	71
I. Rencana Tindakan Kelas	72
J. Teknik Analisis Data	84
K. Validitas Data	85
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	87
B. Pembahasan	142
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	145
B. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN-LAMPIRAN	152

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	70
2 Matrik Bermain Ember Aksara.....	76
3 Indikator Kemampuan Mengenal Huruf Berdasarkan Observasi Sebelum Tindakan	82
4 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 1 Setelah Tindakan I	86
5 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 2 Setelah Tindakan I	87
6 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 3 Setelah Tindakan I	88
7 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 4 Setelah Tindakan I	89
8 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan I Subjek 1	91
9 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan I Subjek 2	93
10 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan I Subjek 3	95
11 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan I Subjek 4	97
12 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 1 Setelah Tindakan II.....	101
13 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 2 Setelah Tindakan II.....	102
14 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 3 Setelah Tindakan II	103
15 Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 4 Setelah Tindakan II	104

16	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan II Subjek 1	106
17	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan II Subjek 2	108
18	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan II Subjek 3.....	110
19	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan II Subjek 4.....	112
20	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 1 Setelah Tindakan III.....	116
21	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 2 Setelah Tindakan III.....	117
22	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 3 Setelah Tindakan III	118
23	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Oleh Subjek 4 Setelah Tindakan III	119
24	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan III Subjek 1	121
25	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan III Subjek 2	123
26	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan III Subjek 3	125
27	Perubahan Frekuensi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Tindakan III Subjek 4	127
28	Perubahan Kemampuan Mengenal Huruf Secara Keseluruhan Pada Subjek 1.....	129
29	Perubahan Kemampuan Mengenal Huruf Secara Keseluruhan Pada Subjek 2.....	130
30	Perubahan Kemampuan Mengenal Huruf Secara Keseluruhan Pada Subjek 3.....	131

	Halaman
31 Perubahan Kemampuan Mengenal Huruf Secara Keseluruhan Pada Subjek 4.....	132

DAFTAR BAGAN

BAGAN	Halaman
1 Bagan Kerangka Berpikir	62
2 Bagan Rencana Tindakan	73

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian Dan Surat Keterangan Penelitian.....	150
2 Data Subjek Penelitian.....	152
3 Pedoman Wawancara Dan Pedoman Observasi.....	156
4 Hasil Wawancara Dan Hasil Observasi.....	158
5 Prosedur Pelaksanaan Bermain Ember Aksara.....	180
6 Rencana Kegiatan Harian.....	182
7 Dokumentasi.....	191

ABSTRAK

EFEKTIVITAS BERMAIN EMBER AKSARA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF

**(Penelitian Pada Siswa Kelompok B di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupen,
Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung tahun ajaran 2016/2017)**

Nurul Faizah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bermain ember aksara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf yang dilakukan pada anak kelompok B di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung

Metode penelitian adalah suatu usaha atau cara yang dilakukan seseorang dengan tujuan menemukan, memecahkan dan mengembangkan serta membuktikan kebenaran suatu pengetahuan menggunakan cara atau metode – metode yang bersifat ilmiah. Pada penelitian ini mengkaji dan merefleksi suatu pendekatan pembelajaran dengan ember aksara. Rancangan penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dalam 3 siklus dengan tiga kali pertemuan dan prosentase pencapaian sudah tercapai sehingga tidak memerlukan siklus selanjutnya. Pada masing-masing siklus terdapat beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yang digunakan yaitu variabel *input* (4 anak pada kelompok B di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupen Pringsurat Temanggung), variabel proses (bermain ember aksara) dan variabel *output* (meningkatnya kemampuan mengenal huruf).

Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini adalah bermain ember aksara efektif untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Hal ini dibuktikan dengan adanya perubahan prosentase dari kondisi awal sebelum tindakan dan setelah adanya tindakan. Hasil tindakan pada siklus I pada S1 26%, S2 31%, S3 28%, S4 28%. Sesudah tindakan siklus II meningkat S1 51%, S2 53%, S3 53% dan S4 53%. Sesudah tindakan pada siklus III meningkat S1 66%, S2 66%, S3 65% dan S4 66% setelah siklus III dilaksanakan prosentase pencapaian sudah tercapai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain ember aksara efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupen Pringsurat Temanggung.

Kata kunci : Kemampuan mengenal huruf, Bermain ember aksara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai macam potensi yang dimiliki oleh anak. Pada usia ini perkembangan dan pertumbuhan anak terjadi sangat pesat sehingga dibutuhkan perhatian khusus untuk dapat mengembangkan dan menumbuhkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak dengan baik. Pada masa ini sering disebut sebagai masa keemasan atau *golden age*. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Fadlillah (2012: 37) bahwa anak usia dini merupakan masa di mana semua aspek dalam dirinya sedang mengalami perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya.

Pendidikan Anak Usia Dini menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Menurut Kurniawan (2009: 13) mengungkapkan bahwa pertumbuhan adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh, dan perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam kurun waktu tertentu. Bidang-bidang pendidikan Anak Usia Dini termasuk di dalamnya adalah

pembelajaran bahasa yang mencakup perkembangan keaksaraan atau mengenal huruf.

Anak Usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentan usia lahir sampai 8 tahun pada usia tersebut disebut sebagai anak prasekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa tersebut mengalami peningkatan dari 50% sampai 80%. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan potensi anak usia prasekolah seperti halnya dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

Mengenal huruf adalah kemampuan dalam mengenal simbol-simbol atau tanda pada huruf. Kemampuan mengenal huruf sangat diperlukan agar anak dapat berpartisipasi secara efektif dalam kehidupan sosial dan ekonomi yang akan mengarah pada pembangunan sumber daya manusia dan mengentaskan kemiskinan. Mengenal huruf diberikan sebelum masuk ke sekolah dasar sehingga anak tidak mengalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dalam pendidikan selanjutnya. Ketika anak mengalami permasalahan dalam mengenal huruf akan berdampak pada kehidupan selanjutnya. Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan mengungkapkan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Oleh karena itu pembelajaran mengenal huruf perlu diberikan kepada anak usia dini dengan berbagai cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak akan lebih tertarik dan merasa

senang dalam mengikuti pembelajaran. Semakin menyenangkan kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada anak, maka anak akan merasa senang dan tidak akan mudah bosan untuk berinteraksi dengan alat dan sarana yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Dalam mengembangkan potensi yang ada pada Anak Usia Dini peran guru, lingkungan sekitar, dan juga dukungan dari orang tua sangatlah penting dan dibutuhkan untuk membantu mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak, dalam hal ini termasuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi Anak Usia Dini.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti menjumpai bahwa pada anak-anak kelompok B di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung yang berjumlah 17 anak, 9 laki-laki dan 8 perempuan terdapat 4 anak yang kemampuan mengenal hurufnya masih belum optimal. Hal ini ditandai dengan adanya anak yang belum dapat menyebutkan simbol-simbol huruf konsonan maupun huruf vokal dengan benar dan nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf dengan lafal ataupun bentuknya yang mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v” , “m” dengan “n”, “p” dengan “q”, belum mampu menyebutkan nama-nama benda yang huruf awalnya sama dengan benar, belum dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dengan benar, belum bisa menghubungkan gambar dengan kata

secara benar, belum bisa membaca nama sendiri dengan lengkap dan benar, belum mampu menuliskan nama sendiri dengan lengkap dan benar.

Berkenaan dengan permasalahan yang ada di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung bahwa kemampuan mengenal huruf yang belum optimal dapat mengganggu proses perkembangan yang ada pada diri anak. Untuk membantu proses peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf, guru dapat mengajak anak bermain dan menggunakan permainan yang sekiranya menarik untuk anak dan anak akan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran dan pembelajaran yang kita berikan bisa dengan mudah ditangkap oleh anak, salah satunya dengan bermain ember aksara.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan karena itu akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggap dengan sikap yang positif dan tanpa paksaan selain itu bermanfaat untuk membantu anak belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tanpa beban (Hidayani: 4). Melalui bermain, anak dapat mengembangkan potensi yang terdapat dalam diri anak. Penelitian ini menerapkan permainan ember aksara dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif dan menyenangkan sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat.

Bermain ember aksara merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini (Montolalu, 2009: 1.7) yaitu anak belajar melalui

pengalaman-pengalaman, anak bermain menggunakan benda-benda konkret. Penelitian ini menggunakan ember aksara 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.

Mengenalkan huruf dan mengenal lafal huruf diberikan sebelum anak masuk ke sekolah dasar sehingga anak tidak mengalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dalam pendidikan selanjutnya. Ketika anak mengalami pemasalahan dalam mengenal huruf akan berdampak dalam kehidupan sosial dan ekonomi, yang akan mengarah pada pembangunan sumber daya manusia dan pengentasan kemiskinan. mengenal huruf memberdayakan dan membangun masyarakat dan membantu terwujudnya pelaksanaan hak asasi manusia yang adil (Nurista, 2012).

Ember Aksara adalah media atau alat permainan yang terbuat dari ember yang diberi tulisan huruf-huruf atau aksara menggunakan cat warna warni sehingga akan terlihat menarik digunakan untuk bermain. Selain itu untuk lebih meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf terdapat tulisan huruf-huruf atau aksara di dalam ember yang terbuat dari potongan-potongan kertas bertuliskan huruf-huruf di lapisi dengan lakban atau bisa juga dilaminating sehingga huruf-huruf tersebut tidak mudah rusak dan tidak mudah sobek ketika digunakan oleh anak.

Di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupon Pringsurat Temanggung, masih di temukan beberapa siswa yang kemampuan mengenal hurufnya

masih belum optimal. Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis melihat bahwa program pendidikan anak usia dini berfungsi untuk memberi, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku yang baik. Salah satunya adalah meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Dari pemikiran tersebut penulis tertarik dan ingin mengetahui lebih banyak tentang “Efektivitas Bermain Ember Aksara Untuk Meningkatkan Kemampuan mengenal Huruf” pada anak kelompok B di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa Pringsurat Temanggung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

“Apakah Bermain Ember Aksara efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa Pringsurat Temanggung?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui efektivitas Bermain Ember Aksara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf

D. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas maka manfaat yang diharapkan oleh penulis adalah :

1. Teoritis

Untuk membantu meningkatkan ketrampilan guru dan motivasi bagi anak didik dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

2. Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat dijadikan pedoman sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas dalam mencari media pembelajaran yang di gunakan dan lebih menarik atau membuat media sendiri sehingga anak merasa senang ketika belajar di sekolah

b. Bagi Orang Tua

Untuk menambah pengetahuan dalam meningkatkan pembelajaran kepada anak salah satunya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf

c. Bagi Lembaga

Meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak Kelopak B Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa Kecamatan Pringsurat,

Kabupaten Temanggung, melalui bermain ember aksara, sehingga akan memperbaiki mutu prestasi belajar para siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Huruf

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut (Kasanah dan Tuminto 2007) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan. Keaksaraan atau huruf merupakan sistem penulisan suatu bahasa dengan menggunakan tanda-tanda simbol, bukan hanya sebagai huruf atau rangkaian abjad. Aksara merupakan suatu sarana yang menghantar cakrawala pengetahuan dan peradaban suatu bangsa karena aksara membentuk wacana yang dapat dikenali, dipahami, diterapkan, dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kemendiknas, 2012: 1). Kemampuan juga bisa diartikan sebuah kapasitas yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan dimana kemampuan atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang berbeda-beda termasuk kemampuan anak dalam mengenal huruf yang berbeda-beda, ada anak yang mempunyai kemampuan atau kapasitas yang besar tetapi ada juga anak yang mempunyai kemampuan yang belum optimal contohnya dalam mengenal huruf sehingga kemampuan mengenal huruf yang belum optimal diharapkan dapat ditingkatkan dengan berbagai macam cara yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak. Kemampuan merupakan sebuah penilaian atas apa yang dapat dilakukan oleh seseorang misalnya saja ketika seorang anak

mempunyai kemampuan yang baik dalam mengenal huruf sehingga anak tersebut akan digolongkan sebagai anak yang pintar dan ketika seorang anak belum mampu mengenal huruf maka anak tersebut akan digolongkan sebagai anak yang belum mempunyai kemampuan mengenal huruf atau bisa juga dikatakan anak tersebut mempunyai kemampuan mengenal huruf yang belum optimal atau masih rendah.

