

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Badudu dalam Dhieni (2015:1.5) “bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat”. Menurut Bromley dalam Dhieni, dkk (2015: 1.5) mendefinisikan bahwa bahasa adalah sistem simbol yang teratur untuk menstransfer berbagai ide maupun informasi. Perkembangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Buhler dalam Dhieni, (2015: 1.8) berpandangan bahwa bahasa sebagai alat komunikasi tidak lepas dari konteks sosial.

Menurut Beichler dan Snowman dalam Idad Suhada (2015:115) mengatakan Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini menurut Augusta adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut Suhada (2016:115). Dari berbagai definisi, dapat peneliti simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun

Agar kemampuan anak dapat berkembang lebih optimal, guru sebagai pelaksana pendidikan diharapkan dapat menentukan metode yang tepat dalam menyampaikan suatu materi, memilih media pembelajaran yang cocok, serta sumber belajar yang sesuai yaitu dengan pemanfaatan sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah masing-masing. Apabila kegiatan membaca diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya kegiatan membaca menjadi lebih menarik dan

efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, Gusnita (2019).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia dini yaitu pada jenjang Paud untuk menghadapi jenjang Pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf vokal. Kemampuan mengenal huruf vokal merupakan kemampuan yang terlihat sederhana, namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak Paud karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Kemampuan mengenal huruf vokal sangat penting bagi anak usia dini dan berkaitan erat dengan tahapan perkembangan literasi serta persiapan untuk jenjang pendidikan berikutnya. Berikut adalah beberapa poin yang menjelaskan pentingnya kemampuan ini:

1. Dasar Literasi Awal

Huruf vokal adalah komponen dasar dalam pembentukan kata. Memahami huruf vokal membantu anak mengenali bunyi dan membangun keterampilan membaca.

2. Membaca dan Menulis

Penguasaan huruf vokal memudahkan anak dalam belajar membaca dan menulis. Anak yang sudah familiar dengan huruf vokal akan lebih cepat memahami pola kata.

3. Persiapan Pendidikan Selanjutnya

Anak yang mengenal huruf vokal dengan baik akan lebih siap menghadapi pembelajaran di sekolah dasar. Mereka akan memiliki fondasi yang kuat untuk belajar pelajaran lainnya.

4. Keterampilan Berbahasa

Kemampuan mengenal huruf vokal berkontribusi pada perkembangan keterampilan berbicara dan bahasa. Anak akan lebih percaya diri dalam berkomunikasi.

5. Interaksi Sosial

Membaca dan memahami huruf vokal juga mendukung interaksi

sosial. Anak dapat berpartisipasi dalam aktivitas membaca bersama teman sebayanya, yang memperkuat keterampilan sosial.

Mengenal huruf vokal bukan hanya tentang mengenali simbol, tetapi juga tentang membangun fondasi yang kuat untuk kemampuan literasi yang lebih kompleks. Dengan dukungan yang tepat, anak dapat mengembangkan keterampilan ini dengan baik, mempersiapkan mereka untuk pendidikan yang lebih tinggi dan kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, para ahli banyak menciptakan metode, strategi, pendekatan, dan media belajar yang dapat digunakan guru untuk menjadikan kegiatan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan. Setiap pembelajaran memiliki kecocokan dengan situasi tertentu sehingga guru harus dapat memilih metode, strategi, pendekatan, dan media yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran di Paud. Salah satu metode yang paling disukai anak adalah bermain.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan. Bermain dibutuhkan sebagai sarana untuk relaksasi dan menghibur diri. Kusbuidyah (2014:1) menjelaskan bahwa “setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia.

Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal adalah permainan dengan menggunakan kotak huruf agar anak lebih tertarik dengan hal-hal baru sehingga mereka mudah dalam menerima informasi. Namun ternyata di TK Pertiwi 2 Ngadirojo Kecamatan Gladagsari Kabupaten Boyolali belum menggunakan media kotak huruf dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf vokal.

Berdasarkan observasi yang sudah peneliti lakukan di TK Pertiwi 2 Ngadirojo Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali, masih ditemukan bahwa sebagian besar anak didik belum mampu mengembangkan kemampuan Mengenal Huruf Vokal dengan baik dan

belum maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian kegiatan menggunakan kotak huruf yang peneliti lakukan pada anak usia 4-5 tahun.

Dari hasil observasi peneliti di TK Pertiwi 2 Ngadirojo Kecamatan Gladagsari Kabupaten Boyolali menunjukkan bahwa dari 14 anak masih 10 yang belum berkembang, 2 anak mulai berkembang dan 2 anak yang berkembang sesuai harapan dalam mengenal huruf vokal. Media pembelajaran yang tersedia untuk mengenalkan huruf vokal masih kurang, monoton, dan belum disajikan dalam bentuk permainan. Stimulasi pada anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal belum dilakukan secara maksimal.

Mengingat adanya kekurangan pada kondisi tersebut, perlu ada perubahan media yang lebih baik. Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggunakan media berupa kotak huruf untuk mengenalkan huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun. Alasan peneliti memilih media kotak huruf adalah :

1. Hasil kreatifitas peneliti
2. Media kotak huruf sebagai alat edukatif yang paling efektif untuk mengenalkan huruf vokal dan menarik bagi anak anak
3. Kotak huruf dapat digunakan sebagai alat peraga sekaligus dapat untuk alat permainan dalam kegiatan pembelajaran. Bermain atau permainan merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini terutama dalam pengenalan huruf.
4. Usia dini adalah usia dimana anak bermain, maka upaya menciptakan suasana belajar dapat diwujudkan dalam permainan tebak huruf menggunakan media kotak huruf.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka penulis bermaksud untuk meneliti, dan membahas dalam penelitian dalam skripsi Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Metode Permainan

Dengan Media Kotak Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun TK Pertiwi 2 Ngadirojo Kecamatan Gladagsari Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang monoton sehingga menimbulkan kurangnya minat belajar anak.
2. Kurangnya stimulus dalam mengenalkan huruf vokal.
3. Media yang kurang memadai sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif.

C. Focus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal melalui metode permainan dengan menggunakan media kotak huruf karena huruf vokal lebih sering digunakan dalam pembelajaran awal membaca.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui Permainan dengan Media Kotak Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun TK Pertiwi 2 Ngadirojo Kecamatan Gladagsari Kabupaten Boyolali?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal melalui metode permainan dengan menggunakan media kotak huruf pada anak Usia 4-5 tahun TK Pertiwi 2 Ngadirojo.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun melalui metode permainan dengan media kotak huruf. Penelitian ini berfokus pada hal hal yang dapat menjadi stimulus pada anak usia 4-5 tahun dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal.

Dalam penelitian ini dapat diambil manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bahwa penelitian ini dapat memperkaya model pembelajaran literasi awal menggunakan media interaktif yang bermanfaat di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya upaya guru Taman Kanak Kanak dalam membantu perkembangan bahasa anak di Taman Kanak Kanak dalam kemampuan mengenal huruf vokal melalui permainan kotak huruf.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Tenaga Pendidik Anak Usia Dini

Memberikan pengalaman dan membantu guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan di sekolah yang diberikan pada anak- anak sesuai dengan karakteristik belajarnya.

b) Bagi siswa

Anak-anak memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal huruf vokal.

c) Bagi Orang Tua

Manfaat penelitian ini bagi orang tua dapat dirasakan ketika orang tua mampu memilih permainan dan media yang tepat bagi anak untuk meningkatkan keterampilan mengenal huruf vokal

serta sesuai dengan kemampuan dan umur anak agar anak dapat berkembang dengan baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Untuk memperkuat penelitian ini, penulis meninjau beberapa penelitian sejenis terdahulu. Peneliti menemukan beberapa skripsi dan jurnal yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang peneliti kaji. Beberapa diantaranya adalah :

