

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan oleh anak-anak. Sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Moeslichatoen (2004: 32), mengatakan bahwa melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik. Dengan berbagai macam bentuk permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan kemampuan mengingat, berpikir, bahasa, sosial emosional dan fisik, sehingga dalam kegiatan proses belajar mengajar tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otak anak melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan semuanya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain.

Bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional dan kognitif. Kegiatan bermain dalam mengembangkan aspek fisik dan motorik anak yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik dan motorik yang baik maka anak akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman, dan memiliki konsep diri yang positif.

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pengembangan aspek fisik motorik menjadi salah satu pembentuk aspek sosial emosional anak.

Sedangkan kegiatan bermain dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui permainan anak yang mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian dan dapat diterima dalam kelompoknya, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada, dengan bermain dalam kelompok anak juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama, karena dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain imajinasi dan sosiodrama.

Pada aspek perkembangan kognitif yang terlihat pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, mampu melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa, karena konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, sehingga menyerap dalam kehidupan anak, dan anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik. Sesuai yang dikemukakan oleh Depdiknas Dirjen Dikdasmen (2007: 3), bahwa aspek utama dalam peningkatan kognitif yang merupakan perwujudan dari kemampuan primer anak, yang terdiri dari: 1) kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), 2) kemampuan mengingat (*memory*), 3) kemampuan nalar atau mengingat logis (*reasoning*), 4) kemampuan

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

tilikan ruang (*spatial factor*), 5) kemampuan bilangan (*numerical ability*), 6) kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*), 7) kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).

Kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini merupakan salah satu aspek peningkatan kognitif yang merupakan perwujudan dari kemampuan primer anak, sehingga dapat kita lihat di sekolah-sekolah dan di kehidupan masyarakat. Hal ini sesuai dengan fakta yang ada di lapangan, 'apabila anak diminta untuk menyebutkan bagaimana bentuk huruf 'a', dan bagaimana huruf 'a' tersebut di baca. Ketika anak dihadapkan pada persoalan itu maka anak akan mencoba mengingat dan membaca (mengeluarkan informasi atau pengetahuan) dalam memorinya tentang bentuk huruf 'a' dan dibacanya seperti apa. Bila sebelumnya anak tidak tahu atau tidak mendapatkan informasi atau pengetahuan tentang huruf 'a' dan dibacanya bagaimana, maka anak tidak dapat menjawab persoalan yang diberikan padanya. Sebaliknya bila anak sudah memiliki informasi atau pengetahuan tentang huruf 'a' dan dibacanya seperti apa, maka anak dapat menyelesaikan persoalan tersebut. Moeslichatoen (2004: 32) mengatakan bahwa dalam kegiatan bermain anak dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan aneka jenis bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai tata bahasa Indonesia, dan lain-lain.

Dari proses memperhatikan dan mengamati terjadi banjir informasi atau pengetahuan pada diri anak. Informasi tersebut disimpan dalam otak atau memori sebagai suatu pengetahuan yang dimiliki, karena dalam pemrosesan informasi

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

harus mengalami perubahan-perubahan yang signifikan, sehingga pengalaman hidup yang dilalui oleh anak lebih bermakna.

Kemampuan mengingat anak usia dini, menurut Olivia (2011: 39) mengungkapkan bahwa kemampuan mengingat anak usia dini sangat besar, namun anak belum memiliki strategi, bagaimana cara menyimpan atau meletakkan informasi yang telah diterima agar mudah diingat kembali, sehingga informasi yang diterimanya tidak cepat hilang (*short term memory*) atau ingatan jangka pendek, karena anak usia dini belum paham sepenuhnya bahwa supaya tetap ingat sesuatu harus selalu diulang-ulang secara terus menerus atau dengan cara membangun mengasah daya ingat, sehingga informasi yang diterimanya bisa bertahan lama (*long term memory*) atau ingatan jangka panjang.

Banyak orang beranggapan bahwa mengajarkan membaca pada anak usia dini memang susah susah gampang, apalagi jika mereka masih senang bermain karena mentalnya belum siap untuk menerima pelajaran yang tergolong "berat". Ada pula yang beranggapan bahwa anak-anak pada usia dini belum siap untuk diajarkan membaca dan menulis, karena mereka hanya bisa belajar menggambar dan bernyanyi, ada pula yang mengatakan bahwa mengajarkan anak membaca dan menulis harus dimulai pada saat anak sudah sekolah di SD. Tetapi banyak juga ahli yang mengatakan bahwa kegiatan membaca dan menulis harus diajarkan mulai dari usia dini. Durkin (1966) dalam buku Dhieni, dkk. (2005: 5.2) mengungkapkan bahwa tidak ada efek negatif pada anak dari kegiatan membaca dini, dan umumnya mereka lebih maju disekolahnya dibandingkan dengan anak

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

usia dini yang tidak memperoleh kegiatan membaca dini sebelumnya. Steinberg dalam buku Dhieni, dkk. (2005: 5.2) mengemukakan bahwa pada umumnya anak usia dini yang telah mendapatkan kegiatan membaca sejak dini lebih maju disekolahnya. Steinberg (1982: 214-215) dalam buku Dhieni, dkk. (2005: 5.2) mengemukakan bahwa setidaknya ada empat keuntungan mengajar anak membaca sejak usia dini, dilihat dari proses belajar-mengajar: 1) dengan membaca dapat memenuhi rasa ingin tahu anak, 2) terjalin situasi yang akrab antara sekolah dan rumah, dan merupakan faktor yang kondusif untuk belajar, 3) anak usia dini umumnya perasa dan mudah terkesan, serta dapat diatur, 4) anak usia dini dapat mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat.

Steven dalam Prasetyono (2008: 126) mengatakan bahwa antara umur 3-4 tahun anak-anak normal mulai belajar simbol yang rumit, mereka berhasil mempelajarinya tanpa mengalami banyak kesulitan meskipun tanpa pendidikan formal. Musfiroh (2009: 3) mengatakan bahwa masa anak-anak usia KB dan TK (2-6 tahun) merupakan masa bermain sekaligus masa emas untuk menerima rangsangan materi pembelajaran, asal sesuai dengan perkembangan anak yaitu melalui bermain, karena baik belajar dan bermain merupakan komplementer dan integratis, artinya bahwa melalui bermain anak tersebut sedang belajar.

Piaget (Depdiknas Dirjen Dikdasmen (2007: 3) mengatakan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak terbagi dalam 4 tingkatan, antara lain: (1) tahapan sensori motorik: (2) pra operasional kongkrit: (3) operasional kongkrit: (4) operasional formal. Sedangkan usia dini berada pada tahapan pra operasional (2-7

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

tahun). Dikatakan pra operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya. Lebih lanjut, tahapan ini dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasi-kan dan mengkoordinasikan serta mempersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Dalam kenyataannya, pra operasional adalah kemampuan anak untuk mengantisipasi pengaruh dari satu kejadian dalam kejadian yang lain. 2) Perkembangan pra operasional anak, memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. 3) Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain. misalnya dua buah gelas yang berkapasitas sama tetapi berbeda bentuk dituangi air dengan jumlah yang sama maka anak akan cenderung menebak isi gelas yang tinggi lebih banyak daripada isi gelas yang pendek, karena anak hanya mampu melihat pada ketinggian pada gelas air yang tinggi tanpa memperhitungkan kuantitas atau volume yang sama pada gelas yang pendek tetapi besar. 4) Pada tahap ini anak memiliki angan-angan karena ia berpikir secara intuitif yakni berpikir dengan berdasarkan ilham.

