

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Anak Usia Dini

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Perkembangan kognitif merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek untuk dikembangkan pada anak usia dini.

Pada kamus besar bahasa Indonesia, kata kognitif diartikan sebagai proses pengenalan dan penafsiran lingkungan oleh seseorang.⁶ Menurut Fadilah “kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi”.⁷ Sedangkan menurut Sujiono Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.⁸

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan kemampuan individu dalam berpikir, mengenal lingkungannya, serta

⁶ Novan Ardy Wiyani, *manajemen PAUD Bermutu*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h. 37.

⁷ Elsawati, “Analisis Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo”, *Universitas Negeri Gorontalo*, (2014), h. 7, (Online), Di Unduh 13 Maret 2017.

⁸ *Ibid*, h. 7.

menghubungkan dan mempertimbangkan suatu kejadian yang dialami oleh individu itu sendiri.

Jean piaget menjelaskan bahwa pemikiran anak akan berkembang menurut tahap-tahap atau periode-periode yang terus bertambah kompleks. Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yaitu: Tahap sensor motorik (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), tahap operasional formal (11-dewasa).⁹

Pada tahap pra-operasional merupakan tahap perbaikan dari perkembangan sensor-motorik. Hal ini dikarenakan anak sudah mampi berfikir simbolik. Menurut Piaget, simbol yang terpenting adalah kata-kata yang diucapkan lalu dituliskan. Pengetahuan akan simbol membuat anak dapat mengingat bentuk, kualitas, dan bahkan dapat membicarakannya dengan orang lain di sekitarnya.

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa mengikuti suatu urutan yang dapat diramalkan secara umum sekalipun terdapat variasi di antara anak yang satu dengan yang lainnya, dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan anak berkomunikasi. Kebanyakan anak memulai perkembangannya dengan menangis untuk mengekspresikan responnya bermacam-macam stimulant. Setelah itu anak mulai memeram (*cooing*), yaitu melafalkan bunyi yang tidak ada artinya secara berulang. Setelah itu anak mulai belajar kalimat dengan satu kata, seperti “maem” yang artinya makan. Anak pada umumnya belajar nama-nama benda sebelum kata-kata yang lain.

Pada saat anak usia dini berumur lima tahun, mereka telah menghimpun kurang lebih 8.000 kosa kata, disamping hampir menguasai semua bentuk dasar tata bahasa. Mereka telah menggunakan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda. Misalnya, mereka dapat bercerita hal-hal yang lucu, bermain tebak-

⁹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 34.

tebakan dll.¹⁰ Pada kamus besar bahasa Indonesia, bahasa diartikan sebagai sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa juga diartikan sebagai percakapan atau perkataan yang baik.¹¹

Yusuf menyatakan bahwa “bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain”.¹² Dalam pengertian ini mencakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambing atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan dan mimik muka.

Bromley dalam Dhieni mendefinisikan bahwa bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer sebagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar.¹³

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan suatu sistem simbol atau lambang yang teratur terdiri dari simbol visual dan simbol verbal yang dapat dilihat, ditulis, dibaca, diucapkan dan di dengarkan. Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah perubahan sistem lambang bunyi yang berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. Dengan kemampuan berbicara anak usia dini bisa mengidentifikasi dirinya, serta berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain. Smilansky dalam Beaty menemukan tiga fungsi

¹⁰ *Idid*, h. 36.

¹¹ Novan Ardy Wiyani, *manajemen PAUD Bermutu*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h. 48.

¹² Yeni Rachmawati danuis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia taman kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 65.

¹³ Elifia, “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf Di Taman Kanak-Kanak Agam”, *Universitas Negeri Padang 1*, no.1 (2012): h. 3. (Online), Di Unduh 13 Maret 2017.

utama bahasa pada anak yaitu: “meniru ucapan orang dewasa, membayangkan situasi (terutama dialog), dan mengatur permainan”.¹⁴

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengetahui huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.¹⁵

3. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Ada empat aspek bahasa yang harus di kuasai untuk dapat berkomunikasi dengan efektif, yaitu fonologi, semantik, sintaksis dan pragmatik.¹⁶ Fonologi merupakan pengetahuan mengenai sistem suara yang dipergunakan dalam bahasa dan merupakan aturan untuk menggombinasikan suara-suara tersebut. Semantik adalah tentang unit dasar bahasa (morfem) yang merepresentasikan arti kata dan arti kalimat. Sintaksis merupakan aturan untuk mengkombinasikan kata-kata menjadi frasa atau kalimat yang berarti. Sedangkan pragmatik merupakan prinsip bagaimana bahasa dipergunakan dalam situasi sosial yang berbeda-beda.