Keaksaraan atau mengenal huruf pada anak usia dini merupakan kemampuan mengenal huruf dasar. Keaksaraan atau kemampuan mengenal huruf dasar yaitu kemampuan mendengar, ketika anak mendengar seseorang berbicara anak akan mengamati apa yang orang tersebut bicarakan melalui kata-kata yang keluar dari seseorang anak akan mencari tahu maksud dari apa yang sedang di bicarakan. Berbicara merupakan salah satu kemampuan dasar mengenal huruf dimana anak belajar berbicara dengan menirukan apa yang diucapkan oleh orang dewasa kemudian perlahan anak akan mengucapkannya meskipun yang diucapkan itu belum jelas dan belum bisa diketahui maksudnya dengan benar, apa yang diucapkan merupakan kumpulan dari kosa kata baru yang di peroleh melalui komunikasi dengan seseorang sehingga ketika seorang anak banyak berkomunikasi maka kosa kata yang dia dapatkan juga akan semakin bertambah banyak semakin lama anak akan dapat berbicara dengan lancar juga dapat diketahui maksud dari apa yang ia bicarakan. Membaca, ketika seorang anak belajar membaca terlebih dahulu yang

harus diketahui seorang anak adalah mengetahui simbol-simbol huruf dapat memahami antara bunyi dengan bentuk-bentuk huruf setelah dapat memahami bunyi dan bentuk huruf perlahan lahan huruf satu dengan huruf lain di gabung sehingga menjadi sebuah bentuk kata dimana kata tersebut dapat dibaca dengan maksud yang jelas dan tepat. Menulis, seorang anak dapat belajar menulis awal dengan meniru menuliskan huruf-huruf abjad setelah anak dapat menulisnya anak dapat belajar menuliskan namanya sendiri, kemudian setelah lancar dapat digabung antara huruf yang satu dengan huruf yang lain menjadi kata dan seterusnya menjadi sebuah kalimat dan berhitung untuk mengomunikasikan teks lisan juga untuk mengkomunikasikan teks yang berupa tulisan dengan menggunakan aksara atau huruf dan angka dalam bahasa (Kemendiknas, 2012: 5).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Pendidikan Anak Usia Dini, kemampun mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, di antaranya kemampuan mengetahui atau mengenal simbol-simbol huruf abjad yaitu anak dapat memahami masing-masing bunyi huruf dengan bentuk huruf yang terdapat pada 26 huruf abjad dengan tepat. Mengetahui huruf depan dari sebuah benda misalnya ketika seorang guru memegang sebuah benda (bola) dan menyebutkan nama dari benda yang dipegang guru setelah mendengarnya anak dapat mengetahui huruf depan dari benda tersebut

(b). Menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, anak dapat menyebutkan gambar apa dengan gambar apa yang memiliki huruf awal yang sama misalnya gambar baju (baju) dengan gambar batu (batu) gambar baju memiliki huruf depan (b) dan gambar batu juga memiliki huruf depan (b). Memahami antara bunyi dengan bentuk huruf, anak dapat memahami bunyi dengan bentuk huruf yang terdapat pada 26 huruf abjad dan memiliki bentuk yang berbeda-beda tetapi didalam huruf huruf-huruf abjad terdapat huruf yang hampir sama dalam bentuk atau pengucapannya sehingga tidak sedikit anak yang masih belum paham atau terkadang salah dalam menyebutkannya sebagai contoh huruf b terkadang anak salah dalam menyebutnya sehingga disebut huruf d sebaliknya huruf d disebut huruf b, n menjadi u dan u menjadi n, f diucapkan v dan sebaliknya v diucapkan f. Membaca nama sendiri, biasanya anak dapat membaca nama sendiri berawal dari anak mengetahui huruf awal yang tertera pada namanya meskipun belum semua huruf yang tertera pada namanya diketahui dari huruf awal yang dia ketahui anak sudah dapat mengetahui bahwa itu namanya. Selanjutnya menulis nama sendiri, anak akan belajar mengenal huruf-huruf yang terdapat pada namanya berawal dari mencontoh dan mengamati bentuk-bentuk huruf-huruf yang terdapat pada namanya setelah itu anak akan menghafal nama-nama huruf yang terdapat pada namanya sehingga anak dapat menulis namanya sendiri tanpa harus mencontoh lagi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan seseorang dalam mengenal tanda-tanda atau simbol sebagai huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa dengan rangkaian huruf yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri dalam kemampuan mendengar, berbicara membaca, menulis, membentuk wacana yang dapat dikenali dipahami, diterapkan untuk satu generasi ke generasi berikutnya. Kemampuan anak dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah benda, menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, memahami antara bunyi dan bentuk huruf, menulis dan membaca nama sendiri.

2. Tujuan dan Manfaat Mengenal Huruf

Tujuan utama atau pentingnya memahami huruf abjad adalah agar anak-anak memahami apa yang mereka baca. Selain itu anak dapat membaca huruf dengan suara yang serasi anak dapat memahami antara bunyi dengan bentuk huruf anak juga akan mampu menghubungkan kata-kata dan makna dari apa yang dibacanya sehingga tahu maksud dari apa yang di baca. Belajar membaca adalah proses yang relatif panjang yang dimulai sangat awal dalam pembangunan dan jelas sebelum anak-anak memasuki sekolah formal. Sebelum anak belajar membaca terlebih dahulu anak harus memahami atau mengetahui dasar membaca yaitu diawali dengan anak belajar

mengenal huruf abjad terlebih dahulu. Anak-anak yang menerima stimulasi pengalaman keaksaraan sejak lahir dan seterusnya tampaknya memiliki kelebihan dalam hal pengembangan kosakata, memahami tujuan membaca, dan mengembangkan kesadaran keaksaraan cetak dan konsep (Hulaipah, 2010).

Penguasaan terhadap kemampuan keaksaraan memberikan manfaat yang bernilai untuk anak, yaitu dapat meningkatkan kualitas diri dengan memperkaya pengetahuan dan informasi yang didapat dari kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan keaksaraan sehingga akan meningkat pula kehidupan seseorang tersebut baik dalam sosial maupun ekonomi yang akan menjunjung tinggi harkat martabat seseorang, seorang anak memiliki banyak kemampuan yang perlu dikembangkan selain kemampuan keaksaraan oleh karena itu dengan kemampuan keaksaraan yang lebih baik anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam aspek-aspek perkembangan yang lain (Muaddab, 2012).

Akhadiyah (2008: 86) berpendapat bahwa penguasaan terhadap kemampuan mengenal huruf akan membawa anak untuk meraih dan menyimpan berbagai jenis informasi dalam mencapai kemajuan. Lebih sempitnya kemampuan mengenal huruf dalam dunia pendidikan dijelaskan untuk berbagai pengetahuan dalam bidang apapun dan pada jenjang manapun. Ketika anak mempunyai kemampuan mengenal huruf yang baik akan banyak membantu anak dalam pendidikan

selanjutnya sehingga anak tidak akan mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran ke jenjang selanjutnya dimana pembelajaran sekararang ini tingkat kesulitannya semakin meningkat sehingga membutuhkan kemampuan yang lebih baik.

Menurut Hariyanto (2009: 82) mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Selain itu ketika anak dapat mengenal huruf secara dini maka ketika anak tersebut menempuh pendidikan ke jenjang selanjutnya anak tersebut tidak akan mendapatkan masalah tentang mengenal huruf dan tidak mengalami kesulitan pada saat mengikuti pembelajaran di dalam pendidikan jenjang selanjutnya, dimana pendidikan yang akan di tempuh selanjutnya tingkat kesulitan yang akan ditempuh meningkat dan anak akan mampu mengikutinnya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan tujuan dan manfaat dari mengenal huruf adalah memperkaya pengetahuan dan informasi dalam mencapai kemajuan yang dapat meningkatkan kualitas diri serta aspek-aspek yang lain juga ikut berkembang terutama dalam memahami apa yang mereka baca, dapat membaca huruf dengan suara yang serasi dan dapat menghubungkan kata-kata dari apa yang dibaca sehingga dapat membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.

3. Upaya Yang Ditempuh Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak

Menurut Dhieni (2011: 9.24) upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak adalah sebagai berikut:

a. Mengenal kata

Ketika anak mulai mengenali huruf dan kata, sebaiknya tunjukkan kata-kata itu kepada mereka, misalnya diawali dengan cara mengenalkan namanya sendiri, nama teman-teman, keluarga, hewan peliharaan dan mainan. Ketika anda menunjukkan sesuatu kata, ucapkan beberapa dengan beberapa kali. Jangan mencoba mengajarkan kata-kata yang tidak umum tanpa memberikan konteks ataupun petunjuk mengenai maknanya. Gunakan gambar dengan kata-kata, label pada objek, tanda dalam situasi-situasi, semuanya ini memberikan suatu konteks kepada kata itu. Menjadi suatu trobosan besar bila seorang anak dapat mengenali sendiri suatu huruf. Jangan memaksa untuk anak dapat meningkatkan pengetahuan huruf dengan cepat.

b. Mengenal huruf kapital dan huruf kecil

Huruf kapital (besar) sangatlah berbeda dengan huruf kecil. Untuk memudahkan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, pusatkan anak hanya pada huruf kecil saja. Huruf kecil menyebabkan kata berbentuk benda (signifikan), sedangkan huruf

kapital menyebabkan kata berbentuk seragam. Tetapi gunakan huruf kapital bila memang diperlukan, misalnya untuk huruf pertama yang terdapat pada nama.

c. Cara mengenali huruf

Pada tahap ini seorang anak memerlukan cara-cara untuk mengetahui maksud dari sebuah kata. Untuk itu mengetahui bunyi huruf pertama dapat memberikan suatu petunjuk yang ampuh dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Pusatkan perhatian hanya pada suatu huruf pertama. Pertama kali mengajarkan bunyi huruf, gunakan huruf pertama yang telah dimengerti oleh anak. Umumnya anak mulai dengan huruf yang pertama dari namanya sendiri dan nama orang-orang serta nama benda yang dekat dengan mereka.

d. Mengenali bunyi huruf dan nama huruf

Kita perlu mengajari anak bunyi yang dibuat oleh setiap huruf. Namun biasanya tidak sukar dalam mempelajari suatu huruf dan bunyinya sekaligus.

e. Belajar alphabet

Banyak media atau permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak misalnya dapat menggunakan buku dan mainan alfabet yang baik, yang dapat membantu anak-anak untuk mempelajari bentuk dan bunyi

huruf-huruf. Jangan tergesa-gesa saat mengajari mereka urutan alfabet.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa upaya yang ditempuh untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak yaitu dengan cara mengenali kata terutama kata yang terdapat pada namanya, nama teman, hewan dll, dapat membedakan huruf kecil dan huruf besar, dapat mengetahui nama-nama huruf misalnya dapat mengenali bunyi dan nama huruf yang terdapat pada namanya, dapat menggunakan permainan untuk mempelajari bunyi dan bentuk huruf bisa dengan permainan yang berkaitan dengan alphabet misalnya.

4. Faktor-aktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Huruf (Membaca Awal) Pada Anak

Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal huruf (membaca awal). Menurut Tampubolon (Dhieni, 2011: 5.19) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal huruf (membaca awal) terbagi atas dua bagian yaitu faktor endogen dan faktor eksogen. Faktor endogen adalah faktor-faktor yang perkembangan baik bersifat biologis maupun psikologis dan linguistik yang timbul dari dalam diri anak, sedangkan eksogen adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan lingkungan. Dari kedua faktor ini sangatlah berkaitan, dengan kata lain kemampuan mengenal huruf

(membaca awal) di pengaruhi secara bersama saling berkaitan antara faktor eksogen dan faktor endogen.

Menurut Lamb dan Arnold (dalam Rahim 2011) faktor-faktor tersebut adalah faktor fisiologis, intelektual dan psikologis.

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin.

b. Faktor Intelektual

Istilah inteligensi didefinisikan oleh Heinz sebagai sesuatu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara cepat.

c. Faktor Psikologis

1) Latar belakang dan pengalaman anak di rumah

2) Sosial ekonomi

3) Faktor psikologis

Menurut Anderson (Dhieni, 2011: 5.18-5.20) mengemukakan bahwa faktor motivasi, lingkungan, keluarga dan guru sebagai faktor yang sangat berpengaruh.

a. Motivasi

Faktor motivasi akan menjadi pendorong semangat anak untuk mengenal huruf. Motivasi merupakan faktor yang sangat cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan mengenal huruf dalam situasi untuk mengenal huruf dapat dibedakan berdasarkan

sumbernya. Dalam hal ini ada motivasi instinsik yaitu motivasi yang bersumber atau diperoleh dari pembaca itu sendiri dan motivasi ekstrensik yaitu motivasi yang bersumber atau diperoleh dan berasal dari luar atau diluar pembaca itu sendiri.

b. Lingkungan Keluarga

Pembaca dini (yang sudah mampu mengenal huruf atau membaca awal sebelum masuk sekolah) berasal dari keluarga yang berbudaya tuli. Dalam keluarga seperti itu orang tua atau yang lebih besar berperan sebagai model perilaku budaya tuli, sehingga sejak kecil anak sudah terlihat dalam kegiatan baca tulis. Anak sangat memerlukan keteladanan dalam membaca atau mengenal huruf keteladanan itu harus sesering mungkin ditunjukkan kepada anak oleh orang tuannya. Dengan demikian mungkin dapat membuat anak gemar membaca. Seperti yang kita ketahui bahwa anak mempunyai potensi untuk meniru.

Menurut Leichter perkembangan kemampuan membaca awal (mengenal huruf) dipengaruhi oleh keluarga dalam hal:

1. Interaksi Interpersonal

Interaksi interpersonal terdiri dari pengalaman-pengalaman baca tulis anak bersama orang tua, saudara dan anggota keluarga lain di rumah.

2. Lingkungan Fisik

Lingkungan fisik mencakup bahan-bahan bacaan di rumah

3. Suasana yang penuh perasaan (emosional) dan memberikan dorongan (motivasional) yang cukup, hubungan antar individu di rumah.

c. Guru

Guru memiliki peran penting untuk anak didiknya salah satunya dalam kemampuan mengenal huruf. Guru harus mencari tahu bagaimana caranya supaya anak didik yang diampu dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf atau membaca awal misalnya saja guru mencari media atau alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dan anak didik dapat menangkap pembelajaran tersebut sehingga anak akan lebih mudah mengingat pembelajaran yang telah disampaikan.

