BERMAIN KARU HURUF DAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG HURUF

Najjati Ranala¹, Sasmiasi², Ari Sofia³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
email: najjatiranala@gmail.com
Telp. 082280857366

Abstract: The Relationship between Playing Letter Cards and the Ability to Know the Letter Symbol. The problem in this study was that the majority of children were still struggling to recognize the letter symbol. The purpose of the study was to find out the relationship between letter card playing and the ability to recognize letters. This type of research was correlational quantitative. Sample were 30 children at Tunas Jaya Kinder Garden. Data were collected is done by observation and documentation techniques, while the data was analyzed by using correlation Spearman Rank. The results showed that there was a relationship between playing card letters with ability to recognize the symbol of letters that is equal to 0.83, this means that playing letter cards can help stimulate the children ability to recognize the symbol of letters.

Keywords: playing, letter cards, letter symbol ability

Abstrak: Hubungan antara Bermain Kartu Huruf dengan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf. Masalah dalam penelitian ini adalah mayoritas anak masih kesulitan dalam mengenal lambang huruf. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan antara bermain kartu huruf dengan kemampuan mengenal lambang huruf. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif bersifat korelasional. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Jaya yang berjumlah 30 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis dengan menggunakan uji korelasai dari Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara bermain kartu huruf dengan kemampuan mengenal lambang huruf yaitu r sebesar 0,83, ini berarti bahwa bermain kartu huruf dapat membantu stimulasi kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf.

Kata kunci: bermain, kartu huruf, kemampuan mengenal lambang huruf

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai dengan enam tahun yang mengalami perkembangan dengan pesat. Masa anak usia dini merupakan masa peka dimana masa dimana terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa usia dini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu dibutuhkan strategi, stimulus, dan suasana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Martinis (2011) anak usia dini didefinisikan sebagai kelompok anak yang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan yang bersifat unik, serta anak usia dini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkatannya.

Pendidikan anak usia dini menurut Martinis (2011) mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai sebuah proses dinamis dimana anak-anak berkembang menurut ketentuan-ketentuan dalam dari kehidupan mereka, dengan kerja suka rela mereka ketika ditempatkan dalam sebuah lingkungan yang disiapkan untuk memberi mereka kebebasan dalam berekspeksi.

Usia dini merupakan masa emas, masa dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada masa ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Anak usia dini memerlukan berbagai layanan dan bantuan orang tua untuk memfasilitasi pertumbuhan sebagai peletakkan dasar yang tepat bagi perkembangan dan pertumbuhan manusia seutuhnya

melalui program Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan merupakan periode yang kondusif untuk menumbuhkan kemampuan, kecerdasan, bakat, fisik, bahasa, sosial emosional, spiritual dan kognitif. Salah satu aspek yang terpenting dalam perkembangan anak usia dini adalah aspek kognitif, karena aspek kognitif merupakan kecerdasan atau kemampuan berpikir pada anak yang mencangkup tiga lingkup perkembangan yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Berpikir simbolik merupakan perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan secara optimal. Berpikir simbolik adalah berpikir dengan menggunakan penalaran untuk mengetahui dan memahami kenyataan melalui simbol-simbol atau tanda-tanda. Aspek kognitif dalam berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun diantaranya adalah anak mampu merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Pada kenyataannya saat peneliti melakukan pra penelitian di PAUD Tunas Jaya kemampuan mengenal lambang huruf vokal maupun konsonan pada anak usia 5-6 tahun belum optimal. Hal itu dapat dilihat pada saat proses pembelajaran yang dilakukan, dari 30 anak usia 5-6 tahun hanya 30 persen anak yang sudah memiliki kemampuan mengenal lambang huruf sedangkan 70 persen anak usia 5-6 tahun yang lain belum mampu mengenal lambang huruf secara optimal.

Pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini adalah lebih mengutamakan belajar sambil

bermain, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan yang terdapat pada anak terutama perkembangan kognitif anak. Melalui bermain anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang akan memberi anak kesempatan untuk mengetahui dan memahami pengalaman yang diperoleh dari lingkungan bermainnya.

Namun pada kenyataannya pembelajaran yang dilakukan di PAUD Tunas Jaya masih sangat berpusat pada guru. Hal itu dapat dilihat pada saat pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan kegiatan yang menarik untuk anak, tidak menggunakan media dan alat permainan edukatif yang sesuai, dan pembelajaran yang diberikan tidak melalui bermain. Hal itu berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang huruf pada anak yang rendah.

Bermain menurut Hartati (2005) adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Mar'at (2007) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.

Bermain pada anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang digunakan untuk berbagai tujuan yang menyenangkan bagi anak, karena dengan bermain anak merasa rileks, senang, dan tidak tertekan. Melalui bermain anak dapat mengeksplor dan membangun pengetahuan yang didapat dari permainan itu sendiri,

karena dengan bermain anak akan merasa senang sehingga anak akan ikut serta secara aktif tanpa disadari bahwa permainan yang dilakukan adalah belajar.

Menurut Martini (2004) bermain mempunyai banyak manfaat untuk anak, terutama manfaat bagi aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, dan kognitif.

Kemampuan mengenal lambang huruf merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan, maka dalam rangka membantu proses perkembangan mengenal lambang huruf pada anak harus menggunakan permainan yang tepat.

Hartati (2005) mengungkapkan bahwa kartu 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. Sedangkan Damaiwaty (2013) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut.

Mengenal lambang huruf adalah kegiatan yang melibatkan unsur auditorial (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal lambang huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang buku. Menurut Sutanto (2012) mengenal huruf dan bunyi dari konteksnya yaitu berupa kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak agar dapat memulai membaca permulaan.

Pemilihan permainan tersebut menjadi penentu keberhasilan perkembangan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak, maka pada penelitian ini peneliti akan menggunakan permainan kartu huruf. Bermain kartu huruf diambil karena cocok

digunakan untuk anak usia 5-6 tahun yang akan membuat anak tertarik dan melibatkan anak langsung kedalam permainan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional dengan analisis data korelasi dengan jumlah populasi sebanyak 45 anak usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Jaya Bandar Lampung, sedangkan sampel diambil sebanyak 30 anak dengan menggunakan teknik purposive sampling sesuai dengan pertimbangan karakteristik pada anak yaitu belum mengenal lambang huruf dengan benar.

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Untuk melakukan observasi digunakan instrumen panduan observasi untuk memperoleh data tentang bermain kartu huruf anak dan pengembangan kemampuan mengenal lambang huruf.

Terdapat lima aspek yang dinilai pada variabel bermain kartu huruf antara lain: (i) mengamati kartu huruf yang digunakan saat kegiatan bermain, (ii) mengambil kartu huruf yang digunakan saat kegiatan bermain, (iii) meletakkan kartu huruf yang digunakan saat kegiatan bermain, (iv) menyusun kartu huruf yang digunakan saat kegiatan bermain, (v) membaca kartu huruf yang digunakan saat kegiatan bermain. Sementara itu, pada variabel kemampuan mengenal lambang huruf terdapat lima aspek yang dinilai, yaitu: (i) kemampuan menunjuk lambang huruf, (ii) kemampuan melafalkan lambang huruf, (iii) kemampuan membedakan lambang huruf, (iv) kemampuan mengurutkan lambang huruf, (v) kemampuan mencocokkan lambang huruf.

Adapun kriteria penilaian pada penggunaan media yakni (Ya) diberi skor 1 dan (Tidak) diberi skor 0. Ya dengan skor 1, anak melakukan aktivitas mengamati kartu huruf yang digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak melakukan aktivitas mengambil kartu huruf yang digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak melakukan aktivitas meletakkan kartu huruf yang digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak melakukan aktivitas menyusun kartu huruf yang digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak melakukan aktivitas membaca kartu huruf yang digunakan saat kegiatan pembelajaran.

Tidak dengan skor 0, anak tidak melakukan aktivitas mengamati kartu huruf yang digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak tidak melakukan aktivitas mengambil kartu huruf yang digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak tidak melakukan aktivitas meletakkan kartu huruf yang digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak tidak melakukan aktivitas menyusun kartu huruf yang digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak tidak melakukan aktivitas membaca kartu huruf yang digunakan saat kegiatan pembelajaran. Kemudian dikonversikan menjadi persen. Hasil perhitungan tersebut dikategorikan menjadi 4 kategori, yaitu SA (sangat aktif), A (aktif), KA (kurang aktif), TA (tidak aktif).

Sedangkan kriteria penilaian pada pengembangan kemampuan mengenal lambang huruf yakni (ST) Sangat Tinggi dengan skor 4, Apabila anak mampu menunjuk 4 atau lebih lambang huruf dengan benar. (T) Tinggi dengan skor 3, Apabila anak mampu menunjuk 3 lambang huruf dengan benar. Sedang (S) dengan skor 2, Apabila anak sudah mampu menunjuk 2 lambang huruf dengan benar. (R) Rendah dengan skor 1, Apabila anak belum bisa menunjuk 1 lambang huruf dengan benar.

Adapun untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel, maka data dianalisa dengan menggunakan korelasi *spearman rank* dengan rumus *spearman rank*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Bermain Kartu Huruf

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data rekapitulasi berdasarkan aspek yang dinilai. Pada bermain kartu huruf terdiri dari 5 aspek yang dinilai. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data bermain kartu huruf berdasarkan aspek yang dinilai

No	Kategori	n	%
1	TA (45-58)	2	6.67
2	KA (59-72)	6	20.00
3	A (73-89)	8	26.67
4	SA (87-100)	14	46.67
Jumlah		30	100

Keterangan :

TA (Tidak Aktif)

KA (Kurang Aktif)

A (Aktif)

SA (Sangat Aktif)

Adapun hasil distribusi dengan menggunakan rumus interval diperoleh nilai tertinggi 14 dan nilai terendah adalah 2. Berdasarkan hasil pengolahan data tentang penggunaan media sebagaimana yang terlihat pada tabel 2 berikut menunjukkan bahwa mayoritas anak sangat aktif menggunakan media, yakni sebanyak 46,67 persen dan yang aktif 20 persen, sedangkan yang tidak aktif hanya 6,67 persen dan yang 20 persen kurang aktif.

Kemampuan Mengenal Lambang Huruf

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data rekapitulasi berdasarkan aspek yang dinilai. Pada kemampuan mengenal lambang huruf terdiri dari 5 aspek yang dinilai. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Data kemampuan mengenal lambang huruf aspek yang dinilai

No Aspek	Kriteria	n	%
1 kemampuan menunjuk lambang huruf	ST	5	16.67
	T	17	56.67
	S	5	16.67
	R	3	10.00
2 kemampuan melafalkan lambang huruf	ST	15	50.00
	T	11	36.67
	S	3	10.00
	R	1	3.33
3 kemampuan membedakan lambang huruf	ST	9	30.00
	T	12	40.00
	S	8	26.67
	R	1	3.33
4 kemampuan mengurutkan lambang huruf	ST	5	16.67
	T	16	53.33
	S	7	23.33
	R	2	6.67
5 kemampuan mencocokkan lambang huruf	ST	3	10.00
	T	21	70.00
	S	3	10.00
	R	3	10.00

Keterangan :

R(Rendah)

S(Sedang)

T(Tinggi)

ST (Sangat Tinggi)

Adapun hasil distribusi dengan menggunakan rumus interval diperoleh nilai tertinggi 15 dan nilai terendah adalah 3. Berdasarkan hasil pengolahan data tentang kemampuan mengenal lambang huruf sebagaimana yang terdapat pada tabel 3 berikut menunjukkan bahwa kreativitas anak sudah tinggi yakni 50 persen, bahkan yang 16,67 persen sangat tinggi, sehingga sisanya kurang dari 50 persen yang kreativitasnya masih sedang dan rendah, yakni masing-masing 23,33 persen dan 10 persen.

