BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Metode bermain kartu huruf

1. Pengertian Metode bermain

Bermain merupakan sebuah metode yang menjadi salah satu teknik untuk pembelajaran dengan melibatkan aktivitas yang menyenangkan. Bermain adalah sebagai sebuah sarana yang berperan krusial untuk menunjang perkembangan anak. Aktivitas bermain membuat anak merasa bahagia, nyaman, dan termotivasi. Menurut Elizabeth Hurlock yang dikutip oleh Suyadi, bermain merupakan serangkaian aktivitas yang bertujuan memberikan rasa senang. Ia juga menjelaskan bahwa bermain berbeda dari bekerja. Jika bermain dilakukan dengan sukacita dan gembira, maka bekerja seringkali tidak demikian, karena mengandung kewajiban dan tanggungjawab. Bermain dilakukan tanpa tekanan atau tuntutan hasil, sementara bekerja cenderung berorientasi pada pencapaian hasil tertentu.[5]

Menurut Maimunah Hasan, kartu huruf adalah media pembelajaran membaca yang menggunakan beberapa lembar kartu sebagai sarana bantu. Melalui media ini, anak belajar dengan mengamati

[5] Ahmad Zaini, "Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3, no. 1 (2019): 118.

serta menghafal bentuk huruf dan gambar yang dilengkapi dengan tulisan penjelas yang menggambarkan arti dari gambar tersebut.[6] Melalui penggunaan media ini, guru dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dalam waktu yang relatif singkat, namun tetap mampu buat keadaan belajar yang menarik dan menyenangkan untuk anak, sehingga mereka jenuh.

Kartu huruf menurut Azhar Arsyad, merupakan media yang isinya adalah simbol dan gambar huruf dengan manfaat membuat anak terbantu untuk mengerti arti dari setiap huruf tersebut. Adapun huruf yang disebut adalah kartu buatan sendiri berbentuk segi panjang, menggunakan kertas putih yang pada salah satu permukaannya terdapat potongan huruf, serta sisi lainnya memuat gambar benda beserta tulisan yang menjelaskan arti dari gambar itu.[7]

Menurut Agus Hariyanto, metode bermain kartu huruf ialah suatu pembelajaran yang menggunakan media huruf. Media huruf yang dimanfaatkan merupakan media yang telah dilengkapi dengan simbol huruf, gambar, serta tulisan yang menjelaskan makna dari gambar tersebut. Anak-anak mulai mengenal huruf melalui pengamatan terhadap simbol dan gambar yang terdapat pada kartu. Maka bisa diketahui jika metode bermain kartu huruf merupakan strategi

---

[6] Hasan Maimunah, *Maimunah Hasan. Pendidikan Anak Usia Dini. (Yogyakarta: Diva Press, 2015), 65.* (Yogyakarta:Diva Press, 2015).

[7] arzhar arsyad, "media pembelajaran," ed. grafindo persada raja (JAKARTA, 2015), 155.

pembelajaran yang memanfaatkan media kartu berisi lambang huruf dan gambar bermakna, yang dirancang untuk membantu anak usia dini supaya mengenal serta memahami huruf melalui kegiatan bermain dengan cara yang menyenangkan.[8] Melalui metode bermain yang digunakan secara langsung anak bisa bermain sambil belajar.

Salah satu teknik pembelajaran yang memanfaatkan media kartu bergambar, alfabet, yang dirancang khusus untuk anak usia prasekolah adalah metode bermain kartu huruf. Tujuan dari pendekatan ini yaitu dalam menstimulus perkembangan anak dari segi kemampuan kognitif, utamanya pada pengenalan serta pemahaman dasar terhadap simbol-simbol huruf. Dengan metode ini, peserta didik dapat menyerap pengetahuan melalui aktivitas bermain yang konkret, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

2. Ciri-ciri Bermain Kartu Huruf

Metode bermain kartu huruf memiliki ciri- ciri khusus yang dapat membuat proses pembelajaran mengenal huruf lebih menyenangkan dan efektif bagi setiap anak. Adapun ciri-ciri metode bermain kartu huruf sebagai berikut:

[8] Agus Hariyanto, "Membuat anak anda cepat pintar membaca," ed. Diva Press (Yogyakarta: Diva Press, 2010), 84.

a. Menyenangkan dan menghibur.

Anak-anak belajar melalui permainan yang disertai gerakan dan lagu, membuat mereka tidak merasa terbebani.[9]selain menyenangkan dan menghibur, juga dapat menstimulasi perkembangan kognitif.

b. Menggunakan media interaktif.

Menggunakan media berupa kartu huruf, puzzle huruf, kotak pintar, kartu huruf, dan permainan balok dan alatt bantu visual lainnya yang mendorong minat dan kreativitas. [10]

c. Menggabungkan aktivitas motorik dan kognitif.

Anak melakukan Gerakan fisik contohnya, Gerak jari membentuk huruf, menyusun huruf menjadi kata, atau membuat huruf dari pladough yang melatih motorik halus sambil belajar mengenal huruf.

d. Melibatkan interaksi sosial dan kompetisi sehat.

Permainan yang digunakan seperti oper kartu atau lomba menyusun kata membentuk kerjasama anak yang dapat menumbuhkan semangat belajar. [11]

---

[9] Peserta Didik et al., "NUR ZAHRA TOMOHON," *permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada peserta didik di RA NUR ZAHRA Tomohon* 03 (2023): 56.

[10] Sheila Septiana Rahayuningsih, Tritjahjo Danny Soesilo, dan Mozes Kurniawan, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9, no. 1 (2019): 11–18.

[11] Didik et al., "NUR ZAHRA TOMOHON."

Dari beberapa ciri-ciri bermain kartu huruf di atas, peningkatan aspek kognitif aud bisa meningkat ketika proses pembelajaran huruf dilakukan dengan bantuan media. Kemampuan anak dalam mengenali visual huruf serta fonem huruf, menyebutkan abjad, mengerti konsep huruf, serta menghubungkan huruf dengan objek-objek yang diawali oleh huruf itu dan bisa memahami konsep huruf sebagai simbol.

Beberapa ciri perkembangan kognitif yang dialami oleh anak usia dini dengan melakukan permainan kartu diantaranya:

a) Mengenal bunyi huruf.

Mengenal bunyi huruf adalah sebagai kemampuan yang anak miliki dalam mengenali, membedakan, dan mengucapkan bunyi (fonem) yang sesuai dengan simbol huruf. Menurut Yuliani Nurani Sujiono, mengenal bunyi huruf adalah proses anak mengaitkan bunyi simbol huruf dengan bunyi yang diwakilinya, sebagai dasar pengembangan kemampuan membaca.[12] Ciri-ciri mengenal bunyi huruf yaitu mengucapkan bunyi huruf secara tepat (contohnya: /b/ saat melihat /B/), membedakan posisi bunyi (awal, tengah, akhir misalnya /m/ pada " mata", dapat menyebutkan kata yang diawali/akhiri hurf

[12] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 2013.

tertentu, dan menirukan bunyi huruf yang diucapkan guru. Adapun tujuannya yaitu memudahkan anak dalam menggabungkan huruf menjadi kata karena sudah memahami bunyinya, membantu anak dalam menyiapkan anak membaca secara fonetik, yaitu membaca dengan cara menggabungkan bunyi-bunyi huruf. Selain mengenal bentuk huruf, anak mulai mengerti bunyi dari masing-masing huruf. Kemampuan ini akan berkembang secara bertahap bagi anak berumur 5 hingga 6 tahun yang mampu menyebutkan dan mengenali bunyi huruf. [13]

b) Menyebutkan huruf dengan urutan yang benar adalah kemampuan anak untuk mengidentifikasi dan menyebutkan simbol huruf abjad secara berurutan dari A-Z. Anak mampu menyebutkan huruf dalam urutan abjad, walaupun belum sempurna, menunjukkan pemahaman terhadap susunan huruf. [14] Ciri-ciri anak yang telah mampu menyebutkan huruf secara berurutan dengan benar antara lain: mampu mengucapkan seluruh huruf abjad secara lengkap, dapat membedakan dan mengenali bentuk huruf kapital dan huruf kecil, mampu

[13] Risnita Risnita dan Winda Oktaviana, "Asesmen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook," *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 5, no. 2 (2020): 242–243.