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	“Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Permainan Kartu Huruf Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang” Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Vortuna, Ratiyah, Syafdaningsih 2019.	Persamaannya adalah samasama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak.pada kelompok B	Sedangkan perbedaannya adalah dari segi penggunaan media pembelajaran
2.	“Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini di RA Uswatun Hasanah Trenten Candi mulyo	Persamaannya adalah samasama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan	perbedaannya adalah dari segi penggunaan media pembelajaran

	Kabupaten Magelang”. Penelitian ini dilakukan oleh Tiwik Wahyuningsih 2014	mengenal huruf vokal pada anak.	
	“Peningkatan kemampuan mengenali huruf vokal melalui media pancingan huruf pada kelompok B-3 Tkit Izzuddin Palembang”. Penelitian ini dilakukan oleh Siska Lestari, Lili Putriani, Rukiyah 2019	Persamaannya adalah samasama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenali huruf vokal pada anak.	perbedaannya adalah dari segi penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran.
	“Peningkatan Kemampuan Huruf vokal Melalui Metode Bermain Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B Dan Nilai Pendidikan Karakter Di TK Samaturu Kec. Ranomeeto Kab. Konawe Selatan”. Penelitian ini dilakukan oleh Nasrawati (2017)	Persamaannya adalah samasama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenali huruf vokal pada anak.	perbedaannya adalah dari segi penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran.
	“Meningkatkan kemampuan mengenali huruf vokal dengan menggunakan media kartu kata pada anak	Persamaannya adalah samasama bertujuan untuk	perbedaannya adalah dari segi penggunaan

kelompok B Taman Kanak-kanak Bungantulasi Kota Baubau". Penelitian ini dilakukan oleh Hartati (2016).	meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak.	media pembelajaran
---	--	--------------------

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat ditemukan letak relevansi dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini. Adanya penelitian yang relevan dengan konsep huruf, namun ada juga penelitian yang relevan dengan media pembelajaran. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut ditemukan pembeda dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini yaitu terletak pada aspek yang akan ditingkatkan berupa kemampuan mengenal huruf vokal melalui penggunaan media kotak huruf sebagai solusinya. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini merupakan penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya

B. Landasan Teori

1. Teori kemampuan mengenal huruf

a) Pengertian kemampuan

Menurut Robbins (2015) kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek. Adapun menurut Sudrajat (2017), ability adalah menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda

Menurut Sinaga (2015) mendefenisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang dalam pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.

Menurut Hamalik (2016) kemampuan dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut:

- a) Kemampuan intrinsik adalah kemampuan yang tercakup di dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan murid.
- b) Kemampuan ekstrinsik adalah kemampuan yang hidup dalam diri dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional.

Mampu adalah cakap dalam menjalankan tugas, mampu dan cekatan. Kata kemampuan sama artinya dengan kecekatan. Mampu atau kecekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar. Seseorang yang dapat melakukan dengan cepat tetapi salah tidak dapat dikatakan mampu. Spencer and Spencer dalam Uno (2014) mendefinisikan kemampuan sebagai “Karakteristik yang menonjol dari seseorang individu yang berhubungan

Dari beberapa pengertian kemampuan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kompetensi mendasar yang perlu dimiliki siswa yang mempelajari lingkup materi dalam suatu pelajaran pada jenjang tertentu.

2. Kemampuan mengenal huruf vokal

Kemampuan mengenal huruf menurut Nursalam (2016) yaitu sebuah kegiatan yang akan melibatkan pendengaran (auditif) dan unsur pengamatan (visual). Anak mulai mengenal huruf dimulai saat anak mulai senang mengetahui banyak buku, anak mulai mengamati, tertarik memegang, mulai membolak-balik halaman buku, mulai meminta untuk dibacakan buku cerita kepada orang tua

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2014), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf vokal adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pendapat Ehri dan Mc. Cormack (2014) belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis.