Tabel 3. Sebaran data kemampuan mengenal lambang huruf

No	Kategori	n	%
----	----------	---	---

1	R (50-60)	3	10.00
2	S (61-71)	7	23.33
3	T (72-82)	15	50.00
4	ST (>83)	5	16.67
Jumlah		30	100

Keterangan :

R(Rendah)

S(Sedang)

T(Tinggi)

ST (Sangat Tinggi)

Analisis Tabel Silang

terlihat bahwa dari 30 anak sebanyak 5 anak sangat aktif dalam bermain kartu huruf dan memiliki kemampuan mengenal lambang huruf yang sangat tinggi, 9 anak sangat aktif dalam bermain kartu huruf dan memiliki kemampuan mengenal lambang huruf yang tinggi, 5 anak aktif dalam bermain kartu huruf dan memiliki kemampuan mengenal lambang huruf yang tinggi, 3 anak aktif dalam bermain kartu huruf dan memiliki kemampuan mengenal lambang huruf yang sedang, 1 anak kurang aktif dalam bermain kartu huruf tetapi memiliki kemampuan mengenal lambang huruf yang tinggi, 4 anak kurang aktif dalam bermain kartu huruf dan memiliki kemampuan mengenal lambang huruf yang sedang, 1 anak kurang aktif dalam bermain kartu huruf dan memiliki kemampuan mengenal lambang huruf yang rendah, dan 2 anak tidak aktif dalam bermain kartu huruf dan memiliki kemampuan mengenal lambang huruf yang rendah..

Tabel 4. Tabel Silang antara Bermain Kartu Huruf dengan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf

No	Berm ain Kartu Huruf	Kemampuan mengenal Lambang Huruf				Total %
		ST	T	S	R	
1	SA	5 (16.67)	9 (30.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	14 (46.67)
2	A	0 (0.00)	5 (16.67)	3 (10.00)	0 (0.00)	8 (26.67)
3	KA	0 (0.00)	1 (3.33)	4 (13.33)	1 (3.33)	6 (20.00)

4	TA	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	2 (6.67)	2 (6.67)
Jumlah		5 (16.67)	15 (50.00)	7 (23.33)	3 (10.00)	30 (100.00)

Berdasarkan analisis tabel silang perolehan tertinggi adalah sebanyak 15 anak sebanyak 50,00% yang menunjukkan keterlibatannya dalam melakukan aktivitas bermain kartu huruf maka kemampuan mengenal lambang hurufnya tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan korelasi *spearman rank*. diketahui bahwa ada hubungan yang sangat kuat dan bernilai positif dengan besaran 0,83 antara bermain kartu huruf maka kemampuan mengenal lambang hurufnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bermain kartu huruf selama empat hari berturut-turut di PAUD Tunas Jaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat dan bernilai positif antara bermain kartu huruf dengan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia 5-6 Tahun di PAUD Tunas Jaya Bandar Lampung. Hal tersebut terlihat dari hasil analisis data diperoleh besaran 0,83.

Hasil tersebut dapat dilihat dari data pengumpulan observasi selama penelitian yang sudah jelas terlihat bahwa bermain kartu huruf mampu mengembangkan kemampuan mengenal lambang huruf anak. hal itu sesuai dengan pendapat Kurniawan (2002) yang mengatakan bahwa melalui permainan kartu huruf, anak dapat distimulasi untuk belajar secara aktif dalam mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan. Dan bermain kartu huruf dapat meningkatkan dan menuntun anak berhubungn dengan lambang huruf

secara langsung menurut pendapat Ardy (2014).

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek kemampuan mengenal lambang huruf dapat berkembang dengan baik melalui aktifitas bermain, salah satunya yaitu bermain kartu huruf dengan cara mengamati, mengambil, meletakkan, menyusun serta membaca kartu huruf. Berdasarkan fakta tersebut maka sesuai dengan Sujiono (2009) menjelaskan bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak didapat dengan bermain, melakukan percobaan, dan melalui pengalaman konkrit. Sehingga anak mempunyai kesempatan untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide, dengan ini akan memunculkan pengetahuan pada anak.

Hal ini berarti bahwa bermain kartu huruf berperan sangat penting dalam proses pengenalan lambang huruf. Dalam kegiatan pembelajaran, bermain merupakan hal yang mutlak diperlukan, mengingat belajar sambil bermain adalah salah satu hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang aspek kemampuan mengenal lambang huruf pada anak Damaiwati (2013). Begitu juga dengan Sabri (2007) yang mengemukakan bahwa bermain kartu huruf merupakan pembelajaran yang menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak. Oleh karena itu, bermain kartu huruf sangat membantu anak untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan keterampilan, dan menjadikan anak lebih aktif dalam kegiatan mengenal lambang huruf.

Dalam kegiatan pembelajaran, anak perlu distimulasi menggunakan metode belajar sambil bermain, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan dan meningkatkan ketrampilan berbahasa serta mengenal lambang huruf dengan baik. Hal itu dikemukakan oleh Santoso (2004) melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya yang mengandung banyak unsur kesenangan dan kegembiraan.

Kemampuan mengenal lambang huruf tidak dapat berkembang secara otomatis, tetapi membutuhkan rangsangan melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Oleh sebab itu, bermain kartu huruf sangat berperan penting dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang huruf anak. Menurut Sutanto (2012) mengemukakan bahwa melalui kegiatan bermain anak akan lebih cepat mengingat suatu hal termasuk lambang huruf. Dengan bermain kartu huruf anak dapat mudah mengingat, menyebutkan, menunjukkan lambang huruf dari pengalaman yang didapat secara nyata dalam kegiatan bermain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Yus (2005) yang menyimpulkan bahwa pengenalan huruf melalui permainan kartu huruf yang dilakukan dalam proses belajar dengan menggunakan alat peraga tidak membuat anak bosan sehingga kegiatan ini menunjukkan peningkatan mengenal lambang huruf.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa bermain kartu huruf memiliki hubungan yang positif dengan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia dini. Penggunaan media kartu huruf dapat menstimulus anak untuk belajar dan mengenal lambang huruf dengan cara yang menyenangkan.

Bermain membantu anak mengenal lambang huruf tanpa merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan, sehingga anak dengan mudah mengingat apa yang mereka pelajari karena telah mengalami langsung dan berinteraksi dengan alat permainan yang diberikan. Melalui kegiatan pembelajaran melalui bermain ini akan tumbuh keaktifan anak untuk aktif bekerja sendiri, mengalami sendiri, dan memecahkan masalah sendiri dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan permasalahan mengenai apakah terdapat hubungan antara bermain kartu huruf dengan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Jaya Bandar Lampung tahun Ajaran 2016/2017? Dan tujuan penelitian untuk menguji hipotesa hubungan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak melalui aktifitas bermain kartu huruf di PAUD Tunas Jaya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 kemudian diperoleh data. Berdasarkan hasil penelitian selama 4 kali pertemuan dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang diperoleh dari hasil analisis menggunakan teknik analisis data yang digunakan untuk menguji asosiatif (hubungan) diuji dengan melakukan korelasi Spearman Rank.

Hasil analisis data dan pembahasan yang dikaitkan dengan pendapat para ahli dan berbagai teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa aktifitas bermain kartu huruf yang dilakukan melalui kegiatan mengamati, mengambil, meletakkan, menyusun, dan membaca kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Jaya Tahun Ajaran 2016/2017.

Saran

Saran yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu hendaknya guru dapat memberikan kesempatan yang luas bagi anak dengan menyediakan media yang konkrit untuk mendukung kegiatan bermain sehingga pembelajarannya menyenangkan dan memberikan pengalaman bermakna yang akan mengajak langsung pada pengalaman nyata akan mengembangkan kemampuan mengenal lambang hurufnya. Bagi sekolah yaitu dapat memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk memberi motivasi dan bimbingan kepada guru sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif khususnya dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang huruf anak serta dapat memfasilitasi alat bermain agar

pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Dan saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat memilih permainan yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak terutama dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang huruf anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardy, N. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Damaiwaty, R. 2013. *Bermain Dan Permainan*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Disertai tidak diterbitkan. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Hadi, S. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hartati, S. 2005. *perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: Kencana
- Jamaris, M. 2004. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Disertai tidak diterbitkan. Jakarta: Program Studi Usia Dini PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Mar'at, S. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sabri, A. 2007. *Strategi Belajar dan Mengajar Micro Teaching*. Ciputat: PT Ciputat Press.
- Santoso, S. 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Sujiono, Y. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suparno, P. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

- Sutanto, A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada MediaGroup.
- Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana.
- Yamin, M. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada(GP).
- Yus, A. 2005. *Penilaian perkembangan belajar anak usia dini*. Jakarta: Kencana
- Yus, A. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.