

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Mengenal Permulaan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik bahwa pengertian 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 Ehri dan Mc. Cormack belajar huruf adalah 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.¹

Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.²

Selain pendapat di atas, menurut Slamet Suyanto (2005: 165) bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.³

¹ Carol Seefeldt dan Barbara A Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Alih bahasa: Pius Nasar), (Jakarta : Indeks. 2006), 330-331.

² Harun Rasyid dkk, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Multi Pressindo. 2009), 241.

³ Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2005), 165.

b. Tujuan Mengenal Permulaan Anak Usia Dini

Tujuan mengenal memanglah sangat bermacam-macam, bergantung pada suasana serta bermacam keadaan pembaca. Tujuan mengenal bagi Dwi Sunar Prasetyono sebagai berikut:

- 1) Mengenal sebagai suatu kesenangan tidak mengaitkan proses pemikiran yang rumit.
- 2) Mengenal dapat meningkatkan pengetahuan semacam mengenal buku pelajaran ataupun buku ilmiah, selain itu dapat menambah wawasan pada anak.
- 3) Mengenal dapat melaksanakan suatu pekerjaan ataupun profesi. Mengenal pada tujuan ini merupakan mengenal pada sesi berikutnya.⁴

Pendapat yang lain dikemukakan oleh Blanton (Farida Rahim) tujuan mengenal pada dasarnya meliputi:

- 1) Mendapatkan kesenangan.
- 2) Menyempurnakan mengenal nyaring.
- 3) Memperbarui pengetahuannya tentang sesuatu topik.
- 4) Bisa mengkaitkan data baru dengan data yang sudah diketahuinya.
- 5) Menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang khusus.⁵

Bersumber pada pendapat di atas tentang tujuan mengenal dapat ditegaskan kalau tujuan mengenal permulaan di Taman Kanak-kanak adalah mendapatkan kesenangan, tingkatkan pengetahuan, serta mempersiapkan keahlian anak dalam mengenal ke sesi berikutnya. Standar kompetensi tersebut dispesifikasikan dalam wujud kemampuan mengenal permulaan.

c. STTPA/KI/KD Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa dapat distimulasi oleh orang terdekat anak, seperti orang tua, guru, pengasuh, saudara dan sebagainya. Berhubung anak belajar bahasa

⁴ Dwi Sunar Prasetyono, "*Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*", (Yogyakarta: Think Jogjakarta, 2008), 60.

⁵ Farida Rahim, "*Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*", (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), 11-12.

melalui meniru/modeling, maka orang disekitar perlu mengajak bicara, dan dengan bahasa yang benar. Metode pengembangan bahasa yang dapat diterapkan antara lain bercerita, sosiodrama, permainan membaca dan lain-lain.⁶

Mengembangkan bahasa anak perlu mengetahui perkembangan berbicara anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

Nurbiana Dhieni berpendapat bahwa usia 4-5 tahun anak sudah mampu untuk mendengarkan dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan mengucapkannya, dapat mendengarkan dan memahami kata dan kalimat sederhana.⁷

Perkembangan bahasa, anak mampu berkomunikasi/berbicara secara lisan, memperkaya kosa kata yang diperlukan dalam berkomunikasi sehari-hari meliputi: kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan waktu, dapat mengenal bentuk-bentuk simbol sederhana (pra menulis), dapat menceritakan gambar (pra membaca) mengenal bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan (pra membaca). Anak yang berusia antara 4-5 tahun penerapan bahasa dan tata bahasa vokabulary.⁸

Menurut Mudjito Perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun di tandai berbagai kemampuan sebagai berikut:

1. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi.
2. Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya, dan kata sambung.
- 2) Menunjukkan pengertian, dan pemahaman tentang sesuatu.
- 3) Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.

⁶ Rita Eka Izzaty dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press. 2008), 91.

⁷ Nurbiana Dhieni, *Perkembangan Bahasa Anak*, (Yogyakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), 97.

⁸ Enny Zubaidah, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2003), 22.

- 4) Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.⁹

Tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Menerima bahasa,
- b) Mengungkapkan bahasa, dan
- c) Keaksaraan.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini dengan cara mulai mengenalkan nama dirinya atau nama benda yang ada disekitarnya, akan membantu anak secara cepat dalam mengenal huruf-huruf, kata-kata, dan suara. Melatih mengenal huruf menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan bahasa anak usia dini.

2. Media Kartu Huruf Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pengertian Media Kartu Huruf Hijaiyah

Kata *media* berasal dari bahasa latin "*medius*" yang berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹¹ Wina Sanjaya menyatakan banyak pakar yang mengemukakan tentang pengertian media. Secara harfiah media berasal dari kata "*medium*" yang artinya perantara atau pengantar.¹² Menurut Arif S.Sadiman memberikan pengertian "media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan,

⁹ Mudjito, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas. 2007), 3.

¹⁰ Permendiknas, *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2010), 10.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), 3.

¹² Sanjaya, Wina. "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*", (Jakarta: Kencana Pronada Media, 2006), 163.

perhatian serta minat perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.¹³

Huruf hijaiyah merupakan suatu yang menghasilkan nafas secara bersama-sama dari paru-paru manusia setelah itu menekan kepada salah satu bagian mulut semacam kerongkongan. Huruf hijaiyah terdiri dari 2 kata ialah huruf serta hijaiyah. Huruf merupakan wujud jamak dari “al- harfu (الحرف)” yang berarti bagian terkecil dari lafal yang tidak bisa membentuk arti tertentu kecuali wajib di rangkai dengan huruf lain. Huruf hijaiyah merupakan huruf- huruf arab yang di pakai buat menulis Al- Quran.¹⁴

Hijaiyah berasal dari kata “*Haja- Yahju- Yahju Hija*” yang berarti “ejaan, yang di maksud ejaan arab sebagai bahasa asli al-Qur’an”.¹⁵ Oleh sebab itu, yang di maksud huruf hijaiyah yaitu huruf ejaan bahasa arab selaku bahasa al-Qur’an. Meski demikian, tidak menutup kemungkinan terdapatnya disiplin ilmu lain yang memakai huruf hijaiyah, misalnya hadits serta kitab-kitab bahasa arab pada biasanya. Adapun huruf-huruf hijaiyah diantaranya:

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل
م ن و ه لاء ي

Penafsiran memahami huruf buat pembelajaran anak usia dini ialah anak belajar memahami huruf serta bunyinya dari konteks bahasa yang digunakan. Anak ditunjukkan buat mengenali wujud huruf serta bunyinya. Jadi, anak belajar konsep merata mengarah ke konsep spesial.¹⁶ Konsep merata yang di kenalkan pada anak usia

¹³ Arif S. Sadiman dkk, “*Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*”, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), 56.

¹⁴ Puji Astuti, “Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Di Pendidikan anak Usia Dini Kasih Bunda Pontianak”, *Skripsi*, (Universitas Muhammadiyah, 2013), 21.

¹⁵ Astuti, “Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah...”, 22.

¹⁶ Ahmad Susanto, “*Perkembangan Anak Usia Dini*”, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 86.

dini merupakan huruf-huruf hijaiyah yang berjumlah 28 huruf, serta konsep spesial yang dikenalkan pada anak usia dini merupakan bentuk-bentuk huruf serta bunyinya. Mengingat anak usia dini yang diajar merupakan anak umur dini yang masih duduk di kelompok A2 dengan umur antara 4- 5 tahun, maka dari 28 huruf hijaiyah sementara mengingat umur anak tersebut masih dini, diharapkan sekurang- kurangnya anak sanggup memahami 10-15 huruf dari ke- 28 huruf hijaiyah yang di perkenalkan.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, bisa di simpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah merupakan kemampuan mengenal mengidentifikasi huruf-huruf serta bunyi dari huruf hijaiyah yang berjumlah 28 huruf bersumber pada wujud, bunyi serta konteksnya dari bahasa yang digunakan dalam hal ini bahasa al- Qur'an.

Kartu huruf hijaiyah yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media kartu bergambar yang digunakan buat proses belajar mengajar dalam rangka memudahkan ataupun memperjelas penyampaian modul pelajaran. Kartu huruf hijaiyah yang berperan buat memudahkan anak dalam uraian suatu konsep sehingga prestasi pendidikan lebih mengasyikkan serta lebih efektif.¹⁷ Media ataupun perlengkapan peraga merupakan suatu yang bisa diindrakan yang berperan selaku perantara fasilitas ataupun perlengkapan buat proses komunikasi ataupun proses belajar mengajar. Kerumitan bahan pembelajaran yang hendak di informasikan kepada anak didik bisa disederhanakan apalagi keabstrakan bahan bisa dikongkritkan dengan dorongan perlengkapan peraga semacam kartu huruf. Dengan demikian anak didik dengan gampang mengolah bahan pembelajaran.

