

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori

1. Pengertian AUD

AUD yakni individu yang umurnya dari nol sampai enam tahun,¹¹ yang berada pada tahap penting yang membentuk fondasi bagi tumbuh kembang anak di masa depan. PAUD didefinisikan sebagai strategi pengembangan yang diberikan kepada anak yang berusia 0 hingga 6 tahun. Melalui pemberian stimulasi yang tepat sehingga dapat mendukung tumbuh kembang anak agar mereka siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Penjelasan mengenai PAUD ini merujuk pada UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional.¹²

2. Karakteristik AUD

a. Keinginan untuk mengetahui sesuatu hal sangat tinggi.

Ciri khas yang dimiliki peserta didik adalah ketertarikan mendalam yang mereka tunjukkan terhadap lingkungan sekitar mereka. Misalnya, sering kali menanyakan benda-benda di

¹¹ Syifauzakia et al., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.

¹² Republik Indonesia, *Republik Indonesia Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Indonesiap, 2003), <https://peraturan.bpk.go.id/Download/32160/UU-Nomor-20-Tahun-2003.pdf>.

sekitarnya dan ingin secara langsung menyentuhnya sebagai bentuk eksplorasi.

b. Kepribadian yang unik.

Masing-masing anak mempunyai kepribadian yang unik, hal ini terlihat pada minat, bakat, dan gaya belajar masing-masing anak. Keunikan ini bermula dari faktor genetik serta pengaruh lingkungan di sekitarnya.

c. Gemar berimajinasi dan berfantasi.

Mereka sangat menikmati menjelajahi dunia khayalan yang penuh warna. Berfantasi memungkinkan mereka untuk menciptakan pendapat baru berdasarkan pengalaman sebelumnya, sementara yang dimaksudkan berimajinasi, membantu mereka menggambarkan objek yang tidak selalu nyata. Mereka sering kali membayangkan hal-hal yang melampaui realitas, menunjukkan kreativitas yang luar biasa.

d. Potensi belajar anak sangat tinggi.

Anak berada pada tahap yang membentuk fondasi bagi tumbuh kembang anak yang berlangsung dengan begitu pesat.

e. Sikap egosentris.

Namun, pada usia ini anak menunjukkan sikap egoisentris, di mana mereka cenderung ingin menang sendiri dan sering kali mengabaikan perspektif orang lain. Hal ini terlihat, misalnya saat

mereka memperebutkan mainan dan menangis hingga keinginan mereka terpenuhi.

f. Daya konsentrasi pendek.

Mereka cenderung memiliki konsentrasi yang pendek, serta mudah teralihkan perhatiannya oleh berbagai hal di sekitar mereka.¹³ Maka dari itu, sebagai pendidik penting untuk memahami dan mempertimbangkan hal ini dalam proses pembelajaran.

3. Aspek perkembangan kognitif AUD

- a. Anak-anak belajar untuk beradaptasi, diterima secara sosial, serta mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman yang mereka miliki dalam situasi baru.¹⁴
- b. Berpemikiran yang logis, melibatkan kemampuan untuk menggali berbagai perbedaan, melakukan klasifikasi, memahami pola, serta berinisiatif, merencanakan tindakan dengan baik. Di samping itu, penting juga untuk memahami hubungan sebab-akibat.
- c. Berimajinasi, termasuk keteampilan untuk mengenali, menyebutkan, serta mengenal huruf.¹⁵

4. Faktor perkembangan kognitif

¹³ Gusnarib Wahab, Hikmatur Rahmah, and Muhammad Iksan Kahar, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jawa Barat, 2022), 6–8.

¹⁴ Nadlifah, Zahriani, and Latif, *Perkembangan Kognitif AUD Teori Dan Aplikasinya*, 10.

¹⁵ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, 2014.

Adapun faktor internal yang mencakup tentang genetik, kesehatan fisik, serta motivasi.¹⁶ Sedangkan, faktor eksternal yang terkait dengan lingkungan keluarga, pendidikan, pengalaman belajar, serta interaksi sosial.¹⁷ Kemudian yang terakhir faktor lingkungan yang menyangkut tentang sosial ekonomi, budaya dan teknologi, kemudian yang terakhir faktor psikologis yaitu stres, emosi dan kemandirian.¹⁸ Berikut indikator perkembangan kognitif :

- a. Mengenal berbagai bentuk lambang huruf konsonan dan vokal.
 - b. Menyebutkan huruf-huruf .¹⁹
5. Kemampuan mengenal huruf

Huruf dapat diartikan sebagai rangkaian bunyi dan bentuk yang di mana huruf ini terdiri dari dua puluh enam jenis. Setiap bunyi ini dapat dikombinasikan menjadi kata-kata, dan kalimat. Terdapat dua kategori huruf, yaitu huruf vokal dan huruf konsonan²⁰. Dari pembahasan diatas tentang tahap pengenalan huruf bagi anak merupakan perkembangan dari yang sama sekali belum paham

¹⁶ Yersi Ahzani et al., *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak* (Jakarta: PT Nuansa Fajar Cemerlang Jakarta, 2024).

¹⁷ Nadlifah, Zahriani, and Latif, *Perkembangan Kognitif AUD Teori Dan Aplikasinya*.

¹⁸ Ida Rosyidah, Hilman Mangkuwibawa, and Nuri Siti Sundari, "Hubungan Antara Keterampilan Bermain Tebak Huruf Dengan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini" 13 (2022).

¹⁹ Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.

²⁰ Dwi Ratnasari Ade Chandra, "Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun," *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal* (2017): 63.

menjadi paham apa itu huruf dan bunyi huruf, hingga anak dapat memahami apa maknanya.

Keterampilan pengenalan bentuk huruf menjadi aspek penting pada aspek perkembangan kognitif, keterampilan ini mencakup kemampuan belajar abjad dan membedakan huruf.²¹ Adapun indikator pengenalan bentuk huruf sebagai berikut :

- a. Menyebutkan huruf.

Anak menyebutkan huruf-huruf yang diminta untuk disebutkan.²²

- b. Meniru dengan menulis huruf sesuai bentuknya.

Meniru huruf pada kartu dan menuliskannya pada buku masing-masing sebagai tugas.²³

- c. Mengenal simbol huruf vokal dan konsonan.

Huruf yang disebut vokal adalah a, i, u, e, dan o. sedangkan huruf konsonan yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z.²⁴

- d. Membedakan bentuk huruf yang serupa dan bunyi huruf yang identik.

²¹ Navira, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya," 15–16.

²² Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, 26–28.

²³ Risma and Khan, "Mengenalkan Huruf Melalui Loncat Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun," 158.

²⁴ Navira, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya."

Membedakan bentuk huruf yang serupa seperti “p” dan “q”, “m” dan “w”, “u” dan “v”, “i” dan “l” dan bunyi huruf yang identik seperti “m” dan “n”, “f” dan “v”, “c” dan “j”.

6. Teori Media

Media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung proses pembelajaran yang mampu mengembangkan minat serta motivasi anak. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian pesan, tetapi juga mampu menstimulasi pikiran, perhatian, minat belajar anak dan perasaan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih terarah.²⁵ Oleh karena itu, pemilihan bahan pembelajaran tepat dapat membantu guru dalam menumbuhkan minat siswa, sehingga pengalaman belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

a. Pengertian U.T.H

Media permainan U.T.H yakni aktivitas bermain, di mana anak-anak sebenarnya mempelajari sebuah permainan dengan menjelajahi serta merancang sesuai dengan peraturan tertentu.²⁶ U.T.H huruf adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang anak, di mana pada media permainannya terdiri

²⁵ Kurniatisyah, “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.”

²⁶ Silviana Megantara Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI,” 2020, 55–57.

dari beberapa kotak. Pada beberapa kotak memiliki gambar tangga sementara kotak lain memiliki gambar ular, dengan gambar tangga atau ular yang terhubung dari kotak ke kotak tertentu.²⁷ Dalam bermain ular tangga huruf memerlukan dadu agar pemain dapat mengetahui berapa kotak yang akan dilalui.

b. Manfaat U.T.H

Anak sangat senang bermain dan pada dasarnya dunia anak sangat terkait dengan dunia bermain. Bermain ialah sebuah aktivitas yang memiliki nilai praktis dan juga berfungsi sebagai sarana bagi anak-anak untuk memperkuat dan mengembangkan keterampilan tertentu yang anak miliki. Kegiatan bermain dapat membuat anak-anak merasa percaya diri, menghargai orang lain, dan pengalaman bermain positif.

Minat bermain pada anak, cara berfikir kreatif, kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah yang berkembang di lingkungan ini mendukung keaktifan mereka.²⁸ Lingkungan ini mendorong anak untuk menggali berbagai ide-ide, serta meningkatkan beragam bentuk ekspresi diri yang mereka miliki.²⁹ Minat anak untuk bermain muncul dari diri anak sendiri, yang memungkinkan mereka menikmati aktivitas kegiatan

²⁷ Navira, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya," 21.

²⁸ Nadlifah, Zahriani, and Latif, *Perkembangan Kognitif AUD Teori Dan Aplikasinya*.

²⁹ Ahzani et al., *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak*.

bermain yang dilakukan serta guna merasakan kemampuan diri mereka.³⁰ Selain itu, kegiatan bermain juga menjadi sarana yang utama dalam meningkatkan kreativitas mereka.

Ide kreativitas akan terlihat pada saat kegiatan bermain, yang memungkinkan mereka untuk menghasilkan berbagai gagasan yang unik.³¹ Karena melalui kegiatan bermain ini sangat penting untuk semua fase perkembangan pada setiap anak-anak.

c. Tujuan U.T.H

Melatih konsentrasi pada anak, melalui aktivitas ini, mereka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dengan cara yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih optimal.³² Melalui U.T.H, anak dilatih mengenal berbagai macam bentuk pada huruf.

d. Kelebihan U.T.H

- 1) Meningkatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak.
- 2) Mengajak anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, baik itu secara mandiri maupun dalam berkelompok.

³⁰ Nikmatur Rohmah, *Terapi Bermain*.

³¹ Navira, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya," 22–23.

³² Navira, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya," 22.

- 3) Anak mampu mengembangkan kreativitas, serta membangun disiplin, sikap mandiri, tanggung jawab dalam diri masing-masing anak serta dapat membangun komunikasi secara timbal balik.
- 4) Melalui menggunakan media permainan ular tangga huruf, anak-anak didorong untuk belajar menyelesaikan masalah-masalah dengan cara yang menyenangkan. Permainan ini dilakukan secara individu, sehingga dapat memperkuat interaksi dan komunikasi antara anak-anak satu sama lain.
- 5) Selain itu, U.T.H juga berkontribusi pada perkembangan motorik anak, karena secara langsung melibatkan aktivitas fisik mereka saat bermain.

Berdasarkan penjelasan di atas, diberi kesimpulan bahwa dengan penerapan media permainan tersebut memiliki dampak positif bagi perkembangan kemampuan pengenalan bentuk huruf kepada AUD. Bukan hanya itu, tetapi juga memperkaya pengetahuan anak dan membantu mereka tumbuh menjadi individu yang cerdas dan kreatif.³³ Lebih jauh lagi, permainan ini memberikan berbagai manfaat, diantaranya adalah membantu

³³ Navira, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya," 23–24.

anak dalam meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk huruf mereka, mengenal dan membedakan lambang konsonan dan vokal, anak juga dapat bersosialisasi dengan teman dan guru, mampu membaca simbol huruf, anak mampu mematuhi peraturan dalam permainan.³⁴

e. Kelemahan media permainan ular tangga huruf

- 1) Dibutuhkan waktu yang cukup memadai dalam menjelaskan cara bermain.
- 2) Jika pemahaman terhadap peraturan permainan masih kurang, dapat menimbulkan kekacauan.
- 3) Anak akan mengalami kesulitan dalam bermain apabila tidak menguasai dengan baik materi yang telah dijelaskan.³⁵

f. Langkah-langkah penerapan U.T.H

- 1) Melakukan pemilihan dengan memilih anak secara acak.
- 2) Saat sedang bermain, tidak boleh ada yang bermain curang
- 3) Setiap pemain harus mulai dari kotak pertama
- 4) Apabila jumlah yang keluar pada dadu adalah 6, anak tersebut berhak untuk melanjutkan melempar dadu sekali lagi.
- 5) Tiap peserta didik bergantian melempar dadu.

³⁴ Sukma and Puspita, *Keterampilan Membaca Dan Menulis (Teori Dan Praktik)*, 42–43.

³⁵ Kurniatisyah, "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues," 16.

- 6) Berjalan melewati kotak sesuai jumlah yang muncul pada dadu.
- 7) Setiap kotak terakhir tempat anak berhenti melangkah, anak wajib menyebutkan huruf yang di tempat dia berdiri
- 8) Jika belum mampu menyebutkan huruf maka akan diberikan kartu untuk ditiru dengan menuliskannya pada buku.
- 9) Apabila anak berpijak dikepala ular, itu artinya anak akan turun mengikuti posisi kepala ular.³⁶
- 10) Jika sampai pada bawah tangga, maka anak naik sampai diatas ujung tangga.
- 11) Pemenang adalah anak yang paling banyak menyebutkan huruf dengan benar dan tercepat menyelesaikan permainan.

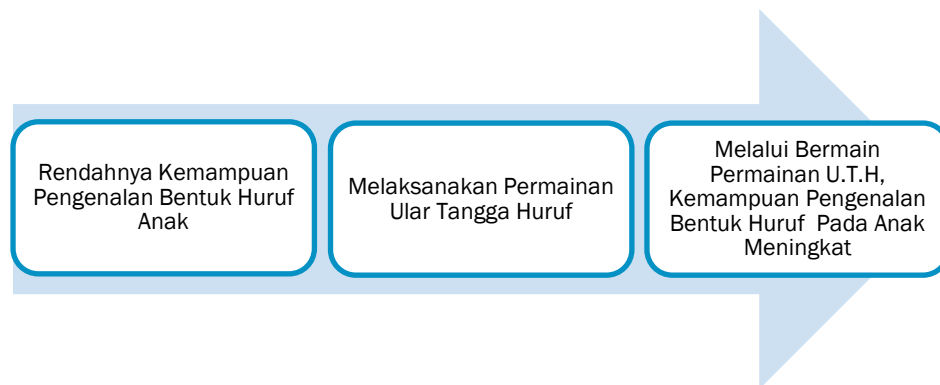
B. Kerangka Berpikir

Permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini yaitu anak belum mampu mengenal bentuk huruf, terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, semua anak dapat menyebutkan huruf abjad. Namun dari dua belas anak, hanya dua yang mampu menyebutkan huruf, meskipun belum seluruhnya mengenal simbol-simbol huruf.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penulis menerapkan permainan ular tangga huruf yang dirancang untuk menolong anak-anak

³⁶ Navira, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya."

meningkatkan pengenalan mereka terhadap bentuk huruf. Dengan menggunakan media ini, diharapkan keterampilan anak dalam pengenalan bentuk huruf dapat mengalami peningkatan.



Gambar II.1.
Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Jika U.T.H diterapkan, maka kemampuan pengenalan bentuk huruf pada anak di TK Negeri Pembina Mebali akan mengalami peningkatan.

Model PTK dalam penelitian ini yakni menggunakan model *Kurt Lewin* :³⁷

1. Perencanaan (*planning*)

Mempersiapkan apa saja yang akan digunakan pada saat tindakan diantaranya membuat RPPH, yang berisikan susunan kegiatan untuk pengenalan huruf kepada peserta didik. Selain itu, juga disiapkan alat peraga yakni desain ukar tangga huruf (UTH) yang akan diterapkan dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf pada peserta didik.

³⁷ Muhammad Rizal Pahleviannur et al., *Penelitian Tindakan Kelas* (Jawa Barat: PT CV. Pradina Pustaka Grup, 2022).

2. Tindakan (*acting*)

Melaksanakan tindakan di kelas B2 dengan pedoman perencanaan yang telah dibuat dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan.

3. Observasi (*observing*)

Pengamatan yang dilakukan pada tindakan pertama yakni memberikan tindakan dengan penerapan U.T.H, mengenalkan berbagai bentuk dari masing-masing huruf abjad yang ada pada media U.T.H.

4. Refleksi (*reflecting*)

Aktivitas ini dilaksanakan dengan melihat seberapa jauh pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik dalam mengenal abjad. Bukan hanya itu, tetapi peneliti ingin melihat bagaimana capaian yang capai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan bermain U.T.H. Setelah memperoleh hasil dari tindakan pada siklus I, kemudian melanjutkan ke tindakan siklus berikutnya untuk perbaikan.

Berikut gambar dari keempat langkah-langkah dalam siklus:



Gambar II.2.
Model Siklus PTK Kurt Lewin

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama : yang dilakukan oleh Kurniatisyah, 2021, tentang “pengaruh penggunaan media ular tangga pada kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun di KB Melatih Putih Kampung Ekan Gayo Lues”. Latar belakang penelitian ini yaitu berfokus pada rendahnya keterampilan dalam pengenalan huruf abjad, hasil analisis selama kegiatan belajar mengajar, menunjukkan peningkatan yang signifikan, jadi dapat di katakan bahwa melalui alat peraga tersebut dapat meningkatkan keterampilan pengenalan abjad anak.³⁸ Persamaan dalam penelitian ini ialah penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad, namun perbedaan dengan penelitian

³⁸ Kurniatisyah, “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues,” *Pharmacognosy Magazine*, 2021.

sebelumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif dan lokasi penelitian.

Penelitian kedua : ini dilakukan oleh Eky, dkk, pada tahun 2024, tentang “Peningkatan Keterampilan Mengenal Huruf Kecil Melalui Media Permainan Ular Tangga”. Latar belakang penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan mengenal huruf kecil, dan meningkatkan kemampuan kognitif AUD menggunakan media teka-teki ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan tindakan yang dilakukan mampu membantu anak memahami huruf.³⁹ Yang membedakan dengan penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kualitatif, dan lokasi penelitian.

Penelitian ketiga : ini dilakukan oleh Firda Navira, di tahun 2023, tentang “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya”, penelitian berfokus pada peningkatan keterampilan mengenal huruf pada anak belum berkembang.⁴⁰ Oleh karena itu, media tersebut merupakan alat peraga dapat memperkuat pengenalan bentuk huruf bagi AUD, sekaligus berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran mereka. Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian PTK, sedangkan yang membedakan ialah tempat penelitian.

³⁹ Eky Et Al., “Peningkatan Keterampilan Mengenal Huruf Kecil Melalui Media.”

⁴⁰ Navira, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya.”