B. Bermain Ember Aksara

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Menurut *Jean Piaget* (dalam Dhieni 2009: 144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan dari seseorang. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan

tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dan tekanan dari pihak lain.

Menurut Pramono (2012: 20) bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan dan mengasyikan bagi anak-anak. Pemahaman tentang bermain juga akan membuka wawasan sehingga anak dapat lebih luwes terhadap kegiatan bermain itu sendiri. Selain itu bermain dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi. Jadi dengan bermain anak-anak dapat menambah wawasan dan bereksplorasi.

Ismail (2009: 27) bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan, bahwa bermain menurut pengertian yang pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktifitas bermain yang murni, mencari kesenangan tanpa mencari menang kalah (*play*). Sedangkan pengertian yang kedua sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan pencarian menang maupun kalah.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan merupakan aktivitas yang menyenangkan dan mengasyikan bagi anak yang menghasilkan kepuasan dan bisa juga di tandai dengan pencarian menang maupun kalah. Melalui bermain anak-anak akan mendapatkan kesempatan untuk menambah wawasan dan bereksplorasi.

2. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak, baik dalam perkembangan fisik, motorik, kognitif, bahasa dan sosial serta emosional anak, jadi bermain tidak hanya mempunyai manfaat tunggal saja (Hidayani, 2009: 4.8)

a. Manfaat bermain dalam perkembangan fisik

Melalui bermain maka ia dapat menyalurkan energi tubuhnya yang sedang senang bergerak sehingga ia pun memperoleh kepuasan dan tidak merasa dirinya dikekang. Dengan bergerak naik turun tangga, berlari disekitar ruangan, jumpalitan, melompat, meloncat, meniti, bermain perosotan, bermain ayunan, dan seterusnya maka otot-otot tubuhnya pun menjadi kuat dan tubuhnya menjadi sehat.

b. Manfaat bermain dalam perkembangan motorik

Sumbangan bermain terhadap perkembangan motorik, baik motorik kasar maupun halus sudah sangat jelas. Apabila kita memperhatikan anak menjelang usia dua tahun bermain dengan berlari-lari kecil maka selanjutnya di usia tiga tahunan anak tersebut sudah terampil berlari. Beda halnya dengan anak yang kurang diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas ini, gerakan berlarnya nampak canggung sekalipun usianya sudah tiga tahunan. Hal ini berlaku pula dalam aktivitas lain yang membutuhkan gerakan motorik kasar, seperti melompat, meloncat meniti, berjumpalitan. Apabila anak-anak diberi kesempatan untuk

melakukannya, niscaya mereka akan lincah bergerak. Dalam hal perkembangan motorik halus, anak-anak dapat dilatih keterampilannya melalui berbagai aktivitas yang menunjang. Beberapa kegiatan yang menunjang antara lain mencoret-coret dikertas, yang akan berkembang menjadi coretan benang kusut, kemudian menjadi garis lurus, lengkung dan seterusnya. Sekalipun kematangan motorik mempunyai peranan besar, tetapi tanpa latihan yang dilakukan melalui bermain maka perkembangan motorik tidak berkembang dengan pesat.

c. Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif

Aspek kognitif berkaitan dengan daya ingat, daya tangkap, kemampuan memahami suatu informasi, pengetahuan yang dikuasai seseorang, daya nalar, daya analisis, daya imajinasi daya cipta atau kreativitas (Reber, 1995). Melalui bermain anak akan belajar berbagai pengetahuan konsep dasar. Pengetahuan akan konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain, sebab rentang perhatian anak balita masih terbatas. Cara terbaik dan yang paling tepat untuk memperkenalkan berbagai pengetahuan dan konsep dasar adalah melalui bermain. Misalnya untuk memperkenalkan konsep warna dilakukan sambil bermain melempar bola ke dalam keranjang yang berwarna sama dengan bola yang dilempar. Daya cipta, misalnya dapat dikembangkan melalui bermain konstruktif. Anak diminta menyusun sejumlah

balok atau kepingan-kepingan plastik untuk membentuk sesuatu atau menggambar berdasarkan imajinasi. Pengetahuan mengenai alam dapat dikenalkan melalui tumbuh-tumbuhan, hewan, serangga yang hidup dilingkungan anak. Sambil bermain dikebun atau dilapangan, mereka dapat memetik pengetahuan mengenai lingkungannya. Dengan demikian, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan dari cerita guru didalam kelas saja atau dari buku yang dibacanya,, melainkan melalui pengalaman langsung dengan melihat, mengamati, mendengar, memegang, meraba dan mencium secara langsung benda-benda tersebut.

d. Manfaat bermain dalam perkembangan bahasa

Menurut Vigotsky (Owens, 1996) bahasa merupakan faktor penting untuk dikuasai manusia karena perkembangan intelektual seorang anak berhubungan dengan bahasa. Bahasa membantu anak mengarahkan pikiran, menajamkan ingatan, melakukan kategorisasi dan mempelajari hal-hal baru sehingga kemampuan berpikir anak semakin meningkat. Pada usia empat tahun diharapkan anak sudah dapat menggunakan lebih dari seribu kata dan usia enam tahun menggunakan sekitar 2600 kata mampu memahami 20.000 kata (owens,1996). Kriteria tersebut tidak berlaku mutlak, tetapi dapat digunakan sebagai tolok ukur dalam memantau perkembangan bahasa pada anak. Penguasaan kosa kata dan kemampuan berbicara diperoleh dari interaksi anak dengan

orang-orang disekitarnya. Teman sebaya merupakan agen penting bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya yang pada umumnya didapat melalui kegiatan bermain. Bermain bersama-sama dengan teman akan memberikan kesempatan pada anak untuk berkomunikasi satu sama lain, kosa kata serta pengetahuan baru pun ia peroleh dari temannya ini. Selain itu ada permainan yang mempunyai fungsi mengembangkan kemampuan bahasa, antara lain melalui buku cerita, bermain khayal, bermain kata-kata, dan masih banyak kegiatan lainya yang dapat berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bahasa.

e. Manfaat bermain dalam perkembangan sosial

Di usia prasekolah, anak perlu belajar berpisah dengan orang tua atau pengasuhnya. Perpisahan dengan orang tua atau pengasuhnya tidak akan begitu dirasakan oleh anak apabila dilakukan dalam situasi bermain yang menyenangkan hatinya. Sebaliknya, melalui bermain pula anak akan semakin mahir bersosialisasi dengan orang lain dan teman-teman sebayanya. Bersosialisasi diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat berbaur dengan orang lain, menyesuaikan diri dengan kegiatan dan kebiasaan kegiatan kelompok, dan dengan segala macam orang yang memiliki karakteristik unik. Anak pun belajar untuk berbagi dengan sesama teman, menunggu giliran sehingga ia belajar untuk bersabar diri. Kemampuan memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan

dengan kehidupan anak pun akan ia temukan. Misalnya, bagaimana ia harus mencari upaya agar barang yang menjadi miliknya tidak dirampas begitu saja oleh anak lain, dan sebaliknya. Bagaimana peraturan permainan harus dibuat agar pertengkaran dapat dihindari. Melalui bermain ia akan belajar berkomunikasi dengan sesama teman, baik dalam hal mengemukakan pikiran, pendapat, perasaannya, maupun memahami apa yang disampaikan oleh teman sehingga hubungan dapat terbina dan anak-anak saling bertukar informasi.

f. Manfaat bermain dalam perkembangan emosi dan kepribadian

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sudah ada dengan sendirinya pada setiap anak dan menjadi kebutuhan mereka. Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan-ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang harus ia hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Sekaligus ia dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata sehingga setidaknya akan membuat anak merasa lega serta rileks. Dari kegiatan bermain bersama teman maka ia dapat menilai dirinya sendiri. Apa yang menjadi kelebihananya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, yang mempunyai rasa percaya diri dan harga diri. Anak akan belajar bagaimana harus bersikap dan

bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan orang lain, bersikap jujur, murah hati, tulus.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat dari bermain yaitu manfaat bermain dalam perkembangan fisik yang berhubungan dengan gerak anak dengan bebas sehingga anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, manfaat dalam perkembangan motorik baik motorik halus maupun motorik kasar, manfaat bermain dalam perkembangan kognitif dengan bermain anak akan mengetahui tentang konsep dasar, manfaat bermain dalam perkembangan bahasa yaitu dapat meningkatkan perkembangan anak yang berkaitan dengan perkembangan intelektual, manfaat bermain dalam perkembangan sosial anak akan mudah berinteraksi dengan lingkungannya dan manfaat bermain dalam perkembangan emosi dan kepribadian yaitu untuk membantu anak dalam belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku yang baik.

3. Tahapan Perkembangan Bermain

Agar dapat memberi bimbingan kepada anak Taman Kanak-kanak dengan sebaik-baiknya, guru perlu mengetahui bahwa pada umumnya anak akan melalui tingkatan-tingkatan atau tahap-tahap bermain sebagai berikut (Montolalu, 2009: 2.14-2.16)

a. Tahap manipulatif

Pada umumnya tahap ini dapat dilihat pada anak usia 2-3 tahun. Dengan alat-alat atau benda yang ia pegang, anak melakukan

penyelidikan dengan cara membolak-balik, meraba-raba bahkan menjatukan lalu melempar dan memungut kembali, meraba-raba dan sebagainya. Anak-anak melakukan hal ini untuk mengetahui apa yang dapat diperbuatnya dengan benda-benda atau alat tersebut. Kegiatan bermain ini jangan dianggap tak ada manfaatnya atau sia-sia saja karena selain anak-anak dapat mengenal sifat dan fungsinya, mereka juga memperoleh pengalaman dan keterampilan manipulatif yang diperlukan untuk melangkah ketahap berikutnya.

b. Tahap simbolis

Peralihan dari tahap manipulatif ketahap simbolis hampir tidak terlihat karena anak yang sudah sampai pada simbolis kadang-kadang kembali lagi melakukan kegiatan seperti yang dilakukan pada tahap manipulatif. Namun, dalam hasil ciptaanya sudah terlihat bentuk-bentuk walaupun masih kabur. Anak yang berada pada tahap ini kadang-kadang berbicara sendiri tentang apa yang dibuatnya seperti sesuai dengan fantasinya atau hal-hal yang pernah dilihat di lingkungannya. Seperti anak yang bermain dengan balok-balok, terdengar berucap “ini mobil papaku”, “ini bola adikku (yang kecil) dan ini bolaku (yang besar)”, apabila ia sedang bermain dengan plastisin, apabila diperhatikan hasil yang dibuatnya, tidak mirip sedikitpun dengan apa yang disebutnya, kecuali mungkin bola dari plastisin yang agak lonjong. Namun untuk anak, simbol tersebut mempunyai arti seperti apa yang

dimaksud. Ini menandakan bahwa fantasi anak sudah berkembang. Pada umumnya anak yang berada pada tahap simbolis adalah anak yang berumur 3-4 tahun.

c. Tahap eksplorasi

Pada tahap ini anak sering bermain sendiri, ia lebih senang tidak berteman dalam bermain. Di bak pasir misalnya, ia melakukan penyelidikan dan penemuan tentang sifat pasir kering, pasir basah serta alat-alat pelengkap yang digunakannya, seperti mengayak pasir, menyendok dan menuangkan pasir kedalam wadah. Kegiatan bermain ini dilakukan berulang-ulang dengan hati yang riang. Walaupun sepiintas tampaknya kegiatan bermain ini tidak berarti tetapi anak yang berada pada tahap eksplorasi ini mulai memperoleh penemuan-penemuan besar tentang sifat pasir basah, pasir kering dan menumpuk keterampilan manipulatif dari kesibukan yang dilakukannya.

d. Tahap eksperimen

Setelah anak-anak memperoleh pengalaman baru dalam tahap-tahap sebelumnya, mereka mulai melakukan percobaan-percobaan, yang berarti mereka memasuki tahap eksperimen. Perhatian mulai tertuju pada kegiatan bentuk dan ukuran, serta memilih bentuk-bentuk tertentu yang akan digunakan dalam membuat kue dari pasir misalnya. Waktu hendak memulai mengaduk-aduk pasir, mereka belum pasti benar tentang apa yang akan dibuatnya.

Mereka masih mencoba-coba membuat gunung dari cetakan bentuk kerucut dan dengan menggunakan alat-lat perlengkapan yang tersedia, mereka mulai mencetak-cetak pasir tidak hanya dengan cetakan kue, tetapi juga dengan alat bukan cetakan kue, seperti gelas-gelas plastic, sendok, kaleng susu, bahkan dengan gayung sekalipun. Mereka mencetak kue besar dengan gayung, kue-kue kecil dengan cetakan kue sakura, membanding-bandingkan bentuk, melihat hubungan antara bentuk kue dan cetakannya, membongkar mencetak lagi bentuk lain dan seterusnya. Anak-anak ini pada umumnya berusia 4-5 tahun.

e. Tahap dapat Dikenal

Anak usia 5-6 tahun pada umumnya telah mencapai tahapan bermain ini, yaitu membangun bentuk-bentuk yang realistis, bentuk-bentuk yang sudah dikenal atau dilihat anak dalam kehidupannya sehari-hari. Bentuk-bentuk yang dibuatnya sudah dapat dimengerti oleh orang lain yang melihatnya karena sudah mendekati bentuk-bentuk yang sesungguhnya. Misalnya membentuk beberapa jenis hewan tiruan dengan plastisin, lalu membuat kebun binatang dengan kandang-kandang dari balok. Anak mulai pandai menggunakan berbagai alat perlengkapan, seperti ranting dan daun-daunan, mobil-mobilan untuk membuat hasil karya tampak lebih realistis, sering juga anak-anak berada pada tahap ini membuat sesuatu bersama, merundingkan apa yang akan

diperlukan, alat-alat perlengkapan yang akan dipakai, membagi tugas masing-masing dan bertanggung jawab pula atas berhasilnya kegiatan yang mereka lakukan bersama.

Menurut Jean Piaget (Montolalu, 2009: 2.17) dalam usia dini anak-anak akan melampui tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra sampai memasuki tahap tertinggi bermain, yaitu bermain yang ada aturan bermainnya, dimana anak dituntut menggunakan nalar. Jean piaget mengemukakan tahap-tahap perkembangan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak yaitu sebagai berikut:

1) Sensori motor play (lahir sampai dengan 1,5 – 2 tahun)

Pembawaan sejak lahir berupa menghisap dan menangis merupakan kegiatan reflex ketika ia belajar mula-mula tentang dunianya. Anak belajar melalui skema-skema alat panca indranya.

Benda yang dilihat tidak menetap, dipelajari melalui pengalaman-pengalaman yang didapatnya “jauh dimata jauh dipikiran” merupakan ungkapan yang tepat melukiskan tahap ini dimana menetapnya sesuatu pada anak dipelajari melalui pengalaman kurang lebih sekitar 1 tahun.

Gerakan-gerakan dari yang kebetulan dan sembarangan meningkat ke gerakan gerakan yang lebih disengaja lagi sepanjang tahapan. Anak mulai belajar mengkoordinasikan fungsi-fungsi

penglihatan dan gerak (seperti melihat benda yang menarik, kemudian merebutnya) dilakukan berulang-ulang karena merasa senang dapat melakukannya. Anak juga mulai belajar menggeser hambatan-hambatan yang ada untuk mendapatkan sesuatu benda yang menarik perhatiannya (seperti menggeser bantal atau selimutnya untuk mengambil benda yang nongol dibawahnya).

2) *Symbolic play (bermain simbolis)*

Anak usia 2-7 tahun berada pada tahap perkembangan ini bermain simbolis ini merupakan ciri-ciri tahap praoperasional dan yang terjadi adalah sebagai berikut.

- (a) Secara bertahap anak mulai mahir berbahasa dengan kata-kata baru, sering bertanya dan menjawab pertanyaan.
- (b) Anak-anak ingin sekali belajar dan tak henti-hentinya bereksplorasi memanipulasi benda-benda (memainkan dan menggerakkan) serta bereksperimen dengan lingkungannya agar dapat mempelajari lebih banyak hal lagi.
- (c) Anak mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau pengganti benda-benda lain dan bermain pura-pura memasak.
- (d) Dalam perkembangannya kegiatan bermain simbolis ini akan semakin bersifat konstruktif, dalam arti lebih mendekati kenyataan, merupakan latihan berpikir dan mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

3) *Permainan games dengan aturan yang berhubungan dengan perilaku social (social play with rules)*

Tahap permainan ini dilakukan anak-anak berusia antara 8-11 tahun dikenal juga dengan konkret operasional. Anak-anak dapat menggunakan nalar dalam melakukan kegiatan bermain. Ini dapat mengerti karena pada tahapan bermain ini sudah ada kaitan dengan lomba dan prestasi yang tentu saja perlu ada strategi atau siasat-siasat dalam melakukan kegiatan bermain.

4) *Game dengan aturan dan olahraga (usia 11 tahun ke atas)*

Bermain termasuk salah satu bagian dari olahraga. Oleh karena itu kegiatan ini masih sangat digemari dan dinikmati anak-anak. Bermain itu menyenangkan meskipun ada aturan-aturanya yang ketat dan kaku dibandingkan dengan *game* yang ada unsur kalah menang, seperti bermain kartu (*kwartet*) atau bermain kasti.

Menurut Parten (Tedjasaputra, 2003) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi anak dan ia mengamati ada enam bentuk interaksi yang terjadi pada saat anak-anak bermain (Hildayani, 2009: 4.12) tahapan tersebut terdiri dari:

(a) *Unoccupied play*

Pada kegiatan ini anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak. Bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukan dirinya dengan melakukan

berbagai hal, seperti memainkan anggota tubuhnya, berkeliling disekitar ruangan atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas.

(b) Solitary play (bermain sendiri)

Bermain sendiri biasanya tampak pada anak yang berusia muda. Anak terlihat sibuk bermain sendiri tanpa memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya. Perilaku yang bersifat egosentris mencerminkan sikap memusatkan perhatian pada dirinya sendiri dan kegiatannya sendiri. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila ada peristiwa yang menarik perhatian anak tersebut, misalnya anak lain merebut mainannya.

(c) Onlooker play

Onlooker play tahapan ini ditandai dengan kegiatan mengamati anak-anak lain yang sedang bermain dan hal ini menunjukkan minat yang semakin besar dari anak terhadap kegiatan yang dilakukan oleh anak lain. Pada umumnya *onlooker play* mulai terlihat pada anak usia sekitar dua tahun, tetapi juga menjadi suatu perilaku yang tampil pada anak yang baru saja memasuki lingkungan yang masih asing untuk dirinya sehingga ia tampak malu atau ragu-ragu untuk ikut bergabung dengan anak lain. Sambil mengamati anak lain yang sedang bermain, mungkin saja si anak akan mengajukan pertanyaan serta memperhatikan perilaku dan percakapan yang terjadi antara anak-anak yang diamatinya.

Berk (Tedjasaputra, 2003) mengelompokkan ketiga tahapan bermain sosial tersebut sebagai *nonsosial play* karena amat minimnya interaksi sosial yang terjadi dalam ketiga kegiatan bermain tersebut.

1. Bermain paralel

Bermain paralel tampak pada saat dua anak atau lebih bermain dengan alat permainan yang kurang lebih sama dan melakukan kegiatan yang sama. Bila diperhatikan, tidak ada interaksi diantara mereka, tetapi setidaknya mereka ada bersama dengan anak lain dan melakukan kegiatan yang sama. Misalnya satu anak membangun balok-balok dan anak yang lain juga melakukan hal yang sama, tetapi dengan kreasi yang berbeda.

2. Bermain asosiatif

Kegiatan bermain asosiatif ditandai oleh interaksi yang terjadi antar anak yang sedang bermain. Bentuk interaksi sudah lebih nyata apabila dibandingkan dengan bermain paralel karena anak satu dengan yang lain terlihat saling meminjamkan mainannya atau memberi komentar terhadap aktivitas temannya. Namun apabila diamati akan terlihat bahwa setiap anak tidak terlibat dalam kerja sama, anak yang satu menggambar, yang lain juga menggambar, tetapi bekerja sendiri-sendiri. Pada umumnya kegiatan bermain asosiatif bisa diamati pada anak usia prasekolah dan bila mereka diberikan kesempatan untuk sering bergaul dengan anak lain, akan berkembang kemampuan untuk bekerja sama dengan teman.

3. Bermain kooperatif

Dalam kegiatan bermain kooperatif, anak-anak akan terlibat didalam kegiatan bermain bersama teman yang ditandai oleh kerja sama. Terjadi pembagian tugas atau pembagian peran di antara mereka untuk mencapai satu tujuan. Misalnya mereka bersama-sama membangun “stasiun” kereta api. Ada yang ditugaskan untuk menyusun rel kereta api, ada yang bertugas untuk membangun stasiun dengan peronya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa tahapan perkembangan bermain yaitu tahapan bermain umum yang terdiri dari: tahap manipulatif, tahap simbolis, tahap eksplorasi, tahap eksperimen dan tahap dapat dikenal. Jean Piaget mengemukakan tahapan perkembangan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak sebagai berikut: *sensori motor play*, *symbolic play*, *permainan game dengan aturan yang berhubungan dengan perilaku sosial dan game dengan aturan olahraga*. Mildren Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi anak terdapat beberapa tahap yaitu: *Unoccupied play*, bermain sendiri (*solitary play*), *onlooker play*, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain kooperatif.

4. Jenis Kegiatan Bermain

Menurut Papalia *et. al.* (2004 b) kegiatan bermain pada anak usia 4-6 tahun dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu

bermain fungsional, bermain konstruktif, dan bermain khayal (Hildayani, 2009: 4.23-4.25)

- a. Bermain Fungsional, maksud dari bermain fungsional adalah kegiatan bermain yang ditandai dengan gerakan otot yang berulang-ulang. Menurut Johnson (1999) kegiatan bermain semacam ini di sebut sebagai *motor play* karena membutuhkan ketrampilan motor atau fisik untuk melakukannya, misalnya menggelindingkan atau memantulkan bola ke lantai.
- b. Bermain konstruktif adalah bermain yang lebih kompleks dibandingkan bermain fungsional (Papalia, 2004 b). bermain konstruktif adalah bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari balok atau kardus bekas, menggambar, membentuk lilin dan sebagainya.
- c. Bermain simbolik memiliki banyak istilah, antara lain bermain khayal atau pura-pura. Kegiatan ini merupakan jenis bermain yang lebih kompleks dari kegiatan bermain fungsional dan konstruktif (Papalia *et. al*, 2004 b)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis bermain contohnya bermain fungsional yaitu permainan yang ditandai dengan gerakan otot atau kegiatan yang membutuhkan keterampilan fisik untuk melakukan permainan, bermain konstruktif adalah permainan yang dilakukan menggunakan bahan atau media untuk

membangun sesuatu atau menjadikannya suatu bentuk, bermain simbolik yaitu permainan yang dilakukan menggunakan daya khayal atau imajinasi menjadi sesuatu misalnya penggaris menjadi pesawat, kayu menjadi mobil-mobilan dan lain-lain.

5. Karakteristik Bermain Anak

Tokoh-tokoh bermain sepakat bahwa terdapat karakteristik-karakteristik tertentu yang membedakan bermain dari tipe-tipe perilaku lain dari manusia (Bretherton, 1984; Fromberg, 1997, 1990). Adapun karakteristik bermain adalah sebagai berikut (Montolalu, 2009: 2.2)

- a. Bermain adalah sukarela, dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau karena diperintah oleh orang lain. Dengan kata lain permainan yang dilakukan anak adalah suatu kepuasan sendiri karena tidak harus memenuhi tuntutan atau harapan dari luar, anak-anaklah yang menentukan perannya sendiri dalam bermain.
- b. Bermain adalah pilihan, anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi kegiatan bermain atau *nonplay*.

- c. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau *stress*. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di Taman Kanak-kanak, disamping perasaan aman dalam lingkungan bermainnya, ini perlu dipahami benar, dihayati dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab oleh guru.
- d. Bermain adalah simbolik, bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang, misalnya dengan berpura-pura menjadi orang lain, anak-anak akan bertindak laku seperti yang diperankannya.
- e. Bermain adalah aktif, dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa. Dalam permainan harus aktif berkomunikasi satu dengan yang lainnya dan dengan alat-alat yang disediakan untuk memerankan tokoh-tokoh dalam tema permainan mereka.

Fakta-fakta yang berpengaruh dalam permainan anak adalah berikut ini:

a) Motivasi

Bermain merupakan suatu kegiatan yang begitu penting dan universal. Kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik apabila dilandasi oleh motivasi yang kuat yang berasal dari diri anak itu sendiri, tanpa paksaan oleh siapapun. Mereka dengan senang hati akan aktif dalam permainan.

b) Lingkungan yang menunjang

Kesempatan bermain sangat terkait dengan keadaan lingkungan bermain. Lingkungan yang kurang memadai fasilitasnya, tidak aman dan menyenangkan, akan menyebabkan ruang gerak bermain bagi anak terbatas. Keadaan ini membuat anak tidak dapat dengan leluasa menyalurkan keinginan dan aktivitas bermainnya. Oleh sebab itu agar anak dapat bermain dengan leluasa maka perlu disediakan sarana prasarana yang dapat mendukung keinginan dan aktivitas bermain anak. Peran area-area kegiatan bermain didalam dan diluar kelas sangat besar dan memperkaya lingkungan bermain anak di Taman Kanak-kanak.

c) Perilaku anak dalam bermain

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan muncul secara alamiah. Perilaku anak bermain bervariasi sesuai tingkat usia, lingkungan sosial dan ekonomi orang tua. Pada umumnya dari kegiatan bermain ini

muncul perilaku-perilaku yang dapat diarahkan melalui kegiatan bermain dengan program pengembangan seluruh aspek perkembangan anak baik fisik, intelektual, dan bahasa serta sosial emosional. melalui bermain anak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak dapat menyalurkan perasaan tegang, tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya akan membuat anak lega dan relaks akan merubah perilaku yang negatif menjadi positif. Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama teman-teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa memiliki kemampuan tertentu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain sebagai berikut: bermain adalah sukarela permainan yang dilakukan berdasarkan keinginan anak itu sendiri sehingga akan memuaskan dirinya, bermain adalah pilihan yaitu anak-anak memilih permainan dengan bebas tidak melalui paksaan, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan untuk anak karena anak merasa senang ketika melakukan aktivitas bermain sehingga anak

tidak merasakan adanya ketegangan, bermain dengan simbolik yaitu permainan yang dilakukan oleh anak dengan daya khayal dan imajinasinya dengan bermain pura-pura menjadi seseorang atau sesuatu, bermain aktif yaitu anak-anak mencari tahu tentang suatu hal dengan cara berkomunikasi dengan sesama teman ketika melakukan permainan. Selain itu terdapat fakta-fakta yang dapat berpengaruh dalam permainan anak yaitu: motivasi yaitu dukungan yang kuat dari diri anak itu sendiri yang dilakukan dengan senang hati tanpa adanya paksaan, lingkungan yang menunjang dengan adanya fasilitas atau sarana prasarana yang memadai dan menunjang dalam kegiatan bermain serta perilaku anak dalam bermain yang bervariasi sesuai dengan tingkat usia, lingkungan sosial dan ekonomi orang tua.

6. Peran Guru Dalam Kegiatan Bermain

Keterlibatan guru dalam kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak sangat diperlukan, dimana guru dapat berfungsi untuk memberi dukungan kepada anak dikala anak merasa dirinya tidak mampu, cemas dan malu dan bersikap reponsif terhadap perilaku serta keingintahuan anak (Hidayani, 2009: 4.27-432).

a. Peran guru yang kurang menunjang dalam kegiatan bermain anak

Dari penelitian yang pernah dilakukan oleh File dan Kontos pada tahun 1993 di Amerika Serikat (Johnson, 1999), diperoleh hasil bahwa guru lebih banyak memberi dukungan dalam aspek

perkembangan kognitif dan kurang mengembangkan aspek sosial dari kegiatan bermain. Bila aspek sosial kurang diperhatikan, dampak negatif akan lebih dirasakan oleh anak yang kurang terampil dalam pertemanan. Anak-anak ini semakin terselisih dari teman-teman lainnya. Selanjutnya, Grinder dan Jhonson (Jhonson, 1999) melaporkan bahwa 27% dari waktu guru pada saat bermain bersama anak menunjukkan keterlibatan yang mengganggu kegiatan bermain anak. Perilaku guru yang secara kasat mata dapat mengganggu aktivitas bermain anak adalah mengambil alih permainan, memberi intruksi memberikan perintah atau mengajak anak bercakap-cakap saat dia sangat asyik dengan kegiatannya. Sikap guru yang terlampaui banyak bertanya mengenai apa yang dilakukan anak dan juga memberikan komentar negative akan membuat anak kehilangan selera bermain dan menghambat ide, imajinasi, serta konsentrasinya. Saat anak bermain konstruktif tidak usah menginstruksikan anak untuk membuat suatu bentuk atau menyuruh anak meniru bentuk yang harus dibuat. Apabila guru terlalu banyak ikut campur atau mempengaruhi anak maka akan mengganggu keberlangsungan kegiatan bermain anak.

- b. Dampak positif dari keterlibatan guru dalam aktivitas bermain bersama anak

Apabila guru ikut bermain bersama anak, ada beberapa hasil positif yang teramati yaitu:

- 1) Lamanya (durasi) anak bermain bersama teman menjadi dua kali lipat dari biasanya, dibandingkan bila mereka dilepas untuk bermain sendiri tanpa guru (Sylva *et.al.* dala Jhonson, 1999)
- 2) Anak-anak akan menampilkan bermain kooperatif (tahap tertinggi dari kegiatan bermain sosial yang dikemukakan oleh Parten). Berarti dengan keikutsertaan guru, anak-anak mau melibatkan diri dalam kegiatan bermain yang lebih bersifat sosial (Farra, Silveri, & Culps *dalam* Jhonson, 1999)
- 3) Kegiatan bermain yang dilakukan anak menunjukkan tahap kognitif yang lebih tinggi (Howes & Smith *dalam* Jhonson, 1999)
- 4) Dalam aktivitas membaca buku, ternyata anak-anak menunjukkan minat membaca dan menulis yang lebih tinggi (Christie & Enz, Morrow & Rand, dan Vulkelich *dalam* Jhonson, 1999)

c. Strategi untuk pengayaan anak melalui aktivitas bermain

Dalam rangka melakukan pengayaan pada anak, guru perlu mengambil peran aktif. Ada tiga langkah yang perlu disiapkan (Jhonson, 1999) yaitu sebagai berikut:

- 1) *Mempersiapkan sumber-sumber untuk bermain, termasuk didalamnya waktu, ruangan, perlengkapan bermain dan pengalaman bermain.*

2) waktu yang cukup (sekitar 30-40 menit) sebab diperlukan persiapan alat, rencana tentang apa yang akan dibuat atau tema bermain apa yang berlaku dan teman mana saja yang akan diajak untuk bermain. Oleh karena itu, disarankan agar diberikan waktu sekitar 45 menit untuk anak bermain. Apabila waktunya dapat diperpanjang, akan lebih baik lagi. Di TK yang menekankan ranak akademis, biasanya hanya menyediakan waktu yang singkat untuk bermain. Mengingat beberapa karakteristik anak usia Balita, hendaknya masalah waktu bermain dipertimbangkan secara matang oleh pihak pengelola TK.

(a) Ruang bermain. Anak-anak membutuhkn ruang untuk bermain dan sebaiknya ruangan ditata sedemikian rupa sehingga memberikan anak-anak kesempatan untuk bermain yang membutuhkan aktivitas tenang, seperti bermain konstrutif, bermain simbolik. Perlu disiapkan sudut-sudut tertentu yang akan memancing minat anak untuk bermain simbolik ataupun konstruktif.

(b) Peralatan bermain. Penelitian membuktikan bahwa peralatan yang tersedia untuk bermain akan mempengaruhi jenis bermain yang dipilih oleh anak (Rubin, Fein & Vandenberg *dalam* Jhonson, 1999). Sebagai contoh apabila peralatan yang disediakan terdiri dari balok-balok, peralatan

gambar, lilin mainan, peralatan menempel, akan memancing kegiatan bermain konstruktif. Apabila sekolah menyediakan baju dengan perlengkapannya maka akan memancing minat anak untuk bermain simbolik.

- (c) Pengalaman sosial. Yang dimaksud dengan pengalaman sosial adalah pengetahuan anak mengenai berbagai peran yang pernah ia lihat dan alami dalam kehidupan sehari-hari. Semakin banyak anak memperoleh kesempatan untuk mendapatkan berbagai pengalaman maka semakin mudah untuk memainkan pengalaman tersebut dalam tema bermain yang dipilihnya. Mengingat pengalaman anak di rumah pada umumnya terbatas, guru atau sekolah dapat melakukan perjalanan lapangan, misalnya dengan mengunjungi kantor pos, stasiun kereta api, pasar, peternakan dan tempat-tempat lainnya.

3) *Observasi*

Observasi merupakan metode yang sangat dianjurkan untuk dilakukan oleh para guru. Pengamatan yang hati-hati serta cermat akan membantu guru untuk mencari tahu apa yang dilakukan oleh anak didiknya. Observasi menjadi jembatan penghubung antara sumber-sumber untuk bermain dengan keterlibatan orang dewasa (guru). salah satu contoh yang dapat diketengahkan adalah sebagai berikut:

“ Seorang anak sedang memegang balok-balok dan ia sedang mencari perlengkapan main lainnya. Guru berkomentar: “Rupanya kamu mau menyusun gedung ya, gedung apa yang akan kamu buat?”. Sebenarnya bila guru mengamati secara lebih cermat, ia mampu menerka apa yang akan dilakukan oleh anak tersebut. Sesungguhnya anak itu bukan bermaksud untuk membangun gedung, tetapi akan menggunakan balok-balok tersebut sebagai makanan dan ia sedang mencari ‘Piring’ untuk menempatkan ‘Kue’nya.

Komentar guru semacam ini dapat memutuskan niat anak yang semula ingin bermain ‘Jual makanan’. Selain itu dapat timbul kesan negatif dari anak terhadap guru tidak memahami dirinya.

4) *Keterlibatan guru*

Pengalaman anak akan semakin kaya bila guru mampu untuk berinteraksi secara positif dengan anak. Interaksi secara positif ditandai oleh sikap guru yang mendukung serta tanggap terhadap perilaku maupun kebutuhan anak. Sebaliknya apabila guru cenderung mengendalikan permainan atau mengganggu kegiatan bermain yang sedang dilakukan oleh anak maka permainan akan terhambat atau anak akan menghentikan

kegiatan bermannya karena merasa selalu dinilai dan diatur oleh orang lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peran guru yang kurang menunjang dalam kegiatan bermain anak selain itu terdapat dampak positif dari keterlibatan guru dalam aktivitas bermain bersama anak ada pula strategi untuk pengayaan anak melalui aktivitas bermain yaitu ada tiga langkah yang perlu disiapkan pertama mempersiapkan sumber-sumber untuk bermain, termasuk di dalamnya waktu, ruangan, perlengkapan bermain dan pengalaman bermain yang kedua observasi yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui apa yang sedang dilakukan oleh anak dan yang ke tiga keterlibatan guru di dalam aktivitas bermain dengan anak untuk berinteraksi dan mendukung serta tanggap dengan apa yang sedang dilakukan oleh anak.

7. Macam-Macam Permainan Huruf (Aksara)

Ada beberapa jenis permainan yang bisa digunakan digunakan saat dengan anak yang bertujuan untuk mengenalkan anak dengan huruf. Tentu saja waktu yang tepat juga sangat mempengaruhi terhadap hasil yang akan diperoleh. Menurut Yudisthira (2008) contoh permainan tersebut sebagai berikut:

a. Papan Flanel

Papan flanel (*flannel board*) merupakan media yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula,

salah satunya kepada anak didik. Papan pelapis kain flannel ini dapat dilipat dan praktis, huruf-huruf yang akan disajikan dapat di pasang dan dilepas dengan mudah, sehingga dapat dipakai berkali-kali.

Cara bermain: Anak diminta untuk mengambil salah satu huruf yang disajikan dan ditempel dipapan flanel, setelah tertempel anak diminta untuk menyebutkan hurufnya.

b. Kartu Huruf

Kartu huruf adalah permainan yang dibuat dari potongan-potongan huruf dapat dibuat dari potongan-potongan huruf yang terdapat pada majalah kemudian dikelompokkan, masing-masing huruf digandakan 3, untuk vokal digandakan lebih banyak, siapkan juga kartu gambar

Cara bermain: Anak diberikan kartu gambar, kemudian diminta untuk meletakkan kartu-kartu huruf dibawah tulisan pada kartu gambar seperti yang tertera pada kartu gambar setelah selesai minta anak untuk melafalkan huru-huruf yang tertera pada kartu gambar.

c. Puzzle Huruf

Puzzle huruf terbuat dari papan yang terdapat huruf-hurufnya dan dipotong-potong dengan pola-pola yang bervariasi untuk dirangkai kembali agar bisa kembali kebentuk awalnya.

Cara bermain: Anak diminta untuk mencocokkan potongan-potongan pola huruf setelah semua terpasang anak diminta untuk menginformasikan huruf apa saja yang terdapat pada puzzle tersebut.

d. Mengail Huruf

Letakkan sekumpulan kartu huruf dalam sebuah kotak (boks). Setiap anak mengambil satu kartu dengan alat pancingan. Jika dia tahu huruf apa itu dia bisa meletakkan kartu itu sebagai hasil tangkapannya 'ikan'. Jika dia tidak tahu, dia kumpulkan sebagai ikan yang lolos. Pada akhir penangkapan karu-kartu itu dihitung.

e. Membangun Huruf

Potonglah sekumpulan besar yang berbentuk lurus yang pendek, sedang dan panjang. Setelah lingkaran, bentuk kait dan busur. Anak dapat bermain-main dengan potongan ini untuk melihat huruf apa yang bisa dibangun. Berikan kepada anak kumpulan dari dua atau tiga bentuk dan mintalah huruf apa saja yang dapat dia bangun dari potongan-potongan itu. Guru juga dapat membuat permainan yang lebih mengasyikkan dengan membuat huruf dari pembersih pipa dan dari adonan mainan.

Dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf anak usia dini, terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai permainan. Pendekatan yang dimaksud diantaranya

adalah metode sintesis, metode global dan metode whole linguistik. Metode sintesis yang di dasarkan pada teori asosiasi, memberikan suatu pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan bermakna apabila unsur tersebut bertalian atau berhubungan dengan unsur lain (huruf lain) sehingga membentuk suatu arti. (Depdiknas, 2007 : 10)

Bermain ember aksara bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan yang sangat dibutuhkan oleh anak, dengan kemampuan mengenal huruf yang baik sehingga anak dapat mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat sehingga mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa dengan baik.

8. Pengertian Bermain Ember Aksara

Anak usia dini dapat saja diberikan materi pelajaran, diajari membaca, menulis, dan berhitung. Kuncinya adalah pada permainan atau bermain. Permainan atau bermain adalah kata kunci pada pendidikan anak usia dini. Permainan berfungsi sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan itu sendiri. Duni anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak. Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Permainan

adalah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Ember Aksara adalah alat permainan yang terbuat dari ember yang diberi tulisan huruf-huruf atau aksara menggunakan cat warna warni sehingga akan terlihat menarik ketika di mainkan, selain itu untuk lebih dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf terdapat tulisan huruf-huruf atau aksara di dalam ember yang terbuat dari potongan-potongan kertas bertuliskan huruf-huruf dilapisi dengan lakban atau bisa juga dilaminating sehingga huruf-huruf tersebut tidak mudah rusak dan tidak mudah sobek ketika digunakan oleh anak.