[14] Nurmaida Nasution, Mira Yanti Lubis, dan Hopman Daulay, "Pengaruh Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Pin Activity Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Studi Kasus di TK IT Al Mardia Desa Batang Bulu Baru," *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2024): 84–96.

menulis huruf-huruf sesuai urutan, serta dapat mengenali huruf awal dalam konteks yang sederhana. Serta mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa khususnya dalam mengenal simbol dan bunyi huruf.

c) Menyusun huruf menjadi kata adalah kemampuan anak dalam menggabungkan beberapa huruf secara berurutan untuk membentuk suatu kata yang bermakna. Menurut Fatmawati kemampuan menyusun huruf merupakan proses perkembangan kemampuan membaca permulaan yang dilakukan dengan mengidentifikasi huruf, memahami bunyinya dan menggabungkannya menjadi suatu kata. Ciri-cirinya yaitu anak mampu menggabungkan huruf-huruf menjadi suku kata sederhana misalnya ba, bi, bu, mampu mengenali dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan secara benar.

d) Perkembangan Bahasa

Anak mulai memanfaatkan huruf-huruf yang telah dipelajari untuk merangkai kata-kata sederhana dan kalimat pendek, yang mencerminkan perkembangan kemampuan bahasa yang semakin matang pada anak usia dini.

Menurut Eliyawati, suatu alat permainan dapat disebut alat permainan edukatif jika:

a. Dirancang khusus bagi aud, yaitu alat permainan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak PAUD atau TK, bukan untuk anak usia SD yang memiliki tahap perkembangan berbeda.
b. Memiliki fungsi untuk mendukung perkembangan berbagai aspek bagi anak usia dini. Diharapkan alat permainan yang sudah dibuat itu bisa membantu mereka dalam perkembangan kemampuan emosional, fisik motorik, bahasa, sosial, moral dan kognitif anak.
c. Multiguna berarti bahwa dalam permainan tersebut dapat dimanfaatkan dalam berbagai bentuk, cara, serta tujuan untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.
d. Tidak menimbulkan bahaya; artinya permainan dibuat, disiapkan dalam berbagai bentuk yang tetap memperhatikan keselamatan anak.
e. Dibuat untuk membentuk kreativitas anak, tujuan dari hal ini yaitu supaya menjadikan pembelajaran dilakukan dengan lebih interaktif dan menarik.
f. Bersifat membangun. Permainan ini memiliki sifat yang membangun karena dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran anak.

g. Mengandung nilai pendidikan. Yaitu permainan yang dirancang untuk memberikan manfaat pembelajaran dan pengembangan intelektual. Sosial, emosional, fisik dan moral.

Istilah "media kartu" mengacu pada beragam format dan kategori kartu bermain. Koleksi ini mencakup berbagai macam kartu pendidikan termasuk kartu seri, gambar, kategori, huruf dan jenis kartu yang lainnya.[15]

3. Manfaat dan kelebihan Permainan Kartu huruf

Berbagai manfaat dari permainan kartu huruf diantaranya [16]:

a. Bisa membaca tanpa kesulitan

Media huruf berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi anak dalam mengenal dan mengingat huruf, yang merupakan langkah awal dalam mengembangkan kompetensi membaca.

b. Kartu huruf mampu merangsang perkembangan otak kanan dengan melatih kecerdasan emosional, kreativitas, serta kemampuan intuitif anak.

[15] Cucu Eliyawati, *Mengembangkan dan Pemilihan sumber belajar untuk Anak Usia Dini* (jakarta:Depdiknas, 2004).

[16] Mutiara Rahayu dan Eca Gesang Mentari, "PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KB RAHMANDA," *PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KB RAHMANDA* 5 (2025): 63.

c. Kartu huruf dapat memperkaya kosakata anak karena dilengkapi dengan visualisasi gambar beserta label kata yang sesuai, sehingga membantu memperluas bank kata mereka

Kelebihan kartu huruf:

a) Permainan ini mudah dikembangkan karena dapat disesuaikan dengan berbagai bentuk permainan, serta medianya pun mudah diperoleh atau dibuat sendiri.

b) Relevan terhadap perkembangan usia dari anak, mereka akan lebih efektif belajar dengan menggunakan berbagai benda yang secara langsung bisa dilihat, karena visualisasi membantu memperkuat daya ingat mereka.

c) Selain itu, anak juga diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri dengan menyusun kata berdasarkan contoh yang telah ditunjukkan oleh guru.

4. Langkah-langkah Permainan Kartu Huruf

1) Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.

Melingkar sambil duduk di karpet berarti duduk membentuk lingkaran dibawa karpet, hal ini merupakan strategi pembelajaran sentral dalam pendekatan pembelajaran aktif di PAUD. Tujuannya agar mempermudah interaksi sosial, dan komunikasi, memfokuskan perhatian anak, dan mendukung pembelajaran berbasis bermain. Dengan demikian membuat anak dapat berinteraksi, mengeksplorasi

alat peraga atau media belajar seperti kartu huruf, dan membuat anak bebas bergerak.