Kemampuan mengenal huruf vokal merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak-anak. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda- tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kemampuan, yang pertama anak dapat mengetahui huruf abjad, hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak menyebutkan simbol huruf a,i,u,e,o dengan benar. Kedua, anak dapat memahami huruf, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf vokal dari sebuah kata dengan benar.

Huruf (aksara) merupakan suatu unsur yang melambangkan bunyi, adapun abjad itu sendiri dalam ejaan bahasa Indonesia beranggotakan 26 huruf yang terbagi menjadi dua macam, yaitu:

a. Huruf Vokal

Vokal merupakan suatu bunyi ujaran yang disebabkan dari udara yang keluar dari paru-paru dan tidak mendapatkan halangan. Adapun vokal itu sendiri juga disebut huruf hidup atau huruf bunyi. Dalam bahasa Indonesia dikenal ada lima macam fonem vokal yaitu, a, i, u, e, o.

b. Huruf Konsonan

Konsonan merupakan suatu bunyi ujaran yang disebabkan oleh udara yang keluar dari paru-paru dan mendapat halangan. Adapun konsonan itu sering disebut dengan huruf mati, yang termasuk huruf konsonan adalah b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z, dengan demikian dalam bahasa Indonesia fonem konsonan bisa dijumpai sebanyak 21 buah.

Menurut Permendikbud pada 146 tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD anak usia 4-5 tahun antara lain :

a. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana

b. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana
Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh:
ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau
pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan
bahwa kemampuan mengenal huruf vokal adalah kegiatan anak dalam
perkembangan Bahasa.

3. Media

a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata
“medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara
definisi media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi
dari sumber ke penerima informasi (Martinis Yamin 2017 : 197). Adapun
Gerlach dan Ely (1971) dalam Azhar arsyad (2014 : 3) mengatakan bahwa
media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang
membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan
pengajaran karena membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi
pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah di rumuskan
dalam perencanaan pengajaran.

Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang
sering diganti dengan kata mediator penyebab atau alat yang turut campur
tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator
media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan
yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi
pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian
bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai
dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media.

Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

b. Media Pembelajaran

Menurut Hamka (2018) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. (Tafonao :2018) berpendapat bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia Pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan definisi media secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien.

c. Jenis-Jenis Media

Media Pembelajaran memiliki beberapa jenis, Satrianawati (2018: 10) terdapat jenis-jenis media pembelajaran secara umum yaitu:

1. Media Visual.

Media Visual ialah media yang dapat dilihat oleh manusia yang mengandalkan indra penglihatan, seperti: media gambar, foto, komik, gambal tempel, buku majalah, miniatur, dan lain-lain.

2. Media Audio:

Media Audio ialah media yang dapat didengar oleh manusia yang mengandalkan indra pendengaran yaitu telinga, seperti: musik dan lagu, siaran radio, suara, kaset suara, dan lain-lain.

3. Media Audio Visual.

Media Audio Visual ialah media yang dapat dilihat dan didengar oleh manusia yang mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, seperti: film, televisi, pementasan, VCD, dan lain-lain.

4. Multimedia.

Multimedia ialah semua jenis media yang terangkum menjadi satu.

4. Bermain kotak huruf

a. Pengertian Bermain

Pengertian Bermain Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikiran (Pupung & Lestarinigrum, 2018, h. 3).

Para pakar sepakat menyatakan bahwa bermain merupakan dunia bagi anak. Bermain bagi anak dilakukan saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan

masih banyak lagi. Secara bahasa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh. Brooks, J.B dan D.M. Eilliot mengemukakan bahwa bermain adalah istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun (Latif, 2016, h. 54).

Bermain adalah kegiatan utama yang dijalani anak-anak usia dini setiap hari. Segala bentuk aktivitas yang dikerjakannya sejak mereka bangun hingga tidur kembali pada dasarnya adalah kegiatan bermain. Sekalipun kegiatan tersebut berupa aktivitas “pekerjaan”, misalnya toileting, makan, membersihkan diri, anak masih menganggapnya bukan tugas rutin, tetapi salah satu bentuk bermain. Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak prasekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya (Farhurohman, 2017, h. 28).

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak.

b. Tujuan Bermain

Adapun tujuan bermain adalah untuk mengetahui peranan

bermain dalam perkembangan anak usia dini. Utami Munandar mengungkapkan tujuan bermain ialah sebagai sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak usia dini. Adapun secara umum tujuan bermain adalah untuk eksplorasi anak, eksperimen anak, imatation anak, serta untuk adaptasi anak. (Fadlillah, 2017, hal. 8-10).

Menurut Moeslichatoen (2004, h. 25) bermain bertujuan untuk: 1). Dapat membantu pertumbuhan anak; 2). Dapat memberi kebebasan anak untuk bertindak; 3). Dapat memberi kesempatan untuk menguasai minat anak dan pemusatan perhatian; 5). Dapat menjernihkan pertimbangan anak; 6). Dapat meningkatkan pengembangan bahasa; 7). Mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi; 8) anak dapat dinamis dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak memiliki tujuan sebagai berikut: Dapat membantu pertumbuhan anak, dapat memberi kebebasan anak untuk bertindak, dapat memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik, memperluas minat anak dan pemusatan perhatian, dapat meningkatkan pengembangan bahasa, anak dapat meningkatkan semua aspek, anak dapat berekspresi dan bereksplorasi, anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensinya, dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

c. Bentuk Kegiatan Bermain

Menurut Parten dalam Turner & Helms, yang dikutip (Halimah dkk, 2018, h. 74), ada enam bentuk kegiatan bermain yaitu: 1). *Unoccupied Play* (tidak benar-benar terlihat dalam kegiatan bermain), melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak, bila tidak ada yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya. Mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan jelas; 2). *Solitary Play* (bermain sendiri), anak sibuk bermain sendiri dan

tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain sekitarnya; 3). *Onlooker Play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya; 4). *Paralel Play* (bermain parallel), dua anak atau lebih dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, bentuk kegiatan ini tampak pada anak-anak sedang bermain mobil-mobilan atau permainan lego; 5). *Assosiative Play* (bermain asosiatif) anak yang sedang menggambar, mereka saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, berbagai pensil warna, ada interaksi diantara mereka tapi sebenarnya kegiatan menggambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri; 6). *Cooperative Play* (bermain bersama), misalnya, bermain dokter-dokteran. Kegiatan bermain bersama teman sebenarnya merupakan sarana untuk anak bersosialisasi.

5. Permainan kotak huruf

a. Pengertian kotak huruf

Menurut Wulandari (2015:1) media kotak kartu huruf adalah media pembelajaran yang berbentuk potongan huruf bergambar yang menarik untuk meningkatkan konsep membaca dan menulis awal. Sedangkan Hasan (2016:65) mengungkapkan kotak huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.

Kotak huruf adalah sebuah kotak yang berisi dengan tulisan huruf-huruf abjad, kotak huruf dilengkapi dengan kartu bergambar dimana tiap-tiap gambar dibagian bawahnya bertuliskan nama dari benda tersebut.

Kotak huruf dirancang agar memberi pemahaman terkait simbol huruf dan bunyi huruf kepada anak dengan melalui kegiatan bermain kotak huruf, sehingga pemahaman tentang huruf menjadi lebih bermakna dalam situasi yang menyenangkan melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang senang bermain.

b. Pentingnya bermain kotak huruf

Adapula pentingnya permainan kotak huruf menurut Ismail (2015:144) menjelaskan tentang pentingnya permainan kotak huruf bagi anak, meliputi:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
- 3) Dapat mempertajam perasaan anak
- 4) Dapat memperkuat percaya diri anak
- 5) Dapat merangsang imajinasi anak
- 6) Dapat melatih motorik halus dan kasar anak

c. Manfaat bermain kotak huruf

Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri, bermain memiliki fungsi dan bentuk Santrock (2015: 306).