9. Tujuan dan Manfaat Bermain Ember Aksara.

Bermain ember aksara mempunyai tujuan dan manfaat untuk anak yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, melalui permainan ini anak-anak distimulus untuk belajar secara aktif dalam mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan, melalui bermain ember aksara anak-anak mampu memecahkan persoalan yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf karena dengan bermain ember aksara anak-anak akan dapat dengan mudah belajar tentang bentuk-bentuk huruf, penerapan permainan ember aksara juga dapat menumbuhkan rasa

disiplin dan menumbuhkan jiwa sportif pada diri anak-anak sehingga dapat membangun persaingan yang sehat antar anak-anak, dalam bermain ember aksara juga memupuk sikap percaya diri pada anak-anak karena anak-anak distimulasi untuk berani belajar sendiri saat mencoba bermain ember aksara.

Berdasarkan uraian di atas bermain ember aksara mempunyai tujuan dan manfaat yaitu dapat membantu anak dalam belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga dapat memperlancar kemampuan membaca anak, bermain ember aksara juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri.

10. Alat dan Bahan Pembuatan Ember Aksara

Terdapat beberapa alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media atau alat bantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak yaitu media ember aksara, adapun alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut:

- a. Ember: Tempat untuk menuliskan huruf-huruf abjad
- b. Cat berwarna: pewarna yang digunakan untuk menuliskan huruf-huruf abjad agar terlihat menarik
- c. Kuas: alat yang digunakan untuk menuliskan huruf-huruf abjad
- d. Gunting: digunakan untuk memotong kertas yang bertuliskan huruf-huruf abjad yang nantinya dimasukan ke dalam ember aksara

- e. Kertas duplex (kertas tebal): kertas tebal yang digunakan untuk menuliskan huruf-huruf abjad a-z
- f. Spidol: spidol warna digunakan untuk menuliskan huruf pada kertas yang akan di potong-potong kemudian dimasukan ke dalam ember aksara
- g. Lakban: digunakan untuk melapisi kertas yang bertuliskan potongan huruf abjad supaya lebih aman pada saat digunakan dan tidak mudah rusak atau sobek.

11. Kelebihan Ember Aksara

Terdapat beberapa kelebihan ketika anak menggunakan ember aksara sebagai media atau alat untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, adapun kelebihan dari media ember aksara adalah sebagai berikut:

a. Menarik dan Menyenangkan

Ember aksara terbuat dari ember yang diberi huruf dengan cat berwarna-warni selain itu terdapat potongan huruf-huruf di dalamnya sehingga akan terlihat menarik untuk dimainkan anak, anak-anak akan merasa lebih senang ketika menggunakan ember aksara dengan diajak bermain tebak tebakan untuk itu anak dapat bermain tebak huruf dengan ember aksara.

b. Mudah diingat

Melalui bermain ember aksara anak-anak akan mudah dalam mengingat huruf-huruf , karena dalam bermain ember aksara

mempunyai karakteristik dalam penyajian huruf-huruf didalam ember aksara maupun di embernnya. Sajian huruf-huruf yang ada pada permainan ini akan lebih memudahkan anak dalam mengingat dan menghafalkan bentuk huruf tersebut

c. Aman dan tidak berbahaya

Ember aksara aman dan tidak berbahaya untuk bermain anak karena ember aksara terbuat dari bahan-bahan yang aman dan tidak berbahaya sehingga tidak perlu khawatir ketika anak-anak bermain dengan ember aksara

d. Praktis

Ember aksara terbilang praktis dilihat dari cara pembuatan dan penggunaanya, ember aksara sangat praktis karena untuk menggunakannya guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, ember aksara juga tidak membutuhkan listrik. Selain itu biaya serta pembuatannya sangatlah murah dan mudah untuk didapatkan.

12. Prosedur Penggunaan Ember Aksara

Menurut Ali (2000: 325) prosedur adalah tata cara menjalankan suatu pekerjaan. Adapun prosedur yang di gunakan dalam bermain ember aksara adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengajak anak untuk duduk melingkar
- b. Guru memberitahukan kepada anak bahwa hari ini mereka akan di ajak mengenal huruf dengan bermain ember aksara

- c. Guru membuka pembelajaran dengan mengajak anak bernyanyi huruf abjad A-Z.
- d. Guru menjelaskan jumlah huruf abjad dan mengenalkan huruf satu persatu kecuali huruf w, x, y dan z , anak memperhatikan
- e. Guru mengambil ember aksara kemudian menunjuk huruf yang terdapat di ember aksara, anak di minta untuk melafalkan huruf yang di tunjuk guru
- f. Guru menyodorkan ember aksara kepada setiap anak dan meminta anak untuk mengambil satu potongan huruf yang terdapat di dalam ember aksara kemudian meminta anak untuk menyebutkan masing huruf yang di ambil atau guru meminta anak mengambil huruf sesuai dengan yang disebutkan guru, bisa juga guru yang mengambil huruf dan meminta anak menyebutkan satu persatu.
- g. Selain itu guru juga bisa memberikan kegiatan lain seperti mencontoh tulisan yang terdapat pada gambar “apel” anak di minta untuk menempelkan huruf sesuai dengan tulisan kemudian di minta untuk menyebutkan huruf-hurufnya.
- h. Setelah kegiatan selesai, guru memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan.
- i. Guru memberikan penilaian dan umpan balik terhadap penugasan kepada anak.

C. Efektivitas Bermain Ember Aksara Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf

Hans Daeng (dalam ismail: 2009) mengemukakan bermain adalah kegiatan mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Bermain merupakan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang yang sifatnya menyenangkan dan menghibur, yang berfungsi untuk membantu seseorang dalam mencapai perkembangan yang utuh baik perkembangan fisik, intelektual, bahasa, sosial moral dan emosional.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan sering dilakukan oleh anak. Ketika bermain anak akan merasakan kesenangan. Salah satu permainan yang menyenangkan dan dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk anak adalah dengan bermain menggunakan media ember aksara.

Ember Aksara adalah alat permainan yang terbuat dari ember yang diberi tulisan huruf-huruf atau aksara menggunakan cat warna warni sehingga akan terlihat menarik ketika di mainkan, selain itu untuk lebih dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf terdapat tulisan huruf-huruf atau aksara di dalam ember yang terbuat dari potongan-potongan kertas bertuliskan huruf-huruf dilapisi dengan lakban atau bisa juga dilaminating sehingga huruf-huruf tersebut tidak mudah rusak dan tidak mudah sobek ketika digunakan oleh anak.

Sebenarnya anak usia dini belum boleh atau tidak boleh di tuntut untuk bisa membaca ataupun menghafal semua bunyi dan bentuk huruf. Tetapi ketika anak akan memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya atau SD anak dituntut untuk sudah bisa membaca. Disinilah tugas guru TK sebagai pendidik untuk memperkenalkan semua bentuk huruf agar anak siap memasuki ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Untuk mengenalkan semua bunyi dan bentuk huruf, para guru sering kali mengalami kesulitan untuk mencari cara supaya anak didiknya dapat mengenal huruf dengan mudah tidak jarang guru menggunakan cara yang sama dalam penyampaian pembelajaran mengenal huruf. Sehingga anak yang kemampuan mengenal hurufnya belum optimal tidak akan meningkat.

Pada penelitian skripsi yang dilakukan oleh Dona Marlinda (November 2014) dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Pohon Huruf melalui media pohon huruf pada siklus II meningkat sangat tinggi sebesar 93%. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang penelilitakukan yaitu kedua penelitian ini sama-sama menggunakan variabel yang dilakukan yaitu kedua penelitian ini sama-sama menggunakan variabel yang diukur berupa kemampuan mengenal huruf. Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah media yang digunakan, pada penelitian tersebut media yang digunakan adalah media pohon huruf sementara media yang digunakan oleh peneliti adalah media ember aksara. Perbedaan lainnya adalah tempat dan objek penelitian.

Kegiatan pengenalan huruf kepada anak usia dini dapat dilakukan dengan metode bermain yang tentunya akan lebih efektif dan menarik bagi anak karena dunia anak adalah dunia bermain. Aspek-aspek perkembangan yang terdapat pada anak juga dapat berkembang secara optimal melalui kegiatan bermain khususnya kemampuan mengenal huruf.

Bermain ember aksara merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan pada pembelajaran Taman Kanak-kanak, terkait dengan permainan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan salah satunya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B Raudhatul Atfal Darul Ulum. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan oleh semua anak, dengan kemampuan mengenal huruf yang baik anak dapat mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa yang baik dan benar.

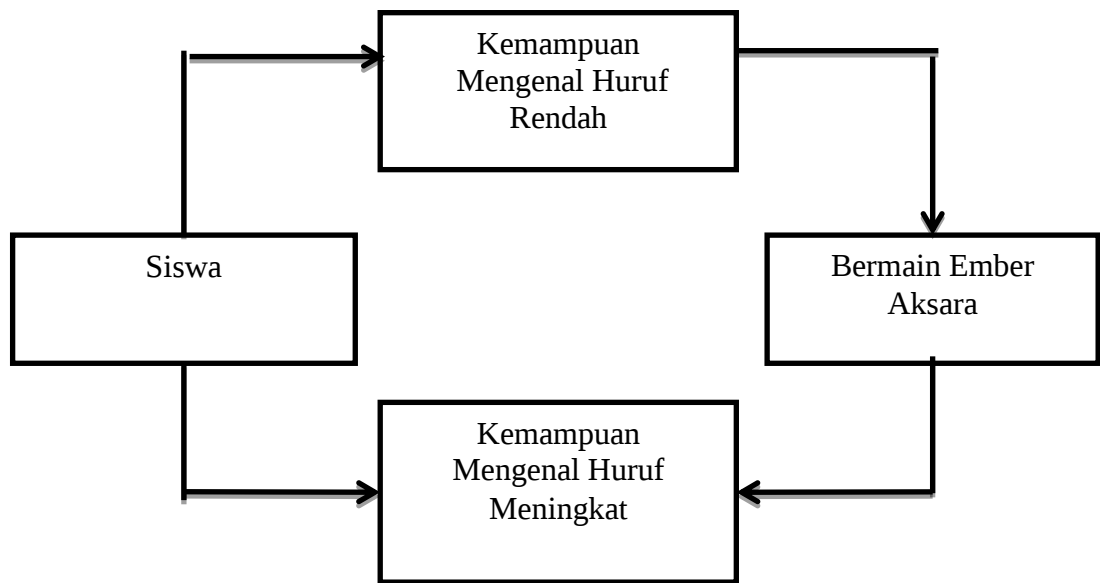
D. Kerangka Berpikir

Mengenal huruf merupakan kemampuan yang perlu di miliki oleh anak mengingat mengenal huruf merupakan kemampuan yang sangat penting untuk pendidikan anak ke jenjang selanjutnya, oleh karena itu perlu adanya peningkatan dalam mengenal huruf. Dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf terdapat permainan yang di gunakan, salah

satunya dengan Bermain Ember Aksara. Dimana ember aksara ini cukup menarik di gunakan oleh anak sehingga anak akan merasa senang ketika menggunakan permainan tersebut dan lebih mudah untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengenal huruf sehingga tujuan akan tercapai.

Di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa Pringsurat Temanggung, masih terdapat beberapa anak yang belum memiliki kemampuan mengenal huruf atau kemampuan dalam mengenal huruf masih rendah, hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media yang di gunakan dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak, sehingga anak kurang tertarik ketika mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Dengan permainan yang bervariasi, salah satunya dengan Ember Aksara di harapkan anak akan tertarik dan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan baik, yang pada awal sebelum dilaksanakan tindakan kemampuan mengenal hurufnya masih rendah kemudian setelah di laksanakan tindakan kemampuan dalam mengenal huruf meningkat dan sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 1 Bagan Alur Kerangka Berpikir

Bagan tersebut menerangkan bahwa sebelum diberikan tindakan kegiatan dengan bermain ember aksara kemampuan mengenal huruf masih rendah, kemudian setelah dilakukan tindakan kegiatan dengan media ember aksara terdapat perubahan dari sebelumnya yakni kemampuan mengenal huruf anak meningkat

E. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “Bermain Ember Aksara efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupan Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2016/2017”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian yang penulis gunakan adalah tindakan kelas/PTK (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Menurut Arikunto (2010:130) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Adanya masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas di picu oleh munculnya kesadaran pada diri guru bahwa praktik yang dilakukannya selama ini di kelas mempunyai masalah yang perlu diselesaikan. Dengan kata lain guru merasa bahwa ada sesuatu yang perlu diperbaiki dalam praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini dan perbaikan tersebut diprakarsai dari dalam diri guru sendiri (*an inquiry of practice from within*). Bukan oleh orang dari luar. Tegasnya, kepedulian guru terhadap kualitas pembelajaran yang dikelolanya merupakan awal dari munculnya masalah yang perlu dicari jawabanya.

B. Setting Penelitian

Seting yang dijadikan tempat penelitian adalah Raudhatul Athfal Darul Ulum Kupa yang beralamat di Desa Kupa Kecamatan Pringsurat

Kabupaten Temanggung. Setting penelitian adalah di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa, Temanggung tahun pelajaran 2016/2017. Dipilih tempat ini atas dasar permasalahan yang akan diteliti terdapat di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa, Pringsurat, Temanggung sehingga mudah dilaksanakan serta efektif dalam penggunaan waktu, tenaga dan biaya.