Huruf- huruf yang digunakan selaku tahap dasar dalam pendidikan merupakan Al- Quran. Sebaliknya dalam kebahasaan Indonesia, huruf arab sama huruf- huruf alphabet yang jadi dasar pengenalan untuk mereka

¹⁷ Kartini, "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Metode Bermain Kartu Kata", (Bandung: Remaja, 2011), 10.

yang lagi belajar mengenal. Anak kesusahan dalam belajar menghafal huruf hijaiyah yang kurang optimal. Hingga dari itu dibutuhkan media yang menarik serta tata cara belajar yang mengasyikkan supaya kesusahan anak dalam menghafal huruf hijaiyah bisa teratasi dengan baik. Berdialog mengenai kemampuan membedakan, hingga kaitannya dengan pengetahuan yang dimiliki oleh anak didik, Piaget membagi pengetahuan jadi 3 tipe yang bersumber pada sumber-sumber pengetahuan pertama pengetahuan raga atau fisik (Physical knowledge). Sumber dari pengetahuan raga berasal dari area raga di dekat anak, berbentuk wujud, warna, rasa, suara, gerak, serta sebagainya. Pengetahuan raga dibentuk pada dikala anak memakai asosiasi antara barang dengan perlakuan yang diberikan kepada barang tersebut.

b. Tujuan Media Kartu Huruf Bergambar

Menurut Arief S Sadiman proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi secara verbal ataupun non verbal. Secara umum media mempunyai kegunaan diantaranya:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak.
- 4) Sifat unik anak dan lingkungan berbeda penggunaan media untuk memberi perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi sama.

Fungsi dari media pembelajaran tersebut adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses

pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh siswa dengan baik.

Menurut Dr. Oemar Hamalik bahwa guru harus memiliki pengetahuan tentang media yaitu adalah sebagai berikut :

- 1) Media sebagai alat komunikasi agar proses belajar mengajar lebih efektif.
- 2) Fungsi media untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Pengetahuan media tentang proses-proses belajar.
- 4) Metode mengajar mempunyai hubungan yang erat dengan media pendidikan.
- 5) Manfaat media pendidikan dalam pembelajaran.
- 6) Memilih dan menggunakan media.
- 7) Jenis-jenis alat dan teknik media.
- 8) Media dalam setiap mata pelajaran.
- 9) Inovasi dalam media Dalam penelitian ini media berperan penting sebagai daya tarik dalam kegiatan proses belajar mengajar, dan media akan mempermudah guru dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang sesuatu hal.

Dengan adanya media maka akan diperoleh hasil optimal, dan pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

c. Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi

Media kartu huruf bergambar guru wajib tau metode memakai media tersebut. Guru wajib terlebih dulu tau konten perlengkapan bantu yang hendak dicapai. Dalam permainan anak usia dini yang dikemukakan oleh Slamet Suyanto, Raisatun Nisak serta Depdiknas tersebut hingga periset meningkatkan permainan kartu huruf berikut tahap awal dalam menggunakan media kartu huruf bergambar huruf hijaiyah yaitu sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini pendidik merencanakan awal dari suatu kegiatan pembelajaran, diantaranya:

a. Menentukan Tema yang Ingin di Capai

Dalam mempraktikkan media kartu huruf bergambar langkah awal yang di jalani oleh guru adalah memastikan tema yang mau di capai, menentukan tema yang wajib dipahami oleh

seseorang guru, sebab dengan tema hendak tercapainya tujuan pembelajaran serta mempermudah guru dikala membuat rancangan serta membuat pendidik lebih bermakna serta menolong anak memahami bermacam konsep secara gampang serta jelas. Jadi tema ialah aktualisasi konsep atensi anak yang di peruntukan fokus perencanaan ataupun titik perencanaan dalam proses pendidikan.¹⁸

Tema ialah fokus ataupun titik awal perencanaan dalam proses pendidikan. Guna untuk menyatukan isi kurikulum dalam satu perencanaan yang utuh ataupun holistik, memperkaya perbendaharaan bahasa anak, membuat pendidikan lebih bermakna, serta menolong anak memahami bermacam konsep secara nyata serta jelas.¹⁹

Tema yang baik senantiasa mencermati sebagian prinsip antara lain keakraban, kesederhanaan, kemenarikan, serta keisidentaln. Prinsip keakraban berhubungan dengan tema yang diseleksi mulai dari yang terdekat dengan kehidupan siswa hingga yang terus menjadi jauh.²⁰

Memastikan tema juga hendak menyediakan keluasan serta pengalaman implementasi kurikulum, menawarkan peluang yang sangat pada guru buat menimbulkan dinamika pembelajaran. Oleh karena itu, memastikan tema sangat berarti di terapkan sekolah Paud. Tema digunakan pada anak umur dini buat membangun pengetahuan pada anak serta meningkatkan segala aspek pertumbuhan anak.²¹

¹⁸ Lucy Peet, "*Seratus Ide Untuk Guru Paud*", (Jakarta: Erlangga, 2016), 12.

¹⁹ Suyadi dan Dahlia, "*Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013*", (Bandung: rosdakarya, 2015), 61.

²⁰ Suyadi dan Dahlia, "*Implementasi dan Inovasi...*," 61.

²¹ Hikmatun Khoirina Nasution, "*Implementasi Pembelajaran Tematik Dalam Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di TK IT Nurul Ilimi Medan*", *Jurnal Raudhah* 6, no. 1 (2018): 2.

Jadi dalam menentukan tema yang mau di capai guru dapat membuat pendidikan ialah:

a. Perencanaan Tahunan

Perencanaan tahunan merupakan rencana penetapan alokasi waktu satu tahun untuk menggapai tujuan pembelajaran yang sudah di tetapkan. Penetapan alokasi waktu di perlukan agar seluruh kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum sepenuhnya bisa di capai oleh peserta didik.

b. Program Semester

Perencanaan semester ialah program pendidikan yang berisi jaringan- jaringan tema yang ditata secara urut serta sistematis, alokasi waktu yang di perlukan buat tiap jaringan tema serta sebaranya ke dalam semester 1 serta semester 2.²²

c. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)

RKM ini berisi kegiatan- kegiatan dalam rangka menggapai indikator yang sudah di rencanakan dalam minggu sesuai dengan keluasan ulasan tema serta sub tema yang sudah di rencanakan pada program semester.

d. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian merupakan penabaran dari rencana aktivitas mingguan yang membuat kegiatan- kegiatan pendidikan, baik yang dilaksanakan secara individu, kelompok, ataupun klasikal dalam satu hari rencana kegiatan harian yang terdiri dari aktivitas awal, aktivitas inti serta aktivitas akhir ataupun penutup.

Berdasarkan pada penjelasan di atas bahwa, menenentukan tema merupakan awal proses dari perencanaan pendidikan yang mengenalkan konsep kepada anak serta memperkaya bahasa untuk anak dan membagikan pendidikan yang bermakna untuk anak,

²² Setiadi Susilo, "Pedoman Penyelenggaraan Paud", (Jakarta: Media Pustaka, 2016), 145-146.

sehingga guru wajib memastikan tema, guru bisa membuat RPP, Promes, RPPM serta RPPH.

2) Pelaksanaan

Tidak hanya itu, pada tahap ke-2 ialah tahap pelaksanaan saat aktivitas inti pendidikan anak di mohon buat mencari huruf-huruf hijaiyah membentuk kata simpel tentang foto yang ditunjukkan guru. Langkah- langkah media kartu huruf bergambar huruf hijaiyah ialah:

a. Guru Menyiapkan Media Kartu Huruf Bergambar serta Memperkenalkan Kepada Anak.

Dalam mempraktikkan media kartu huruf bergambar melalui wawancara serta observasi langkah berikutnya yang di jalani oleh guru adalah mempersiapkan media kartu huruf bergambar terlebih dulu serta mengenalkannya kepada anak. Media ialah fasilitas yang berarti untuk guru buat mengantarkan modul pendidikan.

Pendidik mempraktikkan media kartu huruf bergambar buat mengarahkan kepada anak tentang pertumbuhan bahasa. Guru mempersiapkan kartu huruf bergambar huruf hijaiyah serta mengarahkan metode mengenalnya selaku alat peraga buat menolong anak dalam mengenalkan bermacam berbagai huruf hijaiyah kepada anak. Media kartu huruf bergambar merupakan salah satu media visual yang bersifat konkret ataupun real.²³

Pembelajaran media kartu huruf bergambar bisa di perkenalkan kepada anak serta bisa dikombinasikan dengan bermacam permainan sehingga anak hendak merasa bahagia serta kilat buat bersosialisasi. Dengan mempersiapkan serta mengenalkan media kartu huruf bergambar kepada anak, guru bisa mengarahkan berbahasa kepada anak sehingga anak bisa mengenali huruf serta foto yang tertera di kartu huruf bergambar tersebut.

²³ S.Rahayu, "Penggunaan Media Kartu Huruf Bergambar Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Down Syndrom", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 5, no. 2 (2018), 95.

b. Guru Memperkenalkan serta Mengajarkan Kepada Anak Mengenai Media Kartu Huruf Bergambar

Taman Kanak-kanak ataupun pendidikan prasekolah ialah wahana yang sangat berarti dalam meningkatkan keahlian berbahasa anak. Untuk itu sangat berarti dalam memperkenalkan serta mengarahkan huruf kepada anak. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah merupakan keahlian anak dalam mengenali serta memahami huruf yang di tangkap lewat indra penglihatan serta pendengaran.²⁴

Mengenalkan huruf kepada anak merupakan aktivitas yang mengaitkan faktor kognitif yang dirangsang lewat pendengaran serta penglihatan. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah diawali pada anak ketika lagi mengeksplorasi buku dengan metode memegang serta membolak-balik buku ialah pada dunia pendidikan anak atau sering disebut TK (Taman Kanak-kanak). Hal ini menunjukkan pentingnya memaksimalkan aspek-aspek pertumbuhan pada anak usia dini yang tercantum mengenalkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan memakai media kartu huruf bergambar kepada anak semenjak usia dini. Mengingat pada saat tersebut otak anak terletak pada masa-masa yang sangat luar biasa serta mempunyai kemampuan yang tidak terbatas buat dibesarkan.²⁵

c. Guru Mempersiapkan Alat serta Bahan

Proses pembelajaran bisa di maksimalkan apabila guru sanggup sediakan fasilitas perlengkapan permainan yang sanggup menstimulasi segala pancaindra anak usia dini. Perlengkapan serta bahan yang di persiapan oleh guru wajib mempunyai tingkatan mutu yang

²⁴ Ahmad Susanto, *“Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya”*, (Jakarta: Kencana, 2011), 74.

²⁵ Elok Siti Muflikha, *“Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di Paud Kenanga 1 Kabupaten Lampung Selatan”*, Jurnal Spektrum Pls 1, no.1, (2013), 20-21.

berbeda. Usaha yang keras serta pas dari seseorang guru bisa membagikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga bisa memastikan mutu dalam aktivitas pendidikan.²⁶

Mempersiapkan perlengkapan serta bahan berperan buat memahami lingkungan serta membimbing anak buat mengidentifikasi kekuatan ataupun kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melaksanakan aktivitas secara maksimal memakai segala panca indranya secara aktif. Yang wajib dicermati oleh guru dalam mempersiapkan perlengkapan serta bahan saat sebelum aktivitas merupakan menelaah program aktivitas serta tujuan belajar anak. Program aktivitas serta tujuan belajar anak yang diartikan merupakan kurikulum yang digunakan di lembaga Paud.²⁷

d. Guru Membagi Kelompok

Dalam mempraktikkan media kartu huruf bergambar setelah guru mengenalkan serta memperkenalkan, berikutnya yang di jalani oleh guru merupakan membagi anak ke dalam sebagian kelompok saat sebelum aktivitas dimula, misalnya dalam aktivitas mengambil kartu huruf hijaiyah secara acak serta guru membagi anak ke dalam 3 serta 4 kelompok. Kerja kelompok ialah strategi belajar mengajar dimana anak dipecah jadi sebagian kelompok serta bekerja bersama dalam menuntaskan tugas ataupun membongkar permasalahan tertentu serta berupaya menggapai tujuan bersama.²⁸

e. Guru Memberikan Kegiatan Kepada Anak

Aktivitas pendidikan sangat berarti untuk perkembangan serta pertumbuhan anak. Aktivitas

²⁶ Luluk Asmawati, “Perencanaan Pembelajaran Paud”, (Bandung: Rosda, 2014), 36-37.

²⁷ Sigit Purnama, Dkk, “Pengembangkan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini”, (Bandung: Rosda, 2018), 41 dan 49.

²⁸ Moh Fauziddin, “Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar”, Jurnal PGPAUD STKIP PTT 2, no.1 (2016), 36.

pendidikan wajib dicoba dengan rasa bahagia sehingga seluruh aktivitas yang mengasyikkan hendak menciptakan proses belajar anak.²⁹

Mempraktikkan media kartu huruf bergambar guru membagikan aktivitas kepada anak, aktivitas tersebut merupakan anak mengambil kartu huruf secara acak serta menyebutnya didepan kelas setelah itu mencocokkan huruf hijaiyah tersebut dengan foto serta jadi suatu kata.

Aktivitas pendidikan kepada anak, guru wajib menghasilkan pembelajaran yang mengasyikkan bagi anak untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Oleh sebab itu, guru harus bisa atau sanggup mempraktikkan strategi pembelajaran yang pas supaya bisa mendesak terbentuknya perbuatan belajar anak yang aktif, produktif, serta efektif.³⁰

Guru dituntut buat membagikan aktivitas pendidikan yang cocok dengan atensi anak serta tetap berpusat pada anak sehingga anak tetap terdorong jadi pemikir yang kritis, sanggup menuntaskan permasalahan, sanggup membuat opsi yang pas, aktif, kreatif, imajinatif, serta mempunyai pemahaman di tengah lingkungannya.³¹

3) Evaluasi

Evaluasi dalam memilah media kartu huruf bergambar serta memperkenalkannya kepada anak karena, media tersebut sangat efisien sebab gampang dimengerti anak didik. Sehingga sangat menolong anak didik yang tidak cuma sanggup menguasai, tetapi pula sanggup mengekspresikan, menyampaikan dan

²⁹ Mukhtar Latif, Dkk, "*Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*", (Jakarta: Kencana, 2014), 21.

³⁰ Endah Hendarwati, "*Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Taman Kanak-Kanak Kota*", *Jurnal Paedagogi* 1, no.1, (2014), 1 dan 3.

³¹ Syamsuardi, "*Penggunaan Model Pembelajaran Pada Taman Kanak-Kanak Kota Makasar*", *Jurnal Care* 5, no.2, (2018), 2.

foto selaku hasil kalau modul sudah sukses di sampaikan anak didik, serta bisa mengantarkan modul yang di bisa.³²

Aktivitas membagi kelompok ini, ialah salah satu tata cara belajar mengajar dimana anak bisa berkolaborasi, dalam membongkar sesuatu permasalahan ataupun melakukan tugas tertentu serta berupaya menggapai tujuan pengajaran yang sudah ditetapkan oleh guru, dengan tujuan untuk meningkatkan keahlian bekerja sama anak.³³

Pendidik memberikan evaluasi kepada anak karena sangat dibutuhkan supaya anak bisa bekerja sama serta berhubungan dengan temannya. Oleh sebab itu sebaiknya guru membagikan pengalaman langsung melaksanakan aktivitas dengan mengambil media kartu huruf bergambar jadi suatu kalimat serta menyebutnya cocok kartu huruf yang telah didapatkan, serta sediakan fasilitas serta prasarana yang mencukupi. Guru sangat berperan dalam proses pengembangan anak usia dini.³⁴

Pada anak usia dini aktivitas pendidikan bisa dicoba dalam wujud bermain serta aktivitas yang lain. Aktivitas pendidikan lebih banyak menekankan pada kegiatan anak. Oleh karena itu, dalam mempraktikkan media kartu huruf bergambar guru membagikan kegiatan yang cocok dengan arahan dengan mengambil kartu secara acak setelah itu anak maju kedepan kelas serta mengatakan kartu huruf hijaiyah yang telah diambil dan setelah itu anak mencocokkan kartu tersebut kegambar yang cocok.

³² Nassarudin, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Di TK Kartika XX-5 Kota Makasar", *Journal Of Education Research* 1, no. 1 (2018), 2.

³³ Moh Fauziddin, "Peningkatan Kemampuan Kerjasama,," 37.

³⁴ Aprilia Dian Kusumastuti, "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Plosokerep Bunder Patuk Gunung Kidul", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no.6, (2017), 3.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam evaluasi media kartu huruf bergambar buat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, guru mempersiapkan mediana terlebih dulu serta mengenalkannya kepada anak, perihal ini bertujuan buat guru mengenalkan huruf hijaiyah serta foto yang tertera di kartu huruf serta bisa menanggulangi kejenuhan anak dalam pendidikan berbahasa.

3. Peningkatan Kemampuan Mengenal Permulaan Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Bergambar.

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Permulaan Huruf Hijaiyah

Kemampuan adalah daya seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan mengenal merupakan penguasaan alat atau media bahan pembelajaran baik dilakukan secara lisan, tertulis, gambar, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat.³⁵

Adapun faktor-faktor yang mendukung kemampuan mengenal huruf diantaranya:

- 1) Bertambahnya umur anak
- 2) Kesehatan fisik dan mental anak
- 3) Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang
- 4) Kecerdasan anak
- 5) Status ekonomi orang tua

b. Pelaksanaan (Pendahuluan, Inti, dan Penutup)

Pada Pelaksanaan ini pendidik mencoba dengan melakukan RKH mulai dari aktivitas pendahuluan, inti, dan penutup. Tata cara game kartu huruf bergambar dilaksanakan pada aktivitas dini pada apersepsi dan aktivitas inti. Penerapan aktivitas bermain ini dicoba dengan sebagian urutan ialah aktivitas pra bermain, aktivitas bermain, dan aktivitas pendinginan.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada aktivitas pra-bermain guru menyiapkan, diantaranya:

³⁵ Pebriani, "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agama", *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1, Edisi September 2012, 8.

- 1) Mempersiapkan anak buat berkelompok membiasakan dengan kelompok yang telah ditetapkan.
- 2) Menarangkan tujuan dan atauran main.
- 3) Guru melaksanakan tanya jawab tentang nama-nama huruf hijaiyah dan menampilkan kartu huruf bergambar yang terdapat.

2) Kegiatan inti

Langkah- langkah aktivitas bermain game kartu huruf bergambar pada aktivitas dini pendidikan merupakan selaku berikut:

- 1) Anak berbaris di taman.
- 2) Guru meletakkan kartu huruf hijaiyah bergambar secara acak.
- 3) Anak satu persatu gantian mengambil huruf-huruf dan mengatakan bunyi huruf hijaiyah yang diambilnya setelah itu memasukkan kembali berdasarkan tempat yang telah disediakan.
- 4) Pengembangan game ini ialah sehabis anak dapat mengelompokkan dan mengatakan huruf tersebut, game setelah itu dilanjutkan.

Berikut ialah langkah- langkah dalam bermain kartu huruf bergambar pada aktivitas inti pendidikan:

- 1) Anak dipecah dalam 3- 4 kelompok (2-3 orang anak).
- 2) Guru melaksanakan apersepsi pendidikan kartu foto huruf hijaiyah (ي-ا) diantranya semacam huruf هingga dan ش menerangkan gambar yang berkaitan dengan modul misalnya foto anggota keluarga, foto rumah serta anggota keluarganya.
- 3) Anak mengatakan nama foto yang ditunjukkan guru, dan mengatakan huruf apa saja yang terdapat pada kata tersebut.
- 4) Anak berlomba mencari huruf dan berlomba-lomba untuk menyusunnya. Aktivitas ini dicoba secara bergantian.

3) Kegiatan penutup

Aktivitas kegiatan penutup ini pendidik menanyakan kembali aktivitas yang dilakukan anak menyenangkan atau tidak dan kemudian setelah itu

dilanjut dengan beres-beres berdoa. Kemudian Guru melanjutkan kegiatan yang terdapat dalam RKH dan periset mengamati anak terkait dengan pertumbuhan keahlian mengenal permulaan huruf hijaiyah. Ada RKH ataupun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), selaku berikut ini:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PEMBELAJARAN MASA DARURAT
RAUDLATUL ATHFAL SIROJUL HUDA
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Tema / Sub tema : Keluarga Sakinah
 Semester/Minggu : 1/7
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 September 2021
 Kelompok : A
 Alokasi Waktu : 90 Menit

- Kompetensi Dasar serta Indikator
 - ✓ Kompetensi Dasar
3.2-4.2 (NAM), 3.3 (FM), 3.12- 4.13 (BHS), 3.7-4.7 (KOG)
 - ✓ Indikator
 1. Memiliki perilaku santun kepada orang tua
 2. Gerakan untuk mengembangkan motorik halus dan kasar
 3. Mengenal lingkungan sekitarnya
- Tujuan Pembelajaran
 1. Anak mampu berperilaku santun
 2. Anak mampu melakukan gerakan untuk mengembangkan motorik kasar serta halus.
 3. Anak mampu menulis huruf hijaiyyah.
 4. Anak mampu mengenal lingkungan sekitarnya.
- Materi Esensi
 1. Sikap santun
 2. Gerakan untuk mengembangkan motorik kasar serta halus.

3. Menulis huruf hijaiyah.
4. Mengenal lingkungan sekitarnya.

- Media serta Sumber Belajar
- Buku tulis, pensil, sumba, dan pelepah pisang.
- Proses Pembelajaran
 1. Do'a Sebelum Belajar.
 2. Hafalan niat sholat ashar.
 3. Menyanyi lagu rukunnya sholat.
 4. Tanya jawab cara berbicara yang sopan dengan ayah/ibu saat dirumah.
 5. Meniru membuat huruf hijaiyah "kha".
 6. Mencap baju dan kerudung ibu menggunakan media pelepah pisang.
 7. Doa sesudah pembelajaran
- Penilaian
 1. Catatan Hasil Karya
 2. Catatan Anecdote, serta
 3. Skala Capaian Perkembangan (rating scale)

Wuwur, 9 September 2021

Mengetahui

Disusun Oleh
Kepala RA

Guru Pengampu

Hj. Istianah S.Pd.I

Hj. Nur Hayatun, S.Pd.I

c. Evaluasi

Evaluasi atau penilaian adalah kegiatan belajar mengajar akan dikatakan berhasil jika ada sebuah evaluasi dalam suatu lembaga. Tujuan diadakannya sebuah evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat yang telah dicapai oleh seorang peserta didik dalam memahami materi yang telah

disampaikan selama proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung.

Evaluasi atau penilaian dilaksanakan ketika setelah proses pembelajaran berlangsung. Selain itu pendidik memberikan pertanyaan ulang kembali kepada anak mengenai pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat melihat langsung bagaimana proses pembelajaran yang biasa dilaksanakan dikelas.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan tentang “Penggunaan media kartu huruf bergambar untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini kelompok A2 di RA Sirojul Huda Gabus Pati” bahwa penulis menelusuri beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan para peneliti sebelum peneliti meneliti. Adapun hasil penelitian terdahulu yang membahas mengenai meningkatkan kemampuan mengenal permulaan huruf hijaiyah menggunakan media kartu bergambar pada anak usia dini kelompok A2, antara lain ialah:

Tabel.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Sapri, dkk	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Iqro Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Kartu Huruf Hijaiyah di TK A Masjid Nurul Muslimin	Meningkatkan kemampuan iqro anak usia 5-6 Tahun di TK A Masjid Nurul Muslimin	Menggunakan Media Kartu Huruf Hijaiyah
2.	Made Sumatri, dkk	Penerapan Media Gambar serta Kartu Huruf	Terdapat perbedaan pada penerapan	Menggunakan media gambar serta kartu huruf

		Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Permulaan	media gambar derta kartu huruf	
3.	Dwi Irma Safitri	Pengaruh bermain <i>flashcard</i> dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur	Meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur	Bermain <i>flashcard</i>

Berdasarkan uraian di atas bahwa dapat disimpulkan bahwa, skripsi penelitian yang terdahulu sebagai pendukung penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggunakan media kartu huruf bergambar yang dapat mengembangkan aspek bahasa terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal permulaan huruf hijaiyah dengan menggunakan media kartu huruf bergambar pada anak usia dini kelompok A di RA Sirojul Huda.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka berfikir yang disusun, maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui media kartu huruf bergambar akan membuat anak lebih antusias dalam belajar. Anak usia dini akan tertarik karena kartu yang digunakan menggunakan huruf, warna, dan gambar yang menarik. Anak akan tertarik bermain dengan kartu huruf bergambar. Dengan adanya media ini secara tidak sadar anak akan belajar mengenal huruf dan kata sederhana tanpa disadari kalau anak-anak sedang belajar mengenal permulaan huruf hijaiyah. Anak melakukan kegiatan bermain ini sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Media kartu huruf bergambar ini semacam foto binatang, buah- buahan dan lain sebagainya, bisa dimanfaatkan guru selaku alat bantu buat menyalurkan pesan data dalam pendidikan. Media kartu huruf bergambar yang dirancang secara baik bisa membagikan motivasi anak dalam menjajaki aktivitas proses pendidikan.

Maka dari itu, proses pembelajaran dengan media kartu huruf bergambar menjadi lebih menarik, dan hasil belajar anak dalam penguasaan mengenal huruf hijaiyah menjadi lebih cepat dan menyenangkan. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah dapat diangkat melalui penggunaan media kartu huruf bergambar pada kelompok A2 di RA Sirojul Huda Wuwur Gabus Pati.

Bersadarkan alasan di atas bisa ditafsirkan alur pikir penelitian sebagai berikut:



Gambar. 01
Kerangka Berfikir