Adapun manfaat permainan kotak huruf vokal menurut Sumiyati (2016:96) menjelaskan tentang manfaat permainan kotak huruf vokal bagi anak, meliputi :

- 1) Untuk mengembangkan bahasa
- 2) Untuk mengembangkan kreatifitas
- 3) Untuk mengembangkan fisik motorik

d. Langkah Langkah permainan kotak huruf

Bermain kotak huruf merupakan permainan yang ditujukan kepada anak untuk melatih kemampuan mengenal huruf melalui melihat bentuk huruf.

- 1) Menyiapkan bahan-bahan permainan kotak huruf antara lain:
 - Kartu bergambar benda benda yang ada di lingkungan sekolah
 - Kardus berukuran 30 cm x 15 cm
 - Kardus yang dimaksud yang dalamnya sudah berisi huruf dan beberapa stik es cream untuk tempat menyusun huruf.

- 2) Guru menjelaskan cara permainan dan aturan permainan.
- 3) Setiap anak mengambil kartu bergambar
- 4) Minta anak melengkapai huruf vokal yang hilang sesuai dengan kartu gambar yang diambilnya

e. Kelebihan dan kekurangan permainan kotak huruf vokal

Dengan permainan kotak huruf anak dilatih untuk sabar dalam melaksanakan permainan. Adapula sisi kelemahan permainan kotak huruf yaitu apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi guru kurang memperhatikan tahap-tahap pembelajaran melalui metode permainan kotak huruf. Dibutuhkannya waktu persiapan yang lebih banyak Untuk melaksanakan pembelajaran dengan permainan kotak huruf ini peneliti membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyiapkan pembelajaran, baik dalam menyiapkan skenario pembelajaran, materi pembelajaran, dan pembuatan media pembelajaran.

6. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang dalam rentang usia dibawah enam tahun, dan pada usia ini anak pada posisi pertumbuhan dan perkembangan yang membuat menjadi pondasi terhadap pembentukan karakter atau kepribadian seseorang. Seorang anak dalam rentang usia 0 sampai 8 tahun adalah dalam masa emas pertumbuhan dan perkembangan otaknya atau sering disebut dalam dunia pendidikan dengan “golden age”.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, memiliki karakteristik yang unik dan khas. Menurut Suryana dikutip oleh Syahrul & Nurhafizah (2021: 685), anak usia dini adalah anak yang memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik dan berada pada suatu proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan anak dimasa yang akan datang.

b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat besar. Bahkan dikatakan sebagai pertumbuhan sebagai the golden ege (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Secara rinci dapat dijelaskan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1) Usia 0-1 tahun, pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibandingkan usia selanjutnya. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari anak pada usia ini. Mempelajari keterampilan motorik mulai berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan. Mempelajari keterampilan menggunakan pancaindra seperti melihat, meraba, mendengar, dan mencium.

2) Usia 2-3 tahun, pada usia ini anak memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Artinya, secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui anak usia 2-3 tahun adalah anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa dan anak mulai belajar mengembangkan emosi.

3) Usia 3-4 tahun, pada usia ini seseorang anak memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut : anak sangat aktif melakukan berbagai berbagai kegiatan, pemahaman bahasa juga semakin baik, dan perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat.

4) Usia 7-8 tahun, karakteristik perkembangan seorang anak usia 7-8 tahun antara lain sebagai berikut : perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat, anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orang tuanya, anak mulai menyukai permainan social, dan perkembangan emosi anak sudah mulai terbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak.

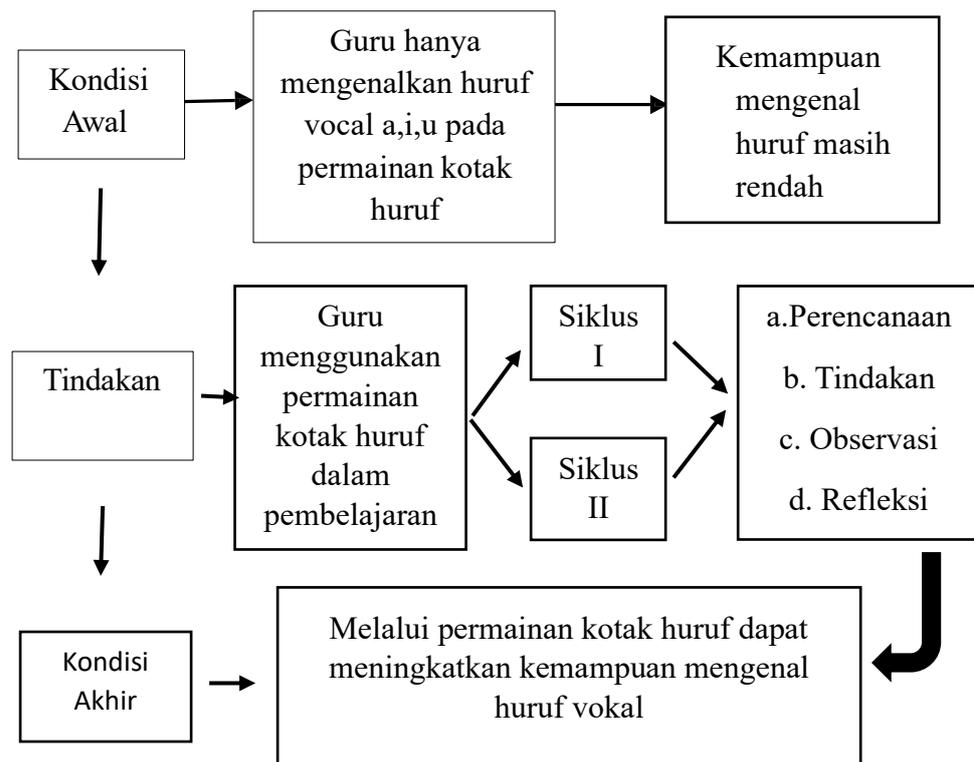
C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka teori yang disusun, maka dapat diketahui

bahwa pengajaran mengenal huruf vokal melalui media kotak huruf akan membuat anak lebih antusias dalam belajar. Anak juga akan tertarik karena permainan kotak huruf yang digunakan menggunakan bentuk gambar, huruf dan warna yang menarik. Anak akan tertarik bermain kotak huruf. Dengan permainan ini secara tidak sadar anak akan belajar mengenal huruf vokal dan kata sederhana tanpa disadari kalau dia sedang belajar membaca permulaan. Dengan kata lain anak melakukan kegiatan bermain sambil belajar atau belajar melalui bermain.

Dengan menggunakan media kotak huruf menstimulus anak untuk menumbuhkan minat mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi 2 Ngadirojo.

Dengan demikian maka proses pembelajaran dengan permainan kotak huruf menjadi lebih menarik, dan hasil belajar anak dalam penguasaan huruf menjadi lebih cepat dan menyenangkan. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Metode Permainan Kotak Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun TK Pertiwi 2 Ngadirojo.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Menurut Hardani et al., (2020), hipotesis adalah suatu alat yang besar dayanya untuk menunjukkan benar atau salahnya dengan cara terbebas dari nilai dan pendapat peneliti yang menyusun dan mengujinya. Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan peneliti Nursalam (2020).

Berdasarkan kajian hipotesis dan kerangka pikir maka dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain dengan menggunakan media dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi 2 Ngadirojo Kecamatan Gladagsari Kabupaten Boyolali.