Piaget juga mengatakan (Depdiknas Dirjen Dikdasmen (2007: 4) bahwa tahapan proses membangun pengetahuan anak usia dini terdiri dari: (1) Asimilasi merupakan proses aktif dalam menggunakan skema untuk merespons lingkungan. Proses asimilasi adalah proses penyatuan informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak anak: (2) Akomodasi merupakan penyesuaian aplikasi

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

skema yang cocok dengan lingkungan yang direspons, atau penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru: (3) Equilibrium adalah keseimbangan antara skema yang digunakan dengan lingkungan yang direspons sebagai hasil ketepatan akomodasi, atau penyesuaian antara asimilasi dan akomodasi

Sebagaimana dikemukakan oleh Santrock (2007: 288), bahwa: Kemampuan mengingat atau memori anak meningkat pesat setelah melewati masa bayi. Kadangkala, memori jangka panjang dari anak prasekolah tampak tidak menentu, tetapi anak yang masih belia mampu mengingat banyak informasi asalkan mendapat isyarat-isyarat dan bukti-bukti yang tepat. Sebuah alasan mengapa anak kurang dapat mengingat dengan baik dibandingkan orang dewasa adalah karena dalam banyak bidang, mereka masih kurang terampil dibanding orang dewasa. Akan tetapi, pertumbuhan pengetahuan menjadi sumber utama perkembangan memori mereka. Teori jejak kabur menawarkan suatu wacana lain, yakni bahwa memori berkembang selama masa kanak-kanak menurut Brainerd & Reyna, dalam Santrock (2007: 289). Bahwa anak-anak yang masih belia cenderung menyandikan, menyimpan, dan mengingat jejak-jejak memori secara harafiah (*verbatim memory trace*) sedangkan anak-anak usia sekolah lebih banyak memanfaatkan intisari informasi (*gist*). Penggunaan informasi bertahan lebih lama di memori.

Kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini terhadap bentuk huruf, benda atau yang lainnya masih sangat rendah, karena anak usia dini pada umumnya memiliki kelemahan dalam kapasitas memori jangka pendek sehingga

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dalam proses pembelajaran perlu dibantu oleh media dan teknik pembelajaran yang bervariasi serta simbol-simbol yang melambangkannya. menurut siapa?

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti merasa tertarik untuk menerapkan bermain puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan kemampuan membaca di TK Tunas Bangsa Kramatmulya. Puzzle huruf dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini, karena pada dasarnya anak-anak sangatlah menyukai permainan, tentunya dengan menggunakan teknik atau cara yang bervariasi sehingga memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi anak, dengan bermain puzzle huruf anak dapat meningkatkan kemampuan mengingat mulai dari mengingat huruf, mengingat suku kata menjadi kata bahkan mengingat kata menjadi kalimat, juga dapat meningkatkan kemampuan membaca mulai dari membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata, sampai membaca kalimat. serta anak mampu menyusun kembali puzzle huruf ini dengan rapi.

Upaya meningkatkan kemampuan kognitif (mengingat dan membaca) sangat baik dilakukan oleh orangtua maupun guru. Guru TK juga sebaiknya memiliki kemampuan merancang alat permainan untuk media pembelajaran di TK. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan lebih menarik anak daripada media pembelajaran yang tidak didesain dengan baik. Anak TK biasanya menyukai media pembelajaran dengan bentuk yang sederhana, tidak rumit dan berwarna terang. Salah satu contoh media pembelajaran yang menarik yaitu

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

permainan puzzle huruf, karena puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan kemampuan membaca anak usia dini.

Uraian diatas merupakan sebagian besar gambaran yang perlu diteliti kebenarannya sehingga mendapatkan perubahan yang lebih baik, dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut dalam pembahasan meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf. Oleh karena itu untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf, maka penelitian ini memfokuskan pada **“Meningkatkan kemampuan Mengingat dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf”**. Penelitian ini merupakan sebuah studi kuasi eksperimen yang dilakukan pada anak-anak kelompok B di TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang penelitian permasalahan yang ada dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan mengingat anak usia dini perlu diberikan strategi yang tepat dan pengulangan secara terus-menerus agar anak dapat menyimpan informasi yang telah diterimanya bertahan lebih lama atau menjadi memori jangka panjang (*long term memory*).

Kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini terhadap bentuk huruf, benda atau yang lainnya masih sangat rendah, karena anak usia dini pada

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

umumnya memiliki kelemahan dalam kapasitas memori jangka pendek sehingga dalam proses pembelajaran perlu dibantu oleh media dan teknik pembelajaran yang bervariasi serta simbol-simbol yang melambangkannya.

Dunia anak adalah dunia bermain yang penuh keceriaan dan canda tawa, dimana setiap permainan yang disuguhkan harus memiliki sisi edukatif tersendiri, sehingga tanpa disadari anak-anak telah belajar banyak hal dengan cara bermain. Begitu besar pentingnya pendidikan anak usia dini, sehingga banyak diperlukan media pembelajaran yang sifatnya dapat merangsang meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor anak, salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini adalah melalui bermain puzzle huruf. Tentunya kemampuan guru juga dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran khususnya dengan bermain puzzle huruf, dalam penyajian yang akan diberikan terhadap anak, agar dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca pada anak usia dini.

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, rumusan permasalahan penelitian ini di fokuskan pada meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf di TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan pada Kelompok B.

Maka secara pokok penelitian ini akan mengemukakan beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut:

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan mengingat dan kemampuan membaca anak usia dini di TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan?
2. Apakah ada peningkatan yang signifikan kemampuan mengingat anak usia dini antara kelompok anak yang belajar melalui bermain puzzle huruf dengan anak yang belajar tidak melalui bermain puzzle huruf di TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan?
3. Apakah ada peningkatan yang signifikan kemampuan membaca anak usia dini antara kelompok anak yang belajar melalui bermain puzzle huruf dengan anak yang belajar tidak melalui bermain puzzle huruf di TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memperoleh gambaran bagaimana kondisi awal kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini yang ada pada TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.
2. Mengetahui gambaran apakah ada peningkatan yang signifikan kemampuan mengingat anak usia dini antara kelompok anak yang belajar melalui bermain puzzle huruf dengan anak yang belajar tidak melalui

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bermain puzzle huruf di TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

3. Mengetahui gambaran apakah ada peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca anak usia dini antara kelompok anak yang belajar melalui bermain puzzle huruf dengan anak yang belajar tidak melalui bermain puzzle huruf di TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi atau sumbangan pemikiran bagi lembaga PAUD, guru, dan orang tua agar dapat mengimplementasikan prinsip pembelajaran bermain sambil belajar, belajar seraya bermain melalui bermain puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini dengan strategi yang tepat dan pengulangan yang terus menerus dan teknik yang menyenangkan. Temuan-temuan penelitian juga dapat digunakan dalam pengembangan teoritis, atau untuk mengkaji konsep-konsep baru dalam pengembangan pembelajaran pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Anak Didik

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, berkesan dan bermakna. Selain itu juga dapat menumbuhkan cara berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

b. Bagi Orang Tua

Dapat memberikan gambaran dan masukan bagi orang tua tentang bagaimana meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf. Selain itu, dapat juga meningkatkan kreativitas orang tua dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini.

c. Bagi Guru PAUD

Memberikan sumbang saran bagi guru PAUD yang selama ini mengalami hambatan ketika harus meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca pada anak usia dini. Disamping itu juga dapat meningkatkan peranan guru dalam mendampingi anak didik melakukan kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kreativitas guru dalam menemukan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor anak.

d. Bagi lembaga PAUD

Memberikan sumbangan pemikiran kepada lembaga PAUD yang didalamnya ada TK, RA, Kober, TPA, dan PAUD sejenis, untuk dapat menyajikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan prinsip pembelajaran dan tahapan perkembangan anak dalam meningkatkan

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini dapat dilakukan dengan bermain puzzle huruf.

E. Struktur Organisasi Penulisan Tesis

Penulisan tugas akhir ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi dan Perumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat atau Signifikansi Penelitian
- E. Struktur Organisasi Penulisan Tesis.

BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian

Kajian pustaka berisi beberapa teori yang mendasari penyusunan tugas akhir ini. Adapun yang dibahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan mengingat dan kemampuan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen berikut:

- A. Lokasi dan Subjek Populasi/Sampel Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Metode Penelitian

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- D. Defenisi Operasional
- E. Instrumen Penelitian
- F. Proses Pengembangan Instrumen: Validitas atau Reliabilitas
- G. Teknik Pengumpulan Data
- H. Analisis Data

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Terdiri dari dua hal utama, yakni:

- A. Pengolahan atau Analisis Data
- B. Pembahasan atau Analisis Temuan

BAB V Kesimpulan dan Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu