

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Konsep Bermain

2.1.1 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 & Lestaringrum, 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. Elliot 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).

Bagi anak usia dini, bermain merupakan kebutuhan alamiah yang harus dipenuhi. Selain untuk menyenangkan hati anak, bermain juga merupakan proses belajar hal-hal baru yang belum diketahui anak dan juga untuk menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral-agama dan seni. Sehingga bermain memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan anak (Fadlillah, 2017, h. 6).

Bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain merupakan prinsip anak usia dini. Dengan bermain anak dapat membangun karakternya

dengan lebih efektif. Hal itu dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan bermain tanpa tekanan kepada anak (Marlina, Qalbi, & Dkk, 2020, h. 83-90).

Menurut Piaget, bermain ialah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Menurut Docket dan Fler, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Menurut Mayesty, bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

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. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, serta tidak begitu memedulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan (Fadlillah, 2017, h. 7-8).

Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian bermain, dapat dipahami bahwa bermain merupakan aktivitas mendasar anak yang dilakukan sendiri, bersama pendidik, keluarga, teman maupun orangtua yang mana kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, menyenangkan, tanpa paksaan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang penting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, serta tidak begitu memedulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan. Namun untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif, dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

2.1.2 Tujuan Bermain Bagi Anak

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 mengusai 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.

2.1.3 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.

2.1.4 Karakteristik Bermain Anak

Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi enam, yaitu: 1) Bermain muncul dari dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri. 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, maksudnya pada saat bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya, pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa. 4) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. 5) bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan karena paksaan, 6) bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati 7) dalam bermain, aktivitas lebih penting dari pada tujuan. 8) bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun psikis (Fadlillah, 2017, h. 43).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain anak adalah mengikuti pola perkembangan tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi, dan jenis kelamin anak. Bermain melibatkan interaksi dan keterlibatan anak-anak, bermain dilakukan karena kesukarelaan, bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, itulah sebabnya bermain selalu menyenangkan dan mengasyikan.

2.2 Permainan

2.2.1 Pengertian Permainan

Menurut KBBI permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Beberapa ahli berpendapat mengenai permainan salah satunya, yaitu Gross dimana menurut Gross permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa kelak. Sedangkan menurut Schaller menyebut bahwa permainan adalah lawan kata dari bekerja (Farhurohman, 2017, h. 27-36)

Selain itu ada pendapat dari Tedjasaputra yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Senada dengan pendapat Tedjasaputra, menurut Ralibi permainan adalah kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan, selanjutnya menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Farhuroman, 2017, h. 27-36).

Permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak dan membuat anak senang untuk memainkan permainan tersebut. Menurut

Santrock dalam (Euis, 2016, h. 1) permainan (play) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu kreativitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama. Permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan untuk mendapatkan kesenangan bagi anak itu sendiri, dan membuat anak dapat saling bersosialisasi dan interaksi kepada temannya. Karena itu kebanyakan hubungan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan.

Dari beberapa uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya.

2.2.2 Bentuk dan Jenis Permainan Anak

Berdasarkan cara bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dapat dibagi kedalam dua jenis macam permainan, yaitu:

a. Permainan aktif

Permainan aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Dalam melakukan permainan aktif biasanya anak akan melibatkan dua jenis motorik, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Misalnya: bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut; bermain drama, bermain musi, mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu, permainan olah raga,

permainan dengan balok, permainan dalam melukis menempel atau menggambar.

b. Permainan pasif

Permainan pasif merupakan jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya mengandalkan motorik halus. Permainan menghabiskan sedikit energi. Misalnya: bermain dengan gadget atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi dan mengingat nama-nama benda adalah permainan tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya ditempat olah raga atau tempat bermain (Elfiadi,2016, h. 57).

2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, di antaranya yaitu:

- a) Kesehatan. Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.
- b) Intelegensi. Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.

- c) Jenis kelamin. Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan yang kurang sehat dibandingkan dengan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak yang mewakili anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.
- d) Lingkungan. Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.
- e) Status sosial ekonomi. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonomi tinggi lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status sosial ekonominya rendah.