Perkembangan kemampuan bahasa meliputi perkembangan aspek mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Berdasarkan karakteristik anak usia dini, aspek kemampuan bahasa yang paling utama dikembangkan adalah kemampuan mendengar dan berbicara. Dari segi rentang usianya, karakteristik kemampuan bahasa anak usia

¹⁴ Yeni Rachmawati danuis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia taman kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 65.

¹⁵ Trisniwati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B TK ABA Ketanggungan Wirobraja Yogyakarta" (Kripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini, Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 14, (Online), diunduh 15 Desember 2016.

¹⁶ Novan Ardy Wiyani, *manajemen PAUD Bermutu*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h. 50.

dini berbeda-beda. Ada beberapa karakteristik kemampuan bahasa anak pada usia 5-6 tahun, yaitu:

- a. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kata.
- b. Sudah dapat berkomunikasi dengan jelas.
- c. Mampu menjawab telepon dengan baik.
- d. Lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak dan permukaan (kasar atau halus).
- e. Mengenal banyak huruf.
- f. Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik (*good listener*).
- g. Mampu beradaptasi dalam suatu percakapan.
- h. Percakapan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain serta apa yang dilihatnya.¹⁷

B. Kemampuan Mengenal Huruf

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa, bisa, sanggup. “Kemampuan adalah suatu kesanggupan, kecakapan dan kekuatan dalam melakukan sesuatu”.¹⁸

Sujiono mengemukakan kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.¹⁹ Sedangkan menurut Soenjono Darjowidjojo mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.²⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan dan kecakapan dalam melakukan suatu tindakan sebagai hasil

¹⁷ *Ibid*, h. 53.

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 707.

¹⁹ Bambang Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 63.

²⁰ Soenjono Dardjowidjojo, *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003), h. 300.

dari pembawaan dan latihan. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahapan perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu bentuk dan bunyi huruf Alfabet.

Pengenalan huruf Alfabet merupakan suatu kesatuan yang terpadu dari kegiatan membaca, yang mencakup beberapa kegiatan lainnya seperti mengenali kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

C. Metode Bermain Kartu Huruf

1. Pengertian Metode Bermain Kartu Huruf

Belajar adalah proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman dan latihan. Prinsip-prinsip belajar merupakan suatu ketentuan yang harus dilakukan anak ketika belajar. Anak merupakan pembelajar yang aktif. Saat bergerak, anak mencari stimulasi yang dapat meningkatkan kesempatan untuk belajar.

Ada beberapa metode pembelajaran pada pendidikan anak usia dini yaitu metode pembelajaran melalui bernyanyi, bercerita, pemberian tugas, metode pembelajaran terpadu, bercakap-cakap, karyawisata, *quantum teaching*, demonstrasi dan metode pembelajaran melalui bermain.²¹

Metode bermain merupakan salah satu metode pembelajaran pendidikan anak usia dini. Dengan metode bermain anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak itu sendiri, serta melalui metode bermain anak mendapat pengalaman baru dan pengetahuan yang baru.

Agus Hariyanto mengungkapkan bahwa metode permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf.²² Sedangkan menurut pendapat Maimunah Hasan metode bermain kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar

²¹ Muktar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana,2013), h. 110-118.

²² Agus Hariyanto, *Membuat Anak anda Cepat Pintar Membaca*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 84.

membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang di sertai tulisan dari makna gambar pada kartu.²³

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu huruf adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam penyajian materi pembelajaran kepada siswanya dengan menggunakan sejumlah kartu huruf sebagai alat bantu anak untuk belajar.

2. Bermain Kartu Huruf

Masa anak usia dini salah satunya dikenal sebagai masa bermain. Hampir sebagian waktunya digunakan untuk bermain karena dengan bermain itulah anak usia dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang artinya melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).²⁴ Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-bersenang.²⁵

Kebutuhan dan keinginan anak sangat besar, maka sebagai pelepasan mereka memunculkannya dengan kegiatan bermain. Hal ini sekaligus pembentukan kematangan dan pembentuka fisiologis, yakni dengan banyaknya bergerak anak akan meningkatkan kematangan otot dan mengembangkan otak. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri, bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

²³ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Diva Press, 2009), h. 65.

²⁴ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: ramedia, 2008), h. 857.

²⁵ Ibid., h. 858.

Santrock menyatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, “permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam”.²⁶ Sedangkan Menurut Brooks, J.B. dan D.M. Elliot, “Bermain” (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.²⁷

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sesuatu yang menggembarakan, mempunyai tujuan ekstrinsik dilakukan secara spontan dan suka rela, dipilih secara bebas serta terlibat dalam bermain.

Seto Mulyadi (Kak Seto) mendefinisikan pengertian bermain, “secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira”.²⁸

Pembelajaran pada anak usia dini akan berhasil dilakukan jika anak diberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk mengeksplorasi lingkungan yang ada di sekitarnya dengan cara bermain. Kegiatan bermain merupakan cara terbaik bagi anak untuk mengembangkan seluruh kemampuannya. Andrianto (2008), dalam bukunya tentang cara mendidik anak, mengungkapkan “pentingnya bermain dalam menyokong kecerdasan anak”.²⁹

Kartu huruf adalah media pembelajaran visual yang merupakan bagian dari media sederhana. Kartu huruf terbuat dari potongan-potongan kardus berbentuk

²⁶ John W. Santrock, *Life-Span Deelopment: Perkembangan Masa Hidup*, Penerjemah: Mila Rachmawati (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 272.

²⁷ Retno Seoendari dan Wismiarti, *Sentra Persiapan*, h. 2.

²⁸ Purwa Almaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam perspektif Baru* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 101.

²⁹ *Ibid.* h. 101.

persegi dan lingkaran dengan di tempeli huruf-huruf Alfabet, dan pada bagian kartu dibungkus menggunakan kertas origami agar kartu terlihat lebih menarik. Menurut Agus Hariyanto “kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta makna gambarnya”.³⁰ Bermain kartu huruf adalah melakukan aktivitas yang menyenangkan dan bersemangat dengan menggunakan kartu huruf sebagai alat permainan.

3. Langkah-Langkah Bermain Kartu Huruf

Cucu Eliyawati menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambil satu persayu huruf kartu huruf secara bergantian. Amatilah symbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu. Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf.³¹

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini kemudian mengembangkan langkah-langkah bermain kartu huruf sebagai berikut:

a. Langkah Permainan Pertama

- 1) Anak duduk secara melingkar.
- 2) Guru memberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu bermain kartu huruf.

³⁰ Agus Hariyanto, *Membuat Anak anda Cepat Pintar Membaca*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 84.

³¹ Trisniwati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B TK ABA Ketanggungan Wirobraja Yogyakarta" (Kripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini, Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 16, (Online), diunduh 15 Desember 2016.

3) Guru menyanyikan sebuah lagu lingkaran besar, lalu anak berdiri berpegangan tangan membentuk sebuah lingkaran mengikuti lirik laguyang nyanyikan.

4) Guru memberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dimainkan, sebagai berikut:

a) Guru memegang bola kertas kemudian di berikan kepada anak yang berada disebelah kanan sambil menyanyikan sebuah lagu balonku ada lima.

b) Bola kertas tersebut dioper secara bergilir.

c) Setelah lirik lagu sampai di kata dor lagu berhenti dan bola pun berhenti dioper.

d) Anak yang memegang bola kertas berdiri ditengah lingkaran kemudian mengambil sebuah kartu yang diinginkan.

e) Anak menyebutkan gambar serta huruf yang ada pada kartu tersebut.

f) Kemudian guru memperlihatkan kartu kepada anak-anak lain dan memberikan kesempatan untuk mengucapkan simbol huruf tersebut.

g) Permainan selesai setelah semua anak mendapat giliran untuk mengambil sebuah kartu.

b. Langkah Permainan Kedua

1) Anak duduk secara berkelompok, sesuai dengan kelompok masing-masing

2) Guru memberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu bermain kartu huruf.

3) Guru memberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dimainkan, sebagai berikut:

4) Guru mengambil sebuah kartu.

- 5) Kartu yang diambil kemudian disusun sesuai dengan urutannya sambil menyebutkan simbol huruf yang disusun.
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memainkan permainan kartu huruf secara bergantian.
- 7) Permainan dimainkan secara berkelompok.

D. Pendidikan Karakter

1. Pengertian Pendidikan Karakter

Karakter adalah keaslian yang ada dalam diri individu seseorang yang membedakan antara dirinya dengan orang lain. Karakter merupakan perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat.

Imam Ghazali menganggap bahwa karakter lebih dekat dengan *akhlaq*, yaitu spontanitas manusia dalam bersikap, atau melakukan perbuatan yang telah menyatu dalam diri manusia sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi.³² Tadkirotun Musfiroh mengungkapkan bahwa karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitude*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti *tomark* atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku.³³

Dari pendapat Imam Ghazali dan Tadkirotun Musfiroh maka dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sikap, atau tingkah laku seseorang sebagai ciri khas yang dimiliki oleh setiap individu, dan mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau perbuatan.

Darmiyati Zuchdi memaknai karakter sebagai seperangkat sifat-sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda-tanda kebaikan, kebijakan, dan kematangan

³² Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 3.

³³ *Ibid*, h. 2.

moral seseorang.³⁴ Ki Hadjar Dewantara mengungkapkan aktualisasi karakter dalam bentuk perilaku sebagai hasil perpaduan antara karakter biologis dan hasil hubungan atau interaksi dengan lingkungan.³⁵

Dari pendapat Darmiyati Zuchdi dan Ki Hadjar Dewantara dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan sifat-sifat yang dikagumi dalam bentuk perilaku sebagai hