

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini diberikan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan baik moral agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni maupun fisik motorik secara menyeluruh dimana semua aspek perkembangan, kemampuan dan potensi dalam diri anak usia dini atau prasekolah sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (Rozana, 2020). Perkembangan anak yang sangat pesat terjadi pada kurun usia nol sampai enam tahun yang juga disebut masa peka belajar yakni masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Dalam masa-masa ini anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak sehingga segala potensi dan kemampuan yang dimiliki anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang berada di lingkungan anak tersebut, baik orang tua maupun para pendidik.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang pesat pada usia prasekolah adalah kemampuan berbahasa. Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematis berbicara anak menggambarkan sistematis dalam berfikir (Muliawati, 2019). Kemampuan berbahasa yang baik yang dimiliki anak akan membantu anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mampu menjadi pribadi yang komunikatif. Kemampuan berbahasa tersebut meliputi kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Marwah, 2022).

Mengingat pentingnya kemampuan membaca untuk perkembangan bahasa anak dan sebagai bekal kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Hasanah (2021) menyatakan bahwa kebiasaan membaca

yang tumbuh sejak kecil, selain baik untuk perkembangan otak anak, juga membuat anak bisa lebih berpikir rasional dan lebih mampu mengendalikan diri, maka mendorong cerdasnya guru kelompok bermain (KB) untuk lebih kreatif mengenalkan keterampilan membaca melalui kegiatan yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak tanpa harus merasa ada paksaan target atau demi memenuhi tuntutan orang tua, melainkan mengajarkan atau mengenalkan membaca melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain sesuai kebutuhan, karakteristik, usia dan tingkat perkembangan anak dengan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan agar anak tidak merasa tertekan atau seolah dipaksa demi target tertentu.

Kenyataan di lapangan masih banyak ditemukan guru KB yang berlomba mengajarkan membaca secara terus menerus tanpa melalui kegiatan yang menarik seperti dengan cara klasikal dan mengeja tulisan di papan tulis secara bersama-sama dan cenderung memaksa anak untuk membaca berulang-ulang hanya demi mencapai target anak didiknya cepat bisa membaca sesuai tuntutan orang tua dengan melupakan bahwa sebenarnya cara yang diterapkan kurang sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak yang berbeda-beda serta melupakan dunia anak yakni bermain.

Fakta yang terlihat di KB Imam Al Ghozali Tegal juga masih banyak guru yang menerapkan cara tersebut diatas dalam mengenalkan membaca pada peserta didik namun belum mampu membangkitkan minat membaca dan kemampuan membaca anak. Hal ini bisa dilihat dari kemampuan membaca di KB Imam Al Ghozali Tegal ditemukan keadaan kurang berkembangnya kemampuan anak dalam mengenali huruf, khususnya membaca yang ditandai dengan beberapa kondisi berikut:

1. Terdapat 11 anak (55%) kelompok usia 4-5 tahun di KB Imam Al Ghozali Tegal kurang mampu dalam membaca.

2. Terdapat 5 anak (25%) kelompok usia 4-5 tahun di KB Imam Al Ghozali Tegal jarang sekali bersedia untuk membaca sehari-hari, apa yang dilihat dan diketahui. Jika disuruh membaca anak hanya diam.
3. Hanya terdapat 4 anak (20%) kelompok usia 4-5 tahun di KB Imam Al Ghozali Tegal yang suka membaca.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf dengan Bermain Pohon Kartu Huruf (Pokaruf) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Al Ghozali Kabupaten Tegal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di dalam penelitian ini, antara lain:

1. Terdapat 55% anak KB Imam Al Ghozali Tegal kurang mampu dalam membaca.
2. Terdapat 25% anak KB Imam Al Ghozali Tegal jarang sekali bersedia untuk membaca sehari-hari, apa yang dilihat dan diketahui. Jika disuruh membaca anak hanya diam.
3. Hanya terdapat 20% anak KB Imam Al Ghozali Tegal yang suka membaca.