C. Subjek Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada anak Raudhatul Atfal Kupa Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung yang berjumlah 17 anak, 9 laki-laki dan 8 perempuan. Terdapat 4 anak yang menjadi subjek penelitian yaitu 2 anak perempuan dan 2 anak laki-laki. Keempat subjek ini dipilih karena termasuk anak yang mempunyai kemampuan mengenal huruf yang belum optimal berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, serta didukung dengan hasil wawancara dengan orang tua anak.

2. Karakteristik Subjek Penelitian

Karakteristik dari subjek penelitian yaitu keadaan yang mengarah pada kemampuan mengenal huruf pada subjek dan sebagai sasaran penelitian.

Subjek penelitian yang dipilih sebanyak 4 (empat) anak berdasarkan hasil wawancara, observasi dan analisis data yang

menunjukkan bahwa anak tersebut memerlukan tindakan agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf yang belum optimal dialami oleh keempat subjek diantaranya belum bisa menyebutkan huruf vokal dan konsonan dengan benar, belum mampu menyebutkan nama-nama benda yang huruf awalnya sama dengan benar, belum dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dengan benar, belum bisa menghubungkan gambar dengan kata secara benar, belum mampu membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana, belum dapat menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, belum bisa membaca nama sendiri dengan lengkap dan benar, belum mampu menuliskan nama sendiri dengan lengkap dan benar.

D. Variabel Penelitian

Kunandar (2008 : 137-138) variable dalam penelitian tindakan kelas harus dapat menjangkau masalah yang terkait dengan beberapa variabel yaitu variabel *input*, variabel proses, variabel *output*.

1. Variabel *Input*

Di dalam penelitian ini yang dijadikan variable input adalah 4 (empat) anak didik di kelompok B di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung tahun ajaran 2016/2017 yang menunjukkan kemampuan mengenal hurufnya belum

optimal. Kemampuan mengenal huruf belum optimal yang ditunjukkan anak adalah belum bisa menyebutkan huruf vokal dan konsonan dengan benar, belum mampu menyebutkan nama-nama benda yang huruf awalnya sama dengan benar, belum dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dengan benar, belum bisa menghubungkan gambar dengan kata secara benar, belum mampu membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana, belum dapat menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, belum bisa membaca nama sendiri dengan lengkap dan benar, belum mampu menuliskan nama sendiri dengan lengkap dan benar.

2. Variabel Proses

Di dalam penelitian ini yang dijadikan variable proses adalah bermain ember aksara dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf kelompok B di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung. Bermain dengan ember aksara dilaksanakan secara terus menerus hingga dapat merubah kemampuan mengenal huruf yang belum optimal menjadi lebih baik dan bertambahnya kemampuan mengenal huruf pada anak.

3. Variabel Output

Di dalam penelitian ini variable *outputnya* adalah meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf yang masih belum optimal dari 4 (empat) anak tersebut, dengan bermain menggunakan ember aksara

maka anak tersebut di harapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Bermain Ember Aksara

Bermain ember aksara adalah bermain dengan alat permainan yang terbuat dari ember bertuliskan aksara atau huruf-huruf abjad dengan potongan-potongan kertas huruf di dalamnya yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan.

2. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol atau tanda pada suatu huruf, anak mampu mengenal huruf ditandai dengan dapat menyebutkan huruf vokal dan konsonan dengan benar, mampu menyebutkan nama-nama benda dengan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dengan benar, bisa menghubungkan gambar dengan kata secara benar, mampu membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana, dapat menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, mampu membaca dan menuliskan nama sendiri dengan benar.

F. Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode yang di gunakan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian antar lain sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Menurut Walgito (2010: 61) observasi merupakan salah satu metode khusus untuk mendapatkan fakta. Dalam penelitian observasi dijalankan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indra (terutama mata) atas kejadian-kejadian yang langsung dapat diungkap pada waktu kejadian itu berlangsung.

Pengamatan secara langsung kepada anak Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung, mengamati bagaimana hubungan dan pengaruh pemberian layanan terhadap kemampuan mengenal huruf anak Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung. Observasi dilakukan mulai dari anak datang sampai dengan anak pulang. Peneliti menggunakan teknik observasi ini berdasarkan keterlibatan peneliti secara langsung dalam pengamatan dengan bantuan dan kerja sama guru dan kepala sekolah Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa.

Peneliti menjalin kerja sama dengan kepala sekolah dan guru kelas Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupa, Pringsurat, Temanggung. Sebelum pedoman observasi dipergunakan peneliti melakukan

professional judgement kepada pembimbing, kepala sekolah dan ketua IGRA Kecamatan Pringurat.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab untuk memperoleh informasi atau keterangan dalam sebuah penelitian yang dilakukan antara pewawancara dengan responden sambil bertatap muka. “ metode wawancara yaitu bentuk komunikasi secara langsung yang di lakukan oleh dua orang yang saling bertatap muka, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dan seseorang yang lainnya mengajukan pertanyaan yang berdasarkan tujuan-tujuan tertentu “.

G. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mempermudah peneliti (Arikunto: 2010).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kisi-kisi instrument penelitian kemampuan mengenal huruf. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, yaitu diantaranya kemampuan anak dalam mengetahui simbol huruf yang diterapkan

menggunakan ember aksara, anak-anak bermain ember aksara yang dibuat sendiri oleh peneliti.

Tabel 1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Huruf

Variable	Indikator	Sub Indikator	Aspek Yang Diamati
Kemampuan mengenal huruf	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Menyebutkan huruf vocal dengan benar	Dapat menyebutkan huruf vokal dengan benar
		Menyebutkan huruf konsonan dengan benar	Bisa menyebutkan huruf konsonan dengan benar
	Mengenal bunyi huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya	Menyebutkan nama-nama benda yang huruf awalnya sama dengan benar	Mampu menyebutkan nama-nama benda yang huruf awalnya sama dengan benar
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama	Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dengan benar	Dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dengan benar
		Menghubungkan gambar dengan kata secara benar	Bisa menghubungkan gambar dengan kata secara benar
	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana	Mampu membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana
		Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	Dapat menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya
	Membaca nama sendiri	Membaca nama sendiri dengan lengkap dan benar	Bisa membaca nama sendiri dengan lengkap dan benar
	Menulis nama sendiri	Menuliskan nama sendiri dengan lengkap dan benar	Mampu menuliskan nama sendiri dengan lengkap dan benar

H. Indikator Keberhasilan

Menurut Kunandar (2010: 127) indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penilaian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu proses belajar mengajar dikelas, indikator kinerja harus realistis dan dapat diukur (jelas cara mengukurnya).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator keberhasilan dengan aspek yang diamati yaitu:

1. Dapat menyebutkan huruf vokal dengan benar
2. Bisa menyebutkan huruf konsonan dengan benar
3. Mampu menyebutkan nama-nama benda yang huruf awalnya sama dengan benar
4. Dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama
5. Bisa menghubungkan gambar dengan kata dengan benar
6. Mampu membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana
7. Dapat menghubungkan tulisan sederhanadengan simbol yang melambangkannya
8. Bisa membaca nama sendiri
9. Mampu menuliskan nama sendiri

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 60% kemampuan anak dalam mengenal huruf pada kelompok B RA Darul Ulum Kupon Pringsurat Temanggung meningkat melalui media ember

aksara. Hal ini terlihat dari prosentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrument penelitian. (Arikunto: 2010) menginterpretasikan skala keberhasilan menjadi 4 tingkat yaitu:

1. Kriteria baik, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang di peroleh anak antara 76-100%
2. Kriteria cukup, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 56-75%
3. Kriteria kurang, yaitu apabila hasil peenilaian yang di peroleh anak antara 41-55%
4. Kriteria belum baik, yaitu apabila hasil penilaian yang di peroleh anak antara 0-40%

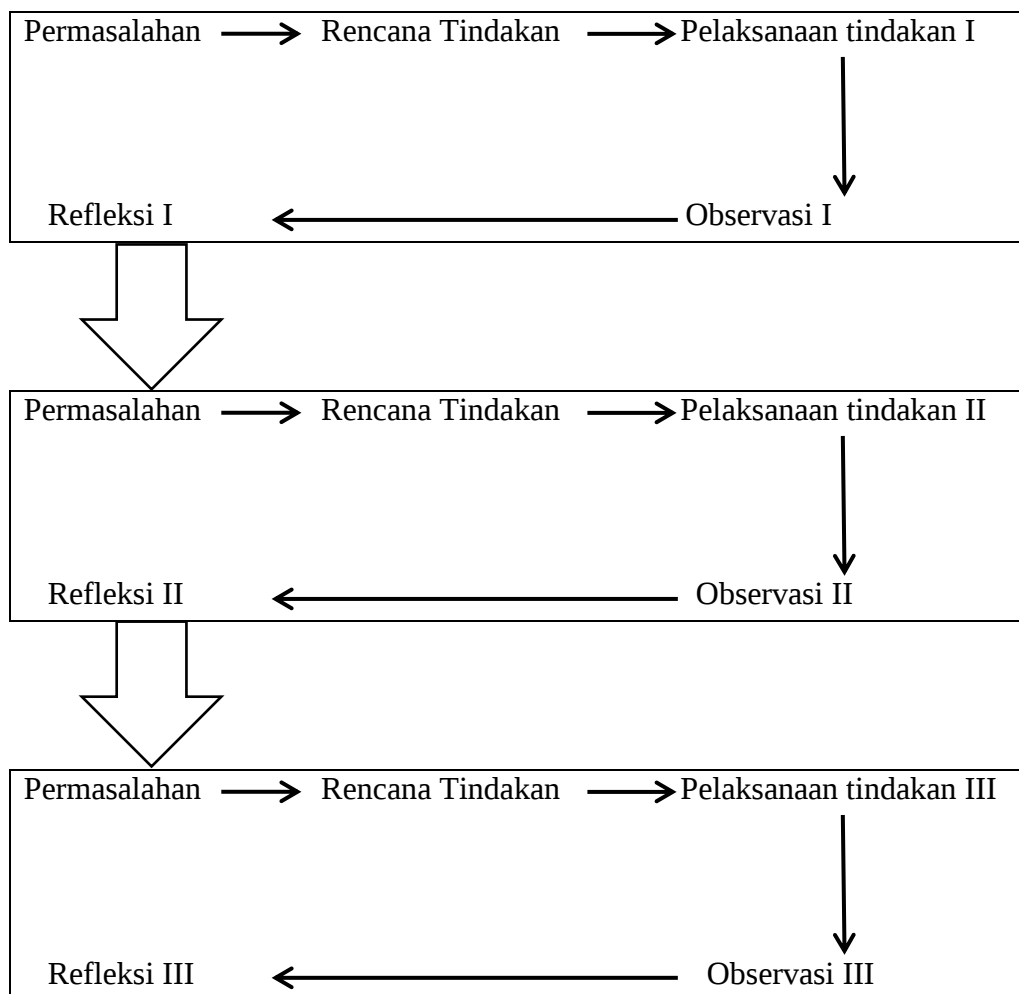
I. Rencana Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Dengan melakukan tindakan dengan 3 siklus akan dimungkinkan permasalahan yang ada mudah teratasi. Siklus I terdiri dari empat fase yaitu (1) Rencana tindakan I, (2) Pelaksanaan tindakan I, (3) Observasi I, (4) Refleksi I.

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I masalah belum dapat teratasi maka dilanjutkan pada siklus II yang terdiri dari: (1) Rencana tindakan II, (2) Pelaksanaan tindakan II, (3) Observasi II, (4) Refleksi II.

Demikian pula jika pada pelaksanaan siklus II juga masalah masih belum dapat teratasi maka dilanjutkan siklus III yang terdiri dari: (1) Rencana tindakan III, (2) Pelaksanaan tindakan III, (3) Observasi III, (4) Refleksi III.

Untuk lebih jelasnya tiga siklus yang akan dilaksanakan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2
Bagan Rencana Tindakan

Adapun uraian dari rencana tindakan diatas adalah sebagai berikut:

Siklus I

a. Rencana Tindakan I

Rencana tindakan dilakukan berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan mengenal huruf yang belum optimal. Tindakan yang ditempuh adalah melalui pemberian metode bermain dengan ember aksara pada subyek penelitian, tujuannya untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Rencana tindakan penelitian adalah:

1) Mempersiapkan metode pembelajaran

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah bermain ember aksara, peneliti harus mempersiapkan materi yang harus disampaikan. Adapun meningkatnya kemampuan mengenal huruf ditunjukkan dengan anak bisa menyebutkan huruf vokal dan konsonan dengan benar, mampu menyebutkan nama-nama benda yang huruf awalnya sama dengan benar, dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dengan benar, bisa menghubungkan gambar dengan kata secara benar, mampu membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana, dapat menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, bisa membaca nama sendiri dengan lengkap dan benar, mampu menuliskan nama sendiri dengan lengkap dan benar.

2) Mempersiapkan rencana kegiatan

Untuk memperlancar jalannya penelitian, peneliti mempersiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian), peneliti membatasi waktu pembelajaran yang akan dilakukan.

Adapun langkah dalam penyusunan RKH adalah sebagai berikut:

- a) Memilih indikator dalam program semester untuk dimasukkan dalam RKH
- b) Memilih kegiatan yang sesuai dengan RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) untuk mencapai indikator yang dipilih dalam penelitian
- c) Memilih sumber yang dapat menunjang kegiatan bermain dengan ember aksara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

3) Mempersiapkan waktu pembelajaran

Peneliti membatasi waktu pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3x pertemuan.

b. Pelaksanaan Tindakan I

Pelaksanaan tindakan I dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung. Sebelumnya peneliti melakukan beberapa hal antara lain:

- 1) Peneliti mengajak anak untuk duduk melingkar
- 2) Peneliti memberitahukan kepada anak bahwa hari ini mereka akan di ajak mengenal huruf dengan bermain ember aksara

- 3) Peneliti membuka pembelajaran dengan mengajak anak bernyanyi huruf abjad a-z.
- 4) Peneliti menjelaskan jumlah huruf abjad dan mengenalkan huruf satu persatu dengan ember aksara, anak memperhatikan
- 5) Peneliti menunjuk huruf yang terdapat di ember aksara, satu persatu anak di minta untuk melafalkan huruf yang di tunjuk guru
- 6) Setelah kegiatan selesai, peneliti memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak yang mengalami kesulitan.
- 7) Peneliti memberikan penilaian dan umpan balik terhadap penugasan kepada anak.

Tabel 2
Matrik Bermain Ember Aksara

Tahapan	Rencana Kegiatan	Peran Guru	Peran Anak	Hasil
Pembukaan	Melakukan pendekatan terhadap anak	Menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan	Merasa nyaman dengan guru	Belum terjalin hubungan baik antara guru dengan murid
	Memotivasi anak	Guru memotivasi anak untuk mau bermain menebak huruf dengan ember aksara	Merasa termotivasi	Anak belum merasa senang dan belum bersemangat untuk ikut bermain
Penjelasan	Memberikan penjelasan sebelum kegiatan bermain dimulai	Guru menjelaskan sebelum kegiatan bermain ember aksar dimulai	Mendengar dan memperhatikan penjelasan dari guru	Anak belum paham tentang apa yang disampaikan oleh guru
Treatment	Bermain ember aksara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf	Bermain menggunakan media ember aksara	Anak melakukan tanya jawab atau bermain tebak huruf menggunakan media ember aksara	Sebagian besar anak belum menguasai permainan yang diarahkan oleh peneliti
Penutup	Mengahiri pertemuan	Guru <i>mereview</i> kembali permainan tebak huruf dengan media ember aksara	Mendengarkan hasil dari bermain tebak huruf dengan media ember aksara	Hasil belum sesuai target yang diharapkan dan harus dilakukan dalam siklus berikutnya

c. Observasi I

Observasi dilakukan untuk mengetahui bermain ember aksara dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Observasi dilakukan di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

d. Refleksi

Refleksi digunakan untuk menganalisis keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan dengan mendasar pada tujuan yang hendak dicapai. Apabila diketahui kemampuan mengenal huruf pada anak belum mencapai target maka perlu dilakukan siklus II.

Siklus II

a. Pelaksanaan Tindakan II

Pelaksanaan tindakan II merupakan revisi dari tindakan siklus I rencana tindakan II dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung dimaksudkan untuk memaksimalkan kemampuan anak. Tindakan pada siklus II antara lain:

- 1) Peneliti mengajak anak untuk duduk melingkar
- 2) Peneliti memberitahukan kepada anak bahwa hari ini mereka akan di ajak mengenal huruf dengan bermain ember aksara
- 3) Peneliti membuka pembelajaran dengan mengajak anak bernyanyi huruf abjad a-z.
- 4) Peneliti menjelaskan jumlah huruf abjad dan mengenalkan huruf satu persatu dengan ember aksara, anak memperhatikan

- 5) Peneliti menyodorkan ember aksara kepada setiap anak dan meminta anak untuk mengambil satu potongan huruf yang terdapat di dalam ember aksara kemudian meminta anak untuk menyebutkan masing-masing huruf yang di ambil
- 6) Setelah kegiatan selesai, peneliti memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak yang mengalami kesulitan.
- 7) Peneliti memberikan penilaian dan umpan balik terhadap penugasan kepada anak.

Tabel 3
Matrik Bermain Ember Aksara

Tahapan	Rencana Kegiatan	Peran Guru	Peran Anak	Hasil
Pembukaan	Melakukan pendekatan terhadap anak	Menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan	Merasa nyaman dengan guru	Mulai terjalin hubungan baik antara guru dengan murid
	Memotivasi anak	Guru memotivasi anak untuk mau bermain menebak huruf dengan ember aksara	Merasa termotivasi	Anak mulai merasa senang dan mulai bersemangat untuk ikut bermain
Penjelasan	Memberikan penjelasan sebelum kegiatan bermain dimulai	Guru menjelaskan sebelum kegiatan bermain ember aksar dimulai	Mendengar dan memperhatikan penjelasan dari guru	Anak mulai paham tentang apa yang disampaikan oleh guru
Treatment	Bermain ember aksara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf	Bermain menggunakan media ember aksara	Anak melakukan tanya jawab atau bermain tebak huruf menggunakan media ember aksara	Sebagian besar anak mulai menguasai permainan yang diarahkan oleh peneliti
Penutup	Mengahiri pertemuan	Guru <i>mereview</i> kembali permainan tebak huruf dengan media ember aksara	Mendengarkan hasil dari bermain tebak huruf dengan media ember aksara	Hasil mulai terlihat sesuai dengan target yang diharapkan dan harus dilakukan dalam siklus berikutnya

b. Observasi II

Observasi dilakukan untuk mengetahui bermain ember aksara dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Observasi dilakukan di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

c. Refleksi II

Refleksi digunakan untuk menganalisis keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan dengan mendasar pada tujuan yang hendak dicapai. Apabila diketahui kemampuan mengenal huruf pada anak belum mencapai target maka perlu dilakukan siklus II.

Siklus III

a. Pelaksanaan Tindakan III

Pelaksanaan tindakan III merupakan revisi dari tindakan siklus II rencana tindakan III dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung dimaksudkan untuk memaksimalkan kemampuan anak. Tindakan pada siklus III antara lain:

- 1) Peneliti mengajak anak untuk duduk melingkar
- 2) Peneliti memberitahukan kepada anak bahwa hari ini mereka akan di ajak mengenal huruf dengan bermain ember aksara
- 3) Peneliti membuka pembelajaran dengan mengajak anak bernyanyi huruf abjad a-z.

- 4) Peneliti menjelaskan jumlah huruf abjad dan mengenalkan huruf satu persatu dengan ember aksara, anak memperhatikan
- 5) Peneliti menyodorkan ember aksara kepada setiap anak dan meminta anak untuk mengambil huruf sesuai dengan yang diminnta oleh peneliti
- 6) Setelah kegiatan selesai, guru memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak yang mengalami kesulitan.
- 7) Guru memberikan penilaian dan umpan balik terhadap penugasan kepada anak.

Tabel 4
Matrik Bermain Ember Aksara

Tahapan	Rencana Kegiatan	Peran Guru	Peran Anak	Hasil
Pembukaan	Melakukan pendekatan terhadap anak	Menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan	Merasa nyaman dengan guru	Terjalin hubungan baik antara guru dengan murid
	Memotivasi anak	Guru memotivasi anak untuk mau bermain menebak huruf dengan ember aksara	Merasa termotivasi	Anak merasa senang dan bersemangat untuk ikut bermain
Penjelasan	Memberikan penjelasan sebelum kegiatan bermain dimulai	Guru menjelaskan sebelum kegiatan bermain ember aksar dimulai	Mendengar dan memperhatikan penjelasan dari guru	Anak paham tentang apa yang disampaikan oleh guru
Treatment	Bermain ember aksara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf	Bermain menggunakan media ember aksara	Anak melakukan tanya jawab atau bermain tebak huruf menggunakan media ember aksara	Anak dapat menguasai permainan seperti yang diarahkan oleh peneliti
Penutup	Mengahiri pertemuan	Guru <i>mereview</i> kembali permainan tebak huruf dengan media ember aksara	Mendengarkan hasil dari bermain tebak huruf dengan media ember aksara	Hasil sudah sesuai target yang diharapkan dan tidak perlu dilakukan siklus berikutnya

b. Observasi III

Observasi dilakukan untuk mengetahui bermain ember aksara dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Observasi dilakukan di Raudhatul Atfal Darul Ulum Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

c. Refleksi III

Refleksi digunakan untuk menganalisis keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan dengan mendasar pada tujuan yang hendak dicapai. Apabila diketahui kemampuan mengenal huruf pada anak sudah mencapai target maka tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.

J. Teknik Analisis Data

Analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan lain sehingga dapat mudah di pahami, dan ditemukannya dapat di informasikan kepada orang lain. Analisis data yang penulis gunakan adalah analisis non statistik yaitu cara menganalisa data dengan menggunakan analisis data kualitatif yang bertujuan pada proses penggalian makna, penggambaran, penjelasan dan penempatan data pada konteksnya masing-masing uraian data berupa kalimat bukan angka. Menurut Goodwen & Coater (Masrifah: 2014) sasaran treatment

prosentase peningkatan kemampuan mengenal huruf dapat dihitung dengan menggunakan:

$$Pe = \frac{Post Rate - Base Rate}{Post Ratte} \times 100\%$$

Keterangan :

1. *Pe* adalah Prosentase Peningkatan
2. *Base Rate* adalah Kemampuan mengenal huruf sebelum tindakan
3. *Post Rate* adalah Kemampuan mengenal huruf sesudah tindakan

K. Validitas Data

Untuk memperoleh data secara keabsahan yang tinggi (valid) maka perlu dilakukan pemeriksaan data (*validation*). Untuk mendapatkan validitas dalam penelitian, peneliti menggunakan triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuat yang lain diluar itu untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap data itu (Moleong, 2006)

Triangulasi yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi teknik merupakan teknik yang digunakan peneliti dengan cara mengumpulkan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data

dari sumber yang sama dengan membandingkan hasil pengamatan oleh
observer dengan pengamatan dari guru

2. Triangulasi sumber dilakukan untuk mendapatkan data dari sumber
yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori
 - a. Bermain ember aksara adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan membantu anak dalam mencapai perkembangannya dengan bermain menggunakan ember aksara bertujuan untuk membantu anak dalam kemampuan mengenal huruf
 - b. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan dasar bagi anak dalam mengetahui simbol-simbol dan memahami antara bunyi dengan bentuk huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahapan awal membaca yang sangat dibutuhkan sebagai landasan anak kedalam jenjang pendidikan selanjutnya.
 - c. Bermain ember aksara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu suatu permainan yang menyenangkan untuk dilakukan oleh anak dengan tujuan tercapainya pendidikan salah satunya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B Raudhatul Atfal Darul Ulum.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bermain dengan ember aksara efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan bukti yaitu peningkatan kemampuan mengenal huruf tindakan I maksimal mencapai 31% peningkatan kemampuan mengenal huruf tindakan II maksimal mencapai 57% peningkatan kemampuan mengenal huruf tindakan III maksimal mencapai 66%

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang peneliti sampaikan antara lain:

1. Bagi Lembaga PAUD

Sekolah perlu menambah berbagai sumber kegiatan yang menarik untuk anak dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan, misalnya dengan menyediakan buku-buku kumpulan permainan anak sehingga metode pembelajaran yang ada dapat lebih bervariasi.

2. Bagi Pendidik PAUD

Dapat memahami siswa yang mempunyai kemampuan mengenal huruf belum optimal sehingga dapat memberikan pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dimasa yang akan datang dapat digunakan sebagai salah satu sumber data untuk penelitian selanjutnya dan dilakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan faktor lainnya, variabel yang berbeda, tempat yang berbeda tempat yang berbeda dengan desain yang lebih tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhadiyah, Sabarti. 2008. *Kegiatan Keaksaraan Keluarga*. Edu Lingu Jurnal Pendidikan Bahasa Vol 2. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktik*. Jakkarta: PT Rineka Cipta
- Dhieni, Nurbiana. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hulaipah. 2010. *Upaya Meningkatkan Pemahaman Huruf Abjad Melalui Media Gambar Pada Kelompok B4 Di RA Perwanida Muara Enim*. Palembang: IAIN Raden Fatah.
- Imas, Kurniawan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasia
- Ismail, Andang. 2009. *Education Gams*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kasanah, Nur dan Tuminto, Didik. 2007. *Kamus Besr Bergambar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Bina Arena Pustaka.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Masrifah, Atik, 2014. *Efektifitas Bercerita Dengan Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri*. Skripsi. (tidak diterbitkan). PAUD-UMM
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Montolalu, B.E.F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muaddab, Hafis. 2012. *Keaksaraan, Perdamaian, Dan Karakter Bangsa*. <http://hafismuaddab.wordpress.com>. (diakses pada tanggal 15 April 2017)

- Nurista, 2012. *Menyiapkan Anak Usia Dini Belajar Membaca dan Berhitung*. <http://rumahangkaindonesia.blogspot.com>. (diakses pada tanggal 2 Mei 2017).
- Permendiknas No 58. 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Tenaga Kependidikan.
- Rahim, Farida. 2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara. Tersedia: <http://jazzyla.wodpess.com/2010/04/15/faktor-%E2%80%93faktor-yang-mempengaruhi-perkembangan-kemampuan-membaca-pada-anak-sd-mi> (diakses pada tanggal 11 Mei 2017)
- Seefeldt, Carol dan Barbara A Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini (Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah)*. Jakarta: Indeks
- Sujiono, Y. Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usisa Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Tadkiroatun, Musfiroh. 2009. *Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Wacana.
- Yudisthira, Devi. 2008. *Belajar Membaca Dengan Bermain*. <http://yudisthira31.wordpress.com>. (diakses pada tanggal 7 April 2017)