2.3 Kartu Huruf

2.3.1 Pengertian Kartu Huruf

Kartu adalah kertas tebal, yang berbentuk segi empat untuk berbagai keperluan. Kartu berisi materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa, bisa berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan, tergantung kreativitas guru dalam menuangkan materi pembelajaran dalam kartu. Kartu-kartu tersebut dapat berupa kartu tidak berpasangan tetapi juga dapat berpasangan. Kartu berpasangan maksudnya kumpulan kartu yang mempunyai pasangan berkesesuaian, misalnya salah satu kartu berisi gambar, kartu lain berisi keterangan gambar yang

merupakan pasangannya, dapat juga berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban.

Arsyad menjelaskan bahwa kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata.

Kartu huruf biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media baik karton, kertas maupun papan tulis atau tripleks. Potongan-potongankartu huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran membaca. Selain itu kartu huruf juga melatih kreatif anak dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya (Susanti, 2020, h.87).

2.3.2 Tujuan Kartu Huruf

Kartu huruf bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membaca anak usia. Bagi guru, media ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengkondisikan situasi belajar. Keterlibatan anak secara aplikatif dengan bantuan guru yang proaktif akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan efisien. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan (Susanti, 2020, h.87).

2.4 Huruf Hijaiyah

2.4.1 Pengertian Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah atau yang sering anak-anak kenal berupa iqro' memang memiliki keunikan tersendiri untuk dipelajari. Huruf hijaiyah adalah serangkaian huruf yang berjumlah 28 dengan memiliki bentuk yang berbeda. Sesuai dengan penjabaran dari (Imroatun, 2017, h. 175-188) bahwa huruf hijaiyah sangat penting dikenal sejak dini mungkin oleh anak, karena huruf hijaiyah atau yang dikenal dengan huruf arab itu merupakan bagian kunci dasar bagi seorang muslim yang menjadi kebutuhan dasar dalam memahami kedua pedoman pokok kehidupannya.

Kartu huruf hijaiyah yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat peraga atau media yang digunakan untuk proses belajar mengajar dalam rangka mempermudah atau memperjelas penyampaian materi pembelajaran. Kartu huruf hijaiyah berfungsi untuk mempermudah anak dalam pemahaman suatu konsep sehingga prestasi pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif (Kartini, 2011, h. 10). Mengemukakan bahwa media atau alat peraga adalah sesuatu yang dapat diinderakan yang berfungsi sebagai perantara (sarana atau alat untuk proses komunikasi/ proses belajar mengajar). Kerumitan bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkritkan dengan bantuan alat peraga seperti kartu huruf dengan demikian anak didik dengan mudah mencerna bahan pembelajaran.

Abjad Arab istilah aslinya disebut "huruf hijaiyah" atau huruf Al-Qur'an. Jumlahnya 28 atau 30, dimulai dari alif (ا) di akhiri dengan yak (ي).

Sebelum mempelajari bahasa arab, kita harus menguasai lebih dahulu perihal huruf hijaiyah. Pertama cara mengucapkan tiap-tiap huruf secara fasih, kedua harus hafal bentuk-bentuk dan cara menulisnya, ketiga cara merangkainya guna membentuk suatu kata yang mengandung arti atau menyusun kalimat sempurna, dan sebagainya. Juga harus pula dikuasai tentang syakal atau harokat, sekaligus penggunaan masing-masing dalam menulis arab.

Kesimpulan dari beberapa para ahli menyebutkan bahwa kartu huruf hijaiyah merupakan media yang mudah di ingat oleh anak dan media ini sangat mudah dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan disekitar belajar akan terasa lebih menyenangkan untuk anak karena anak merasakan belajar sambil bermain.

2.4.2 Manfaat Kartu Huruf Hijaiyah

Ada beberapa manfaat bermain kartu huruf hijaiyah bagi anak, yaitu:

- a. Menimbulkan kegembiraan bisa memicu perilaku positif lainnya yang dilakukan anak.
- b. Sebagai sebuah rangsangan untuk anak melakukan kreatifitas. Anak yang sering melihat gambar-gambar yang menarik dan bernilai positif cenderung memiliki imajinasi baru dalam fikiranya.
- c. Meningkatkan respon terhadap hal-hal yang baru.
- d. Melatih anak menyelesaikan masalah atau mengatasi konflik. Ketika anak mendapati kesulitan dalam permainan, biasanya anak menyelesaikan sendiri kesulitan tersebut dengan kebiasaan bermain kartunya, hal ini akan berdampak pada kehidupan sehari-hari anak

yang dapat menyelesaikan atau mengatasi konflik kecil dalam permainan yang lainnya.

- e. Tempat untuk bersosialisasi dan melatih fungsi mental anak berfikir, berkhayal, mengingat atau menegakkan disiplin dengan menaati peraturan dalam permainan.
- f. Melatih kepekaan dan juga empati. Hal ini bisa terjadi karena anak bermain dengan lebih dari 2 anak.
- g. Sarana untuk mengekspresikan perasaan. Anak yang peka akan mudah terbawa dalam suasana permainan, sehingga jika si anak merasa ada sesuatu yang salah dalam permainnya, maka ia langsung menyampaikannya.

2.4.3 Fungsi Kartu Huruf Hijaiyah

Kartu huruf hijaiyah mempunyai fungsi penting dalam kegiatan belajar mengenai huruf hijaiyah pada anak usia dini. Fungsi tersebut diantaranya yaitu:

- a) Untuk memperjelas penyajian huruf-huruf hijaiyah, agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Kartu huruf hijaiyah dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas, menghemat waktu dan dapat menarik perhatian anak dengan penampilan kartunya yang berwarna-warni, mudah dibawa serta mudah untuk diganti.

- c) Menimbulkan kegairahan belajar, penggunaan kartu huruf hijaiyah dapat menumbuhkan minat belajar anak, menjadi semangat belajar anak meningkat.
- d) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan.
- e) Memungkinkan anak mampu belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Kartu Huruf Hijaiyah

Kelebihan yang dimiliki kartu huruf hijaiyah di antaranya yaitu: (1) bentuknya sederhana, (2) ekonomis, (3) mudah diperoleh, (4) dapat menyampaikan rangkuman, (5) mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tanpa memerlukan peralatan khusus, (6) mudah ditempatkan, (7) dapat membandingkan suatu perubahan dan (8) dapat divariasikan dengan alat peraga lain. Sedangkan kekurangan dari kartu huruf hijaiyah adalah hanya dilihat dari depan dan dapat dilihat melalui indera penglihatan saja (Daryanto, 2012, h. 19). Selain itu, kekurangan kartu huruf hijaiyah ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar, benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

2.4.5 Jenis-Jenis Media Kartu Huruf Hijaiyah

Jenis media kartu huruf hijaiyah itu banyak ragam dan bentuknya. Ada jenis media kartu huruf hijaiyah berbentuk seperti: bola, gambar, ataupun berbentuk bendera kecil yang disambungkan dengan tiang dari kayu ataupun bambu.

1) Contoh media kartu huruf hijaiyah yang berbentuk bola



2) Contoh media kartu huruf hijaiyah yang bergambar bunga



3) Contoh media kartu huruf hijaiyah yang berbentuk kartu bergambar buah.



4) Contoh media kartu huruf hijaiyah yang berbentuk bendera kecil yang disambungkan dengan tiang kayu



2.4.6 Langkah-Langkah Permainan Kartu Huruf Hijaiyah

Pelaksanaan kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyah melalui permainan kartu huruf hijaiyah akan berjalan lancar apabila mengikuti langkah-langkah berikut ini:

- a) Atur posisi tempat duduk anak yang membuatnya nyaman.
- b) Siapkan kartu huruf hijaiyah yang akan digunakan.
- c) Fokuskan perhatian anak dengan mengajak mereka bernyanyi atau bermain tepuk tangan sebagai pengantar sebelum pembelajaran dimulai.
- d) Lakukan percakapan awal dengan mengajak anak untuk memperhatikan kartu huruf hijaiyah yang akan digunakan. Ciptakan suasana yang membuat anak merasa penasaran dan ingin mengetahui permainan.
- e) Ajak anak membaca huruf hijaiyah yang ada pada kartu. Kemudian kartu yang telah dibaca ditempel pada papan tulis yang ditancapkan dengan paku payung.
- f) Setelah tertempel semua, ajak anak membaca bersama-sama huruf hijaiyah yang ada pada kartu dari hingga.

- g) Guru membagi anak menjadi tiga kelompok, tiap kelompok beranggotakan 5 anak.
- h) Tiap kelompok diberi kartu huruf hijaiyah yang telah diacak. Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk mengurutkan kartu huruf hijaiyah dengan benar.
- i) Guru memberikan reward kepada kelompok yang telah berhasil mengurutkan dan melafadzkan bunyi huruf yang ada pada kartu huruf hijaiyah dengan benar. Jika ada anak yang merasa kesulitan, guru membimbing dengan penuh kesabaran.
- j) Guru bersama-sama dengan anak didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- k) Guru melakukan evaluasi pembelajaran dan penilaian.

2.5 Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

2.5.1 Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Tim Penyusun Kampus Besar Bahasa Indonesia). Definisi kemampuan adalah daya seseorang untuk melakukan sesuatu. Kemampuan merupakan sebuah kapasitas yang dimiliki oleh tiap-tiap individu untuk melaksanakan tugasnya. Pengertian lain kemampuan merupakan suatu penilaian atau ukuran dari apa yang dilakukan oleh seorang tersebut (Ningtyas & Dkk, 2021, h. 14).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan kecakapan setiap individu untuk menyelesaikan pekerjaannya

atau menguasai hal-hal yang ingin dikerjakan dalam suatu pekerjaan, dan kemampuan juga dapat dilihat dari tindakan tiap-tiap individu.

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenal tanda-tanda/ ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

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 (Ningtyas & Dkk, 2021, h. 14).

2.5.2 Bentuk-Bentuk Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah adalah huruf-huruf yang dipakai dalam bahasa arab. Al-Qur'an menggunakan bahasa arab, Al-Qur'an ditulis dengan huruf hijaiyah. Jumlah huruf hijaiyah ada 29 huruf. Huruf hijaiyah ditulis dan dibaca dari kanan ke kiri. Bentuk huruf hijaiyah berbeda-beda. Beberapa huruf hijaiyah berbentuk sama yang membedakan adalah titiknya. Huruf hijaiyah bertitik satu, dua, atau tiga. Tempat titik juga bisa berbeda, ada yang diatas, didalam dan dibawah. Berikut ini bentuk-bentuk huruf hijaiyah:

No	Huruf	Cara Membacanya
1	ا	Alif
2	ب	Ba
3	ت	Ta

4	ث	Tsa
5	ج	Jim
6	ح	Ha
7	خ	Kho
8	د	Dal
9	ذ	Dzal
10	ر	Ra'
11	ز	Za
12	س	Sin
13	ش	Syin
14	ص	Shod
15	ض	Dhah
16	ط	Tho'
17	ظ	Dzo
18	ع	'Ain
19	غ	Ghain
20	ف	Fa
21	ق	Qof
22	ك	Kaf
23	ل	Lam
24	م	Mim
25	ن	Nun
26	و	Wau

27	هـ	Ha'
28	ء	Hamzah
29	ي	Ya

2.5.3 Cara Membaca Huruf Hijaiyah

Membaca huruf hijaiyah sesungguhnya boleh dikatakan sesuatu hal yang sangat mudah, tetapi yang lebih sulit adalah bagaimana mengajarkan kemudian diaplikasikan oleh siswa yang diajar, sehingga nantinya siswa yang diajar akan menghasilkan kualitas bacaan yang sesuai dengan kaidah-kaidah Al-Qur'an, yang perlu di ingat oleh pendidik bahwa kesalahan sebutan huruf dalam membaca Al-Qur'an merupakan suatu kesalahan yang sangat fatal. Salah satu dasar yang penting untuk memperkenalkan cara membaca huruf hijaiyah adalah bagaimana seseorang dapat membedakan huruf dengan jelas. Inilah yang disebut dengan istilah makhraj huruf.

Huruf hijaiyah memiliki 29 huruf yang bentuknya hampir mirip dan sama, namun yang membedakan adalah bunyi dan pelafalnya. Huruf hijaiyah bentuknya yang hampir terlihat mirip menjadikan anak bingung untuk melafalkan hurufnya. Dalam 29 huruf hijaiyah terdapat beberapa huruf yang memiliki bentuk huruf sama dan pelafalkanya berbeda. Diantara huruf tersebut adalah huruf ب (ba) ت (ta) ث (tsa) ن (na) ي (ya) biasanya anak bingung membedakan titiknya, ج (ja) ح (ha) خ (kho) anak juga sering terbalik-balik karena perbedaan titiknya, د (da) ذ (dza) biasanya juga membuat anak sering salah melafalkanya bunyinya, ر (ro) ز (za)

ف (fa) غ (Ghain) ع (Ain) ظ (dho) ط (tho) ض (dho) ص (sho) ش (sya) س(sa) dan ق (qof) dari beberapa huruf tersebut yang membedakan bunyinya adalah terletak pada titiknya (Soenarto). Dari 22 huruf tersebut penting bagi guru untuk mengajarkan makhrajil huruf kepada anak agar nantinya anak tidak salah dalam melafalkannya.

Bentuk makhrajil merupakan bentuk jamak dari makhraj. Makhrij mempunyai akar dari *fi'ilmadhi* yang berarti keluar. Akar kata tersebut selanjutnya dijadikan bentuk isim makan (yang menunjukkan tempat), sehingga menjadi yang artinya “tempat keluar”. Makharijul huruf adalah tempat-tempat keluarnya huruf pada waktu huruf itu dibunyikan. Di dalam membaca Al-Qur'an harus membunyikan huruf sesuai dengan makhrajnya. Karena jika terjadi suatu kesalahan dalam pelafalan huruf, itu bisa menimbulkan arti baru (Sirojudin, 2000, h. 22). Dalam hal ini jika dilakukan dengan sengaja akan menimbulkan kekafiran. Maka dari itu belajar makharijul huruf ini sangat penting diajarkan sejak dini agar tidak terjadi kesalahan ketika anak membaca Al-Qur'an. Diperlukan kaidah yang benar untuk membaca huruf hijaiyah agar tidak salah dalam mengucapkan hurufnya. Adapun cara membaca huruf hijaiyah berdasarkan makhraj huruf sebagai berikut:

- a. Huruh-huruf udara (او-ي)(ya-wa-alif) keluar dari rongga mulut (*jauf*).
- b. Huruf-huruf kerongkongan خ -غ (kha-Ghain) keluar dari ujung (atas) kerongkongan (Adnal hal).ح ع (ha-'ain) keluar dari tengah

- kerongkongan (*wasatul halq*). هـ (ha'-hamzah) keluar dari pangkal kerongkongan (*asal halq*).
- c. Dua huruf tekak ق (qof) dari pangkal lidah yang dinaikkan menyentuh langit-langit. ك (kaf) di pangkal lidah, sejajar dengan langit-langit lunak, sedikit di bawah makhraj qaf.
- d. Huruf pohon lidah ض (dho) keluar dari sisi lidah atau salah satunya, bertemu dengan gigi geraham atas.
- e. Huruf-huruf pohon lidah ي-ش-ي (ya-syin-jim) keluar dari tengah lidah menyentuh langit-langit.
- f. Huruf-huruf pinggir lidah ل (lam) keluar dari ujung lidah dan bertemu dengan ujung langit-langit. ن (nun) keluar dari ujung lidah, sedikit di bawah lam. ر (ra') huruf ra' diujung lidah, sedikit dibawa nun.
- g. Huruf langit-langit mulut ط-د-ت (ta-dal-tho) keluar dari ujung lidah yang menyentuh gusi gigi depan atas.
- h. Huruf gusi ظ-ذ-ث (Tsa-Dza-Dzo) keluar dari ujung lidah dengan keluar sedikit bertemu dengan ujung gigi depan bagian atas.
- i. Huruf-huruf ujung lidah ص-ز-س (sa-za-sho) keluar dari ujung lidah yang hampir bertemu gigi seri bawah dengan sedikit kelonggaran.
- j. Huruf-huruf bibir م-ب (mim-ba) keluar dari bibir sebelah dalam. ف (fa) keluar ketika bagian dalam bibir bawah bertemu dengan ujung gigi depan atas.

2.6 Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

2.6.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun. Sejalan dengan sujiono, anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun, Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuyun, 2014, h. 90).

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya oleh karena itu, perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan meliputi kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan seni (Heny, 2020, h. 69).

Mansyur mengutip dari buku Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pertama, pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak. Kedua, pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (kordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan

emosi dan kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi. Ketiga, sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan PAUD disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Mansur, 2017, h.89).

Secara Instusional maupun Yuridis Bredekamp dan Cople mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk mengembangkan intelektual, social, emosi, bahasa dan fisik anak. Pengertian ini diperkuat oleh dokumen kurikulum berbasis kompetensi yang menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak (Suryadi, 2017, h. 18).

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk membimbing menstimulasi serta menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi : aspek kognitif, motorik, bahasa, seni, sosial emosional, moral dan agama. Sesuai dengan keunikannya penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

2.6.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan program pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki, dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian dan lain-lain (Hibana, 2016, h. 37).

Secara rinci tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
- 2) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.
- 3) Menanamkan dan mengembangkan keimanan dan ketakwaan (ke Tuhanan) anak.
- 4) Menanamkan sikap disiplin.
- 5) Anak mampu mengelola ketrampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus dan gerakan kasar serta menerima rangsangan sensorik (panca indra).
- 6) Meningkatkan kecakapan anak yang merupakan kesanggupan anak untuk menunjukkan sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan fisik dan mental (Wijana, 2017, h. 24).

2.6.3 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini (0-6 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Dalam hal ini terjadi lompatan perkembangan fisik atau non fisik. Penyelidikan psikologi menunjukkan bahwa sekitar 85 % dari kepribadian anak pada waktu ia dewasa sudah terbentuk pada waktu anak itu menjelang umur enam tahun. Jadi kesempatan terbaik agar berhasil adalah dengan mengasahi dan menertibkan anak secara efektif (Lewis, 2016, h. 220).

Apabila mengacu pada kurikulum hasil belajar anak usia dini yang dikeluarkan oleh Depdiknas, maka ada beberapa karakteristik yang perlu dimiliki oleh anak usia dini sebagai hasil dari hasil belajar yaitu sebagai berikut (Hibana, 2015):

1. Perkembangan Fisik

- a. Usia 0-1 tahun: Dapat menggerakkan anggota tubuhnya dalam rangka latihan kelenturan otot tangan dan otot kaki.
- b. Usia 1-3 tahun: Dapat menggerakkan anggota tubuhnya dalam rangka latihan kelenturan otot punggung, otot kaki serta meningkatkan keseimbangan.
- c. Usia 4-6 tahun: Dapat menggerakkan anggota tubuhnya dalam rangka latihan kelenturan otot dan terjadinya koordinasi mata tangan sebagai persiapan untuk menulis.

2. Perkembangan Kognitif

- a. Usia 0-1 tahun: Merespon berbagai reaksi (suara, cahaya, gerak, rangsangan) dan lingkungan sekitar dan mengenal benda-benda yang ada disekitar.
- b. Usia 1-3 tahun: Mengenal dan memahami berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Usia 4-6 tahun: Dapat mengenal, membandingkan, menghubungkan, menyelesaikan masalah sederhana dan mempunyai banyak ide tentang berbagai konsep dan gejala sederhana yang ada di lingkungan.

3. Perkembangan Bahasa

- a. Usia 0-1 tahun : Bereaksi terhadap suara dan bunyi dan mengeluarkan suara-suara.
- b. Usia 1-3 tahun: Bereaksi terhadap suara dan bunyi dan mengeluarkan suara-suara. Yang didengarnya, mengerti isyarat, dan perkataan orang lain serta mengucapkan keinginannya dalam bentuk tingkah laku dan ucapan sederhana.
- c. Usia 4-6 tahun: Dapat berkomunikasi secara lisan untuk menjawab pertanyaan, bercerita, memberi informasi dan menulis dengan simbol-simbol yang melambangkannya serta memperkaya penguasaan kosa kata.

4. Perkembangan Sosial Emosional

- a. Usia 0-1 tahun: Mengenal dan bereaksi terhadap rangsangan dan dapat mengungkapkan emosi yang wajar.

- b. Usia 1-3 tahun: Menaruh minat dan percaya terhadap orang lain dan mampu mengekspresikan emosinya, dapat berpisah dari ibunya, dan mulai mengenal kebersihan.
- c. Usia 4-6 tahun: Mudah bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.

5. Perkembangan Moral dan Agama

- a. Usia 1-3 tahun: Dapat mengucapkan doa pendek dan meniru tingkah laku orang dewasa dalam beribadah.
- b. Usia 4-6 tahun: Dapat melakukan ibadah, terbiasa mematuhi aturan dan dapat hidup bersih.

6. Perkembangan Seni

- a. Usia 0-1 tahun: Bergerak bebas mengikuti irama musik.
- b. Usia 1-3 tahun: Dapat menggerakkan tubuhnya untuk melakukan berbagai gerakan sesuai dengan irama musik, mencipta berbagai kreasi sesuai yang dicontohkan.
- c. Usia 4-6 tahun: Dapat mengungkapkan gagasan dan mencipta berbagai kreasi dengan menggunakan berbagai media.

Karakteristik Anak Usia Dini menurut Aisyah yaitu :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
2. Memiliki pribadi yang unik.
3. Suka berimajinasi dan berfantasi.
4. Masa aling potensial untuk belajar.
5. Menunjukkan sifat egosentris.
6. Memiliki rentang daya kosentrasi yang pendek.

7. Sebagai bagian dari makhluk sosial (Aisyah, 2017, h. 3).

2.7 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan satu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus menerus sejak masa konsepsi sampai akhir hayat. Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan yang dialami oleh seseorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik menyangkut aspek fisik maupun psikis (Mulyasa, 2017, h. 16-17).

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain (Yusuf, 2007, h. 47). Bahasa merupakan sarana penting bagi perkembangan dan kehidupan anak yang harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi sang anak. Konsep “bermain sambil belajar” perlu dilaksanakan secara inovatif dan kreatif, agar anak merasa suatu permainan yang menyenangkan. Pada umumnya anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus bermain dimanapun mereka memiliki kesempatan untuk bermain.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa bahasa anak secara terus menerus akan selalu berkembang. Anak banyak belajar dari lingkungannya, dengan demikian bahasa anak mencakup lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan teman sebaya.

Perkembangan bahasa anak dilengkapi dan dipercaya oleh lingkungan masyarakat di mana mereka tinggal. Hal ini berarti bahwa proses pembentukan kepribadian yang dihasilkan dari pergaulan dengan masyarakat sekitar akan memberi ciri khusus dalam perilaku berbahasa.

Salah satu pembelajaran bahasa pada anak PAUD yaitu melalui pengenalan huruf hijaiyah. Menurut Rasyid (dalam Iqromah, 2018) pembelajaran bahasa pada anak tersebut dimulai dari mengenal dahulu kemampuan anak apakah anak sudah memahami dan mengenal huruf-huruf yang tersusun dalam bentuk tulisan perlu diperkenalkan pada anak untuk membantu proses membaca anak menjadi lebih lancar. Agar anak mampu membaca dengan baik maka anak dapat dirangsang dengan cara melatih indera pendengarannya untuk mendengar bunyi huruf, kata-kata tentang benda dan juga indera penglihatannya tentang bentuk huruf dan bendanya.

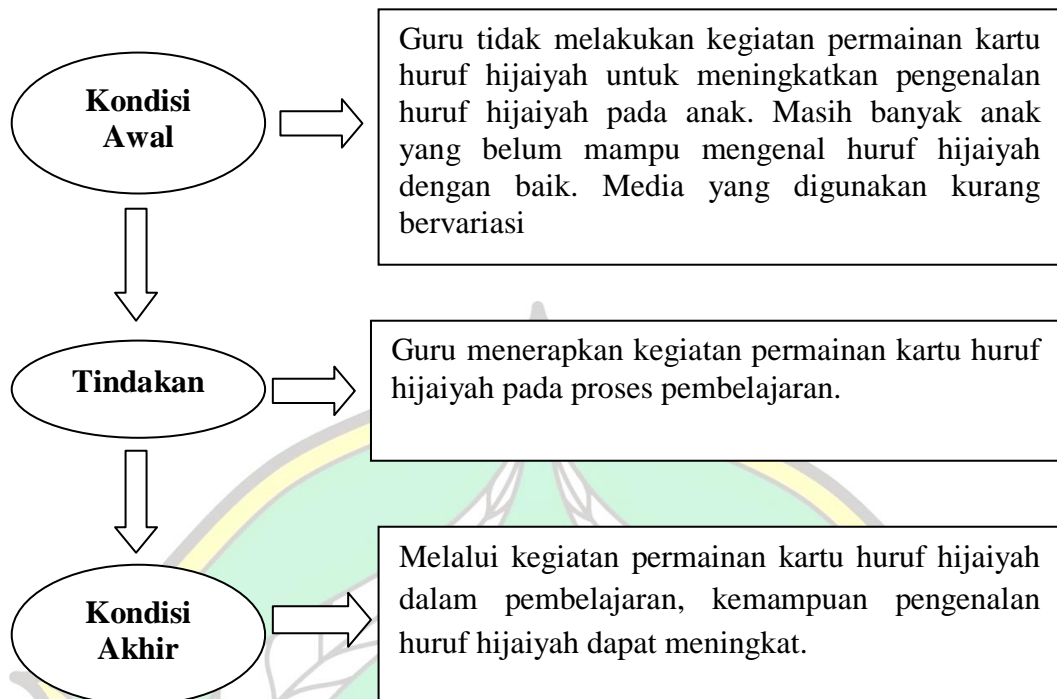
2.8 KajianRelevan

Adapun kajian relevan dalam penelitian ini yaitu:

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Mutia Nanda Herlina Dkk	Peningkatan mengenal huruf hijaiyah melalui media kartu huruf di PAUD Assa'dah Serang-Banten	Sama-sama membahas terkait peningkatan huruf hijaiyah melalui permainan kartu huruf.	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada tahap usianya. Peneliti meneliti pada anak usia 4-5 tahun, sedangkan penelitian sebelumnya melakukan penelitian pada anak usia 5-6 tahun.
2.	Cakra Suhati	Peningkatan mengenal huruf hijaiyah dengan media gambar pada anak usia 4-5 tahun	Persamaanya sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan persamaan yang lainnya	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada tahap usianya. Peneliti meneliti pada anak usia 4-5 tahun, sedangkan peneliti melakukan

			yaitu kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus.	penelitian pada anak usia 5-6 tahun.
3.	Isma Trisna Santi	Pembuatan Game Pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah di Taman Kanak-Kanak TK Az-Zalfa Sidorhajo Pacita	Persamaanya peneliti mempunyai tujuan yang sama yaitu meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak.	Pada penelitian sebelumnya untuk melakukan kegiatan game pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah sedangkan peneliti memfokuskan pada kegiatan dengan menggunakan media kartu huruf.
4.	Irda Rafika	Penggunaan media kartu huruf hijaiyah untuk melejitkan kecerdasan spiritual anak usia dini pada TK Islam Terpadu Suloh Kota Banda Aceh.	Sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).	Pada penelitian sebelumnya penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun, sedangkan peneliti penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun.

2.9 Kerangka Berpikir



Gambar 1. bagan kerangka berpikir

2.10 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hal itu sebagaimana dijelaskan oleh sugiyono bahwa hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2017, h. 63).

Adapun hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Penggunaan Permainan Kartu Huruf dapat Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di TK Budi Mulia Desa Lapodi”.