C. Rumusan Masalah

Guna memberikan kejelasan terhadap pembahasan penelitian ini, maka penulis perlu menyampaikan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui bermain pohon kartu huruf (pokaruf) dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak KB Imam Al Ghozali Tegal?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengenal huruf pada KB Imam Al Ghozali Tegal.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi pendidikan anak usia dini pada khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan teori perkembangan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan, variatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini dan menjadikan anak yang cinta membaca sejak dini.
- b. Bagi siswa, membantu siswa untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca melalui cara yang sesuai dengan dunianya yakni bermain.
- c. Bagi sekolah, menjadi bahan pertimbangan untuk penyusunan program-program dalam sekolah dengan memperhatikan setiap kesesuaian kebutuhan siswa sehingga menghasilkan output siswa yang berkualitas.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA PIKIR, DAN
HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Penelitian ini sebagai pembandingan dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Penelitian yang Relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Hasil Penelitian
1	Ummah, N., & Wathon, A. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Kelompok B Anak Usia Dini. <i>Sistim Informasi Manajemen</i> , 6(1), 124-136.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card kelompok B memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Dalam kelompok eksperimen, terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca permulaan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media flash card kelompok B. Sedangkan pada kelompok kontrol, tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca permulaan. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada pendidik untuk menggunakan media flash card kelompok B sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih

		<p>lanjut dengan variasi media pembelajaran lainnya guna memperkaya pengalaman belajar anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.</p>
2	<p>Rahayu, F. R. W., & Wardhani, J. D. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak dengan Menggunakan Media Kartu Suku Kata Bergambar. <i>Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i>, 4(2), 688-698.</p>	<p>Hasil analisis data diperoleh bahwa ada perbedaan mean antara pretes dengan postes pada peserta didik di TK Mutiara Hati, Kecamatan Selogiri Kabupaten Wonogiri sebesar 25,23 poin. Rata-rata pretes sebesar 53,08 dan rata-rata postes sebesar 78,31. Dalam mengoptimalkan kemampuan membaca permulaan yang dimiliki anak sebaiknya guru menggunakan metode suku kata dengan media kartu kata bergambar yang dilakukan dengan pembelajaran sambil bermain. Selama pelaksanaan metode suku kata dengan media kartu kata bergambar, sebaiknya guru telah mempersiapkan media yang tepat agar pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan metode suku kata dengan media kartu kata bergambar sesuai dengan tema pembelajaran yang beragam. Kesimpulan ada perbedaan rata-rata antara pretes dan postes setelah menggunakan media kartu suku kata.</p>

3	<p>Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Herniawati, A. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media gambar pada anak usia 5–6 tahun di PAUD Bahrul Ihsan Kawasen. <i>Jurnal Intisabi</i>, 2(1), 33-50.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan membaca permulaan anak mencapai 78% dengan capaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemudian, pada siklus II kemampuan membaca permulaan anak mengalami peningkatan mencapai 94% dengan capaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, penggunaan media gambar dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di PAUD Bahrul Ihsan Kawasen.</p>
---	--	--

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu kedua penelitian ini sama-sama menggunakan variabel yang diukurnya berupa kemampuan mengenal/memahami huruf abjad/alfabet. Perbedaan dari kedua penelitian adalah media yang digunakan, pada penelitian tersebut media yang digunakan adalah media tutup botol hias, sementara media yang digunakan oleh peneliti adalah media pohon kartu huruf (pokaruf). Perbedaan lainnya adalah tempat dan objek penelitian.

B. Kerangka Teoritis

1. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Araf dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilih berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang (Pratiwi, 2021).

Soenjono Darjowidjojo (Aisyah, 2020) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memakainya.

Menurut Seefelt dan Wasik (Oktaviyanti, 2022) kemampuan mengenal huruf 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 lain juga dikatakan oleh Ehri dan Mc.Cormack (Sari, 2022) bahwa belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak dilingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.

Burhan Nurgiyantoro (Nurlianharkah, 2022) mengemukakan pengenalan huruf biasanya tidak dilakukan secara langsung dengan menunjukkan huruf, melainkan melalui gambar-gambar tertentu. Misalnya, gambar jenis binatang atau gambar objek tertentu yang sudah dikenal. Slamet Suyanto (Nurlianharkah, 2022) mengatakan bahwa dalam upaya mengenalkan huruf kepada sebaiknya kenalkan dahulu huruf-huruf yang mudah bagi anak dan hindari huruf-huruf yang sulit. Untuk huruf-huruf yang sulit dapat diajarkan setelah anak mampu merangkai huruf

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf pada anak usia dini merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca awal dengan mampu mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa dari lingkungan sekitar. Kemampuan anak

dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memakna huruf sehingga anak mampu menyebut huruf.

2. Kemampuan Mengenal Huruf bagi Anak Usia Dini

Mengenal huruf setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Slamet Suyanto mengatakan bahwa bagi anak-anak usia dini dalam mengenal huruf A-Z dan untuk mengingatnya sebenarnya bukanlah hal yang sulit (Ritonga, 2023).

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (Hasanah, 2021) hal ini disebabkan karena sesungguhnya Anak-anak sudah mulai dapat mengenal huruf cetak dengan berinteraksi dengan huruf cetak dengan buku dan bahan tertulis lainnya sejak dini. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak. Dengan kata lain, kesanggupan dan kecakapan serta kesiapan anak untuk memahami gagasan-gagasan dan lambang atau bunyi bahasa yang ada dalam sebuah teks bacaan yang disesuaikan dan dapat dipahami oleh anak.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Stratton dalam Harun Rasyid dkk (Ritonga, 2023) menyatakan bahwa sesungguhnya anak usia dini tertarik dengan bunyi dan suara, sehingga dalam mengenal suatu huruf terlebih dahulu anak harus mendengar bunyi huruf tersebut dengan jelas dan benar. Harun Rasyid dkk menyatakan bahwa mengenal huruf bagi anak usia dini dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir untuk mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara secara lebih lancar (Dewi, 2018). Oleh karena itu, anak perlu dipahamkan tentang konsep huruf cetak yang meliputi bentuk dan bunyi huruf. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman sebanyak-banyaknya kepada anak mengenai huruf cetak, adanya pengalaman yang berulang dan sesering mungkin terhadap huruf cetak, lama kelamaan anak akan mengerti akan fungsi dari huruf cetak yang dihubungkan dengan kemampuan membaca (Fitriani, 2019).

3. Tahapan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Astuti, 2021) anak usia 5-6 tahun sudah dapat menguasai indikator mengenal keaksaraan awal seperti:

a. Tahap kesadaran terhadap tulisan.

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membolakbalikkan buku dan terkadang suka membawa buku kesukaan.

b. Tahap membaca gambar.

Anak KB sudah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, memberi makna gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisan. Anak menyadari bahwa buku memiliki karakteristik khusus seperti judul, halaman, huruf, kata dan kalimat serta tanda baca. Anak sudah menyadari bahwa buku terdiri dari bagian depan, tengah, dan bagian akhir.

c. Tahap pengenalan bacaan.

Pada tahap ini anak KB telah dapat menggunakan tiga system bahasa yakni bunyi huruf, arti kata, dan aturan kata atau kalimat secara bersama-sama. Anak dapat membunyikan huruf dengan jelas, menggunakan kata yang tidak mempunyai makna ganda dan mengaplikasikan dalam kalimat yang baik. Anak sudah tertarik pada bahan bacaan dan mulai mengingat kembali cetakan huruf dan konteksnya.

d. Tahap membaca lancar.

Pada tahap ini anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan

kehidupan sehari-hari. Anak membaca tanpa mengeja atau memenggal kata.

Dhieni (Nabila, 2023) mengemukakan bahwa faktor motivasi, lingkungan, keluarga, dan guru adalah faktor yang sangat berpengaruh pada kemampuan membaca anak usia dini. Motivasi dari dalam diri anak merupakan faktor yang sangat mendasar bagi kemampuan membaca anak kemudian didukung oleh lingkungan terdekat anak yakni keluarga sebagai pendidik informal bagi anakserta lingkungan sekitar anak seperti teman, masyarakat dan sekolah.

Hasan (Hasanah, 2021) menyatakan bahwa keseimbangan yang lebih baik antara dua belahan otak dapat meningkatkan rasa aman, harmonis, membantu kemampuan membaca dan mengerti, serta meningkatkan daya konsentrasi dan fokus. Dengan demikian faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pada anak adalah keseimbangan perkembangan biologis maupun psikologis anak, motivasi dari dalam diri anak, keluarga, dan lingkungan.

Solehuddin dkk, (Nabila, 2023) menyatakan bahwa perkembangan anak dalam mengenal huruf dapat dibagi dalam empat tingkatan dan setiap tingkatan memiliki cirinya masing-masing. Keempat tingkatan tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Beggining reader* (pembaca pemula)

Ciri-cirinya adalah: anak belajar bagaimana tulisan bekerja; kapan sebuah cerita atau tulisan lainnya mulai dan berakhir; dari mana tulisan dimulai; anak senang melihat tulisan dan senang apabila orang lain membacakan untuknya; anak mengerti bahwa pikiran dapat diwakili oleh tulisan; anak menunjukkan perilaku seperti membaca; anak membaca tulisan yang diingatnya dan menggunakan gambar; anak sering kali dapat mendiktekan tulisan yang dapat diingatnya dan membacakannya pada

orang lain dan anak menanggapi dan mendiskusikan tulisan yang berhubungan dengan apa yang diketahuinya atau pengalamannya.

b. *Emergent reader* (pembaca tumbuh)

Ciri-cirinya adalah: anak belajar bahwa tulisan adalah cara yang konsisten untuk menyatakan sebuah cerita atau informasi lainnya; gambar menolongnya mengerti tulisan; anak mulai mencocokkan tulisan dengan ucapan dan mengamati hubungan suara dengan huruf; anak mulai bereksperimen dengan membaca dan berani mencoba membaca tulisan yang sederhana.

c. *Early reader* (pembaca awal)

Ciri-cirinya adalah: anak mulai percaya diri dalam menggunakan berbagai strategi termasuk struktur arti dan tanda visual untuk mengidentifikasi dan memahami kata-kata dalam tulisan; anak dapat mengadaptasi cara membacanya pada berbagai macam tulisan; anak mengenali beberapa kata-kata, mengetahui banyak tentang membaca dan membaca tulisan-tulisan lainnya; masa ini sangat penting untuk memastikan bahwa kebiasaan membaca yang bermakna telah mapan pada dirinya.

d. *Fluent reader* (pembaca ahli)

Ciri-cirinya adalah: anak telah ahli dalam mengintegrasikan berbagai tanda dalam membaca untuk memaknainya; anak melihat membaca sebagai suatu yang berguna dan otomatis; anak mempunyai kemampuan yang besar untuk menghubungkan antara apa yang diketahuinya dengan sesuatu yang baru; anak menghubungkan pesan dalam tulisan dengan pengalamannya untuk memahami isinya; anak membaca berbagai tulisan dan dapat meramalkan serta mengoreksi sendiri bacaannya untuk mendapatkan arti yang benar/ sesungguhnya.

Berdasarkan teori diatas disimpulkan bahwa anak Kelompok Bermain merupakan *early reader* dengan ciri-ciri sebagai berikut, a) Anak mulai percaya diri dalam menggunakan berbagai strategi termasuk struktur arti dan tanda visual, b) Memahami kata-kata dalam tulisan, c) Anak dapat mengadaptasi cara membacanya pada berbagai macam tulisan, dan d) Anak mengenali beberapa kata-kata.

4. Bermain Pohon Kartu Huruf (Pokaruf)

a. Pengertian Bermain

Menurut Suyatno (Pinangkaan, 2023) permainan (*game*) biasanya digunakan untuk memperagakan atau menirukan suatu keadaan yang sebenarnya. Keadaan tersebut tidak dapat dihadirkan langsung di dalam ruang atau tempat latihan. Jenis media ini terutama sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian niskala (abstrak) atau konsep yang sering sulit dijelaskan dengan kata-kata. Melalui permainan yang dirancang khusus, para siswa dapat mengalami sendiri secara langsung suatu kejadian (Susanti, 2019).

Media pohon huruf/kata yang akan digunakan dalam penelitian ini terbuat dari karton yang terdiri atas pohon sebagai tempat menggantungkan huruf-huruf atau kata-kata secara berurutan maupun secara acak dan daun-daun pohon atau dapat juga berbentuk buah-buahan bervariasi yang dilengkapi dengan huruf alphabet dengan berbagai warna sehingga dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Jadi pada proses penggunaannya siswa akan mengambilkan, memasangkan, mengurutkan dan menyebutkan huruf-huruf alphabet atau kata-kata yang ada pada pohon kata. Alasan memilih penggunaan media pohon kata ini karena mudah didapat, menarik, mudah digunakan/pengoperasiannya tidak susah, menggunakan bahan yang tidak berbahaya bagi anak sehingga diharapkan nantinya kesulitan

anak dalam mengenal huruf dapat diminimalkan atau bahkan dapat dihilangkan (Rohani, 2020). Selain itu, pemilihan media ini diharapkan mempermudah guru dalam mengajar dan dianggap hal yang sangat tepat dalam proses belajar mengajar (Nurfadhillah, 2021).

Menurut Yulianti (Rahayuningsih, 2019) bermain berarti mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Suyadi (Rahayuningsih, 2019) menyatakan setiap materi dapat diajarkan kepada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangan anak. Kuncinya adalah pada permainan dan bermain. Dunia anak adalah bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indera anak (Susanto, 2021).

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan. Dalam memainkan permainan ini anak-anak dapat melihat sejumlah kata-kata berkali-kali namun tidak dalam cara yang membosankan dan berulang-ulang.

Memainkan permainan yang melibatkan pengenalan huruf-huruf alfabet dan kata-kata utuh adalah sesuatu yang kebanyakan anak-anak akan menyukainya asal dilakukan dengan cara yang benar. Permainan ini juga dapat membentuk dasar pelajaran membaca dan menulis. Meskipun demikian tidaklah bijaksana untuk terlalu menekankan pada aspek belajar membaca dari permainan-permainan ini. Jika ini mulai mengungguli unsur bermain, maka lebih banyak akan berakibat buruk pada anak (Rahayuningsih, 2019).

Bermain atau permainan pohon kartu huruf (pokaruf) merupakan sarana yang tepat bagi anak dalam mengembangkan kemampuan membaca menulis dan kemampuan yang lain karena melalui bermain anak mengalami pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan dan sesuai dunia anak. Zaman dkk (Maratusyolihat, 2022) menyatakan bahwa alat permainan memiliki peranan penting dalam pembelajaran anak KB. Dalam bermain anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang sangat kaya. Kegiatan yang dilakukan tidak sekadar mempraktekkan kemampuan dan keterampilan yang sudah dikuasai melainkan lebih jauh dari itu mencakup pula kegiatan untuk mencoba, meneliti, bahkan menemukan hal-hal baru (Wahyuni, 2023). Aktivitas-aktivitas yang dilakukan anak saat bermain bisa membuat anak aktif dan interaktif baik secara fisik maupun mental sehingga dapat mendukung pemberdayaan berbagai aspek perkembangan anak.

b. Pengertian Pohon Kartu Huruf (Pokaruf)

Media pohon kartu huruf (pokaruf) yang akan digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya sama dengan pohon kartu huruf pada umumnya yakni, terbuat dari kertas karton yang terdiri atas pohon sebagai tempat menggantungkan huruf-huruf atau kata-kata secara berurutan maupun secara acak dan daun-daun pohon atau dapat juga berbentuk buah-buahan bervariasi yang dilengkapi dengan huruf alphabet dengan berbagai warna, sehingga dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran (Hasan, 2021).

Jadi pada proses penggunaannya siswa akan mengambilkan, memasangkan, mengurutkan dan menyebutkan huruf-huruf alphabet (dari huruf a-m) atau kata-kata yang ada pada pohon kata. Alasan memilih penggunaan media pohon kata ini karena mudah didapat, menarik, mudah digunakan/pengoperasiannya tidak susah,

menggunakan bahan yang tidak berbahaya bagi anak sehingga diharapkan nantinya memudahkan anak dalam mengenalkan alfabet huruf a-m dan mengurutkan alfabet huruf a-m.



Gambar 2.1. Pohon Kartu Huruf (Pokaruf)

c. Langkah-langkah Bermain Pohon Kartu Huruf (Pokaruf)

Dhieni dkk (Wulandari, 2023) menerangkan bahwa dalam menyusun permainan kata dan huruf hendaknya mencari cara-cara yang menghibur dari:

- 1). Memasangkan suatu kata dengan suatu gambar.
- 2). Memasangkan suatu kata tertulis dengan kata yang diucapkan.
- 3). Memasangkan suatu kata tertulis dengan suatu kata tertulis.
- 4). Memasangkan suatu huruf awal dan suatu gambar.
- 5). Memasangkan bentuk-bentuk huruf dengan bunyi huruf.

Adapun langkah-langkah dalam bermain pohon kartu huruf (pokaruf) antara lain:

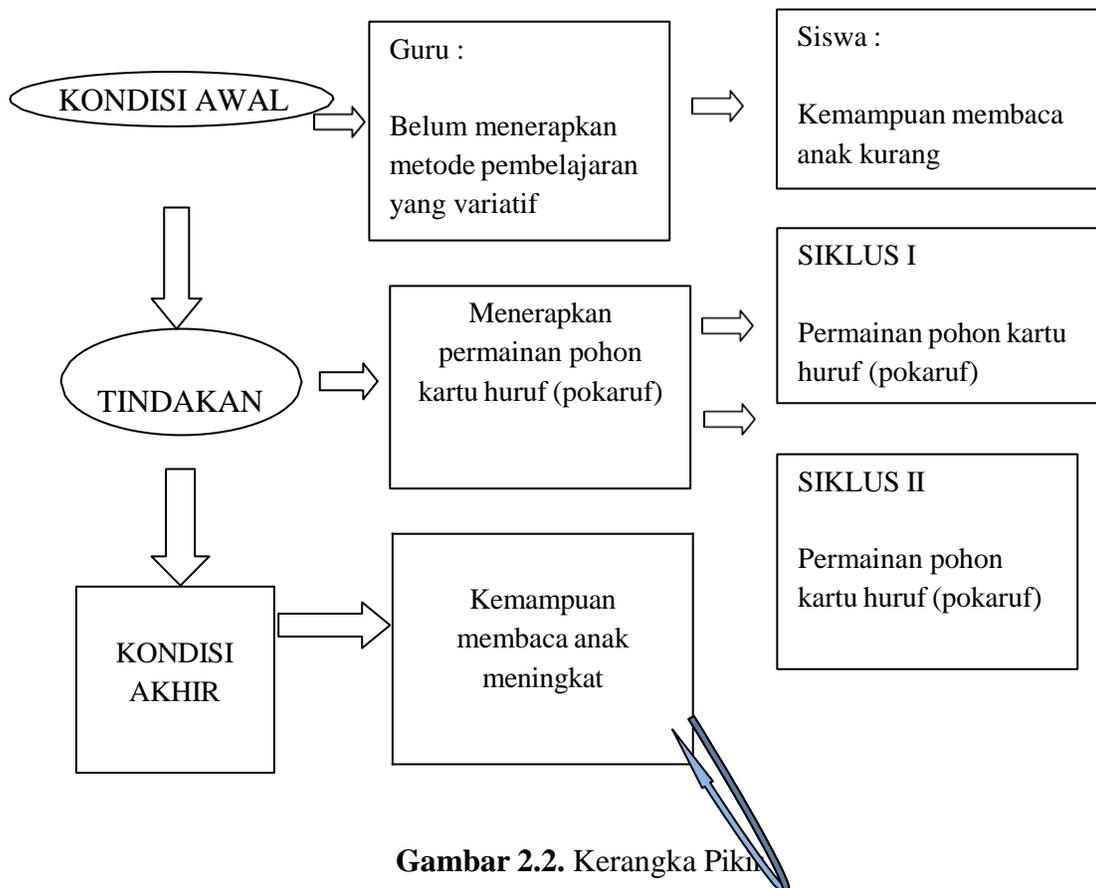
- 1). Guru mempersiapkan peralatan yang diperlukan untuk bermain yakni: kertas karton, kertas origami, dan lem yang terdiri atas pohon, daun-daun pohon, buah-buahan bervariasi yang dilengkapi dengan huruf alphabet dan kartu huruf/kata dengan berbagai bentuk dan

warna misal: kartu huruf/kata, kartu huruf/kata bentuk gambar, kartu huruf/kata bergambar, kartu huruf, atau kartu sukukata.

- 2). Guru melakukan *setting* tempat supaya nyaman dan membuat anakbebas bergerak.
- 3). Guru mengkondisikan anak dengan nyanyian dan tepuk.
- 4). Guru menerangkan langkah bermain dan membuat kesepakatanaturan permainan bersama anak-anak.
- 5). Melakukan permainan kartu huruf/kata yang pelaksanaannya seperti mengambil buah di pohon dengan langkah-langkah: anak bebas memilih kata yang diinginkan, anak memasang di pohon, anak mencari kartu huruf atau suku kata yang sesuai untuk dipasangkan dengan kata pilihan yang sudah dipasang di pohon dan di depan katapilihan sambil diucapkan.
- 6). Setelah terpasang anak membaca dari depan kata yang sudah dipasang dan anak diberi kesempatan memberikan alasan tentangkata pilihan agar mengetahui makna kata tersebut.
- 7). Anak boleh melepas dan mengulangi permainan dengan kata atau gambar yang lain secara bergantian dengan teman-teman.
- 8). Guru memberikan apresiasi, melakukan evaluasi dan tanya jawab dengan anak dari proses permainan berlangsung (Cendana, 2022).

C. Kerangka Pikir

Kemampuan membaca memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat yang semakin kompleks. Setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Diharapkan melalui kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak. Penerapan permainan memasang kartu huruf diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak KB Imam Al Ghozali Tegal. Lebih jelasnya dapat dilihat dari bagan kerangka berpikir berikut:



Gambar 2.2. Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, uraian kerangka berpikir dan uraian korelasi kemampuan membaca dengan bermain pohon kartu huruf (pokaruf) di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yakni: melalui bermain pohon kartu huruf (pokaruf) dapat meningkatkan kemampuan membaca anak pada KB Imam Al Ghozali Tegal.