Cara yang dilakukan yaitu Anak-anak diajak untuk duduk melingkar di sebuah karpet hal ini dilakukan agar suasana belajar menjadi nyaman dan interaktif. [17]

2) Menjelaskan aturan bermain kartu yang para anak akan jalani.
3) Contoh cara bermain kartu huruf disampaikan oleh guru, misalnya melalui memegang sebuah kartu dan menunjukkan kepada anak. Selanjutnya, guru menyebutkan lambang huruf di kartu itu, lalu para anak dipersilahkan dalam mencontohkan kembali secara bersama-sama pengucapan huruf itu.
4) Para anak diajak oleh guru dalam mempraktikkan secara bersama-sama permainan kartu tersebut, melalui cara tetap duduk dengan membentuk lingkaran. Para anak diajak menemukan huruf-huruf tertentu dan menyusunnya.
5) Selanjutnya, setiap anak diberikan kesempatan oleh guru supaya secara individual memainkan kartu huruf. Kegiatan diawali dengan para anak memilih satu kartu, lalu diamati serta menjelaskan simbol huruf yang ada di kartu itu. Setelah itu, kartu

[17] Usep Malik dan Anidah Inayah, "Tehnik Permainan Kartu Huruf Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Di TK Assajidin (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Anak Kelompok B TK Assajidin Usia 5-6 Tahun)," *Edu Happiness : Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2022): 95–117.

dibalikkan oleh anak untuk melihat gambar yang tersedia, dan selanjutnya anak mengamati gambar tersebut, lalu menyebutkan huruf yang pertama dari nama benda yang telah ditampilkan. [18]

B. Perkembangan Kognitif AUD

1. Pengertian perkembangan kognitif

   a. Teori Perkembangan Kognitif AUD Menurut Jean Piaget

      Piaget sangat menekankan kajiannya terhadap struktur kognitif. Penelitian dan penulisan yang beliau lakukan yaitu diawali dari tahun 1927 hingga 1980 yang berfokus pada tema perkembangan kognitif. Dalam perjalanannya, Piaget menjadi semakin percaya jika terdapat perbedaan dari cara berpikir anak dan orang yang telah dewasa. Ia meyakini bahwa anak bukanlah versi mini dari orang dewasa, melainkan memiliki pola pikir yang khas. Perbedaan ini bukan hanya soal efisiensi berpikir, tetapi memperlihatkan jika orang dewasa dan anak mempunyai perbedaan dari cara berpikir. Oleh karena itu, Piaget menyimpulkan bahwa terdapat tahapan-tahapan perkembangan kognitif yang berbeda dari masa kanak-kanak hingga dewasa. [19]

---

[18] T K Mardi et al., "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat" 4, no. 2 (2022): 95–103.

[19] Fatimah, "Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali)."

Kemampuan kognitif aud menurut Piaget, terdiri 4 tahap yaitu:

1) Tahap Sensori-motor (umur 0-2 tahun)

Dimulai sejak lahir dan berlangsung hingga sekitar usia dua tahun, bayi baru lahir mengalami fase perkembangan kognitif yang substansial. Piaget menyebut fase ini sebagai "periode sensorimotor." Ketika seorang anak berada dalam tahap perkembangan ini, aktivitas sensorik mereka dalam kaitannya dengan lingkungan mereka memiliki dampak yang besar pada perkembangan intelektual mereka. Tindakan ini melibatkan indra penciuman, pendengaran, kontak, dan penglihatan.

2) Tahap Praoperasional (umur 2-7 tahun)

Pada fase ini, anak mulai menunjukkan kemampuan penting yang menjadi dasar perkembangan perilaku di masa mendatang. Kemampuan tersebut ditandai dengan kemampuan untuk merepresentasikan objek, peristiwa, atau konsep melalui simbol-simbol tertentu yang digunakan semata-mata sebagai alat perwakilan, seperti bahasa, gambaran mental, atau gerakan simbolik.[20]

[20] Ibid.

3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai meningkatkan kecenderungan berpikir animistik dan artifisial. Sifat egosentrisnya juga mulai berkurang, serta kemampuan dalam memahami konsep konservasi semakin berkembang. Namun demikian, anak pada fase ini masih memerlukan benda konkret sebagai bantuan dalam menyelesaikan tugas-tugas logis, karena mereka belum mampu berpikir abstrak sepenuhnya tanpa bantuan objek fisik.

4) Tahap Operasional Formal

Pada tahap ini, anak-anak telah mampu memahami struktur suatu argumen secara logis tanpa terpengaruh oleh isi atau kontennya. Kemampuan ini menunjukkan bahwa mereka sudah dapat berpikir secara abstrak dan sistematis, sehingga tahap ini dikenal sebagai tahap operasional formal. [21]

Perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir dalam memahami lingkungan sekitar. Dengan kemampuan ini, anak dapat menjelajahi dirinya sendiri, berinteraksi dengan sesama, serta mengenali berbagai benda disekitarnya, sehingga memperkaya pengetahuannya dalam berbagai aspek.

[21] Matt Jaarvis, *psikologi perkembangan kognitif* (nusamediamatt, 2021).

b. Teori Perkembangan Kognitif Menurut Vygotsky

Menurut Lev Vygotsky, perkembangan kognitif adalah hasil dari interaksi sosial dan budaya. Teori perkembangan yang dikemukakannya dikenal dengan sebutan teori revolusi sosiokultural (sociocultural-revolution). Teori Vygotsky menekankan kognitif anak dapat berkembang secara optimal melalui interaksi sosial. Proses ini tidak hanya dipengaruhi oleh keterlibatan langsung anak dengan objek, tetapi juga melalui hubungan sosial serta komunikasi yang terjalin antara anak dengan orang dewasa da teman sebayanya.[22]

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya[23]:

a) Faktor genetic/ keturunan.
b) Lingkungan sekitar.
c) Tingkat pemahaman yang matang individu
d) Proses pengembangan atau pembelajaran
e) Ketertarikan dan potensi yang dimiliki
f) Faktor kebebasan.

---

[22] Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*, *Perdana Publishing*, 2016.

[23] Drs Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya (edisi pertama)* (kencana, 2017).

Berbagai faktor yang ikut serta memberikan pengaruh mengenai perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia 5 hingga 6 tahun, diantaranya:

a. Peran Orang Tua: peran penting dari keterlibatan orangtua yaitu untuk menunjang kemampuan kognitif dari anak. orangtua bisa menciptakan lingkungan dengan cara terlibat dalam percakapan bermakna serta mendorong anak untuk mengeksplorasi berbagai hal di sekitarnya.
b. Kualitas dari pendidikan anak usia dini yang bagus memiliki peran krusial dalam mempercepat perkembangan kognitif dari anak. melalui program yang terstruktur, anak diberikan pengalaman belajar yang sesuai, kesempatan untuk berinteraksi secara sosial, serta akses terhadap materi dan sumber belajar yang selaras dengan tahap perkembangan usianya.
c. Gizi dan kesehatan: nutrisi yang seimbang serta kebiasaan berolahraga secara teratur memiliki peran penting dalam menunjang perkembangan otak anak secara maksimal.
d. Interaksi Sosial: kemampuan berbahasa, memahami sinyal sosial, serta berkomunikasi dengan lingkungan sekitar merupakan bagian dari

interaksi sosial yang berkontribusi terhadap perkembangan kognitif anak.[24]

3. Ciri-ciri Perkembangan Kognitif AUD

Salah satu aspek utama pada anak usia dini dalam tumbuh kembang mereka adalah perkembangan kognitif. Pada anak usia dini yang memiliki perkembangan kognitif mempunyai ciri-ciri mencakup kemampuan yang mereka miliki diantaranya, mengenal benda-benda disekitarnya, mengungkapkan kebutuhan, dapat mengikuti instruksi, menghitung, mengenal dan memahami benda-benda sekitarnya. Perkembangan anak juga dapat dilihat dari berpikir simbolis, pemahaman bahasa, dan mampu berpikir logis. Adapun ciri-ciri perilaku kognitif pada anak usia dini diantaranya: Berpikir secara simbolik, Egosentisme, Rasa ingin tahu tinggi, Belajar melalui pengalaman langsung, Mulai memahami konsep dasar, dan Kesulitan dengan logika abstrak.

Secara umum ciri-ciri perkembangan kognitif sesuai dengan tahap perkembangan kognitif yang disampaikan Piaget:

[24] Adiani Hulu et al., "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di Paud KB Ananda" 1 (2024): 244–251.

a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun):

1) Belajar melalui indra seperti, (melihat, mendengar, menyentuh, mengecap, membau,) dan juga menggunakan gerak-gerakan motorik.

2) Mulai mengembangkan kemampuan berbahasa pada akhir tahap

3) Memperlihatkan perilaku egosentris yakni melihat dunia dari sudut pandangnya sendiri.

b. Tahap praoperasional (2-7 tahun) :

a) Kemampuan anak dikembangkannya melalui pemanfaatan simbol (gambar dan kata-kata) dalam menggambarkan peristiwa dan objek

b) Imajinasi dan kreativitasnya mulai berkembang contohnya bermain pura-pura.

c) Berpikir secara intuitif

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan kognitif[25]

Aspek perkembangan	Tingkat pencapaian perkemb angan anak
	Usia 5-6 tahun
Belajar dan pemecahan masalah	a) Melakukan kegiatan yang menunjukkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk mencari tahu lebih dalam

[25] MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA, "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini," *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia* (2014): 13.

	b) Menunjukkan kemampuan menyelesaikan masalah ringan secara fleksibel dengan tetap mempertimbangkan penerimaan sosial c) Memanfaatkan apa yang telah diketahui dalam mengahsapi keadaan yang berbeda. d) Menampilkan cara berpikir yang kreatif saat menghadapi dan mengatasi masalah
Berpikir Logis	a) Mengenali perbedaan ukuran dengan membandingkan benda berdasarkan kriteria lebih besar, lebih kecil, serta menentukan posisi terakhir dalam suatu urutan. b) Memperlihatkan kemandirian dan kreativitas dalam pemilihan tema permaian c) Merancang kegiatan yang akan dilaksanakan d) Memahami hubungan sebab dan akibat yang terjadi dalam lingkungan sekitar. e) Mengklasifikasikan objek sesuai dengan karakteristik warna, bentu, serta ukurannya. f) Lebih banyak mengelompokkan benda pada kategori yang memiliki kesamaan jenis atau kategori yang sama. g) Mengidentifikasi dan memahami pola berulang seperti pola ABCD-ABCD

	h) Menyusun objek berdasarkan ukurannya secara berurutan, baik dari ukuran paling kecil ke paling maupun sebaliknya.
Berpikir simbolik	a) Menyebut lambang bilangan 1-10 b) Memanfaatkan simbol angka dalan kegiatan berhitung. c) Menyesuaikan jumlah benda dengan simbol angkanya. d) Mengetahui huruf vokal dan konsonan dengan berbagai bentuknya. e) Menunjukkan benda dengan cara menggambar atau menuliskannya.

C. Kerangka Berpikir

Metode bermain kartu huruf metode yang menggunakan media berupa kartu huruf untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Metode bermain kartu yang digunakan akan menjadikan anak terbantu pada peningkatan pemahaman dan pengenalan terhadap huruf abjad.

Tingkat pengenalan huruf pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Medali tergolong rendah. Sebab dari hal ini yaitu karena pada tahap pembelajaran belum guru gunakan sebuah media pembelajaran yang begitu menarik untuk anak. Pengenalan huruf masih dilakukan secara konvensional,

yaitu dengan cara menulis di papan tulis huruf tersebut dan selanjutnya guru membacakan huruf itu dan meminta anak mengulanginya satu persatu.

Usaha yang telah dilakukan untuk mengembangkan kognitif dalam jenis kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Mebali, perlu didukung dengan penggunaan metode bermain kartu huruf. Hal ini karena media kartu huruf memiliki beberapa keunggulan seperti mudah diperoleh, sederhana dalam penggunaannya, serta efektif sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan melalui kegiatan bermain bagi anak usia dini.

Melalui pemanfaatan metode bermain kartu huruf diharapkan agar dapat mengembangkan kognitif anak dalam hal ini yaitu kemampuan dalam pengenalan huruf anak di TK Negeri Pembina Mebali.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Penelitian Terdahulu.

1) Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Rahayu dan rekan-rekannya bertujuan untuk menelaah bagaimana penerapan dari permainan kartu huruf bisa membantu anak memiliki peningkatan kemampuan pada pengenalan huruf, khususnya yaitu dalam kelompok B di TK Negeri Pembina Sape. Penelitian memperlihatkan jika kartu huruf sudah terbukti secara efektif untuk mendukung peningkatan kemampuan belajar. Pada tahap awal persentase kemampuan mengenal huruf anak mencapai 35,85%, kemudian mengalami peningkatan pada angka 61,11% di siklus I, serta meningkat kembali hingga 83,73% dalam siklus II. Terdapat peningkatan sebesar 25,27% dari tahap pra-siklus ke siklus I, sedangkan dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 22,62%.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: penerapan metode bermain kartu huruf dapat mendukung pengembangan kognitif aud di TK Negeri Pembina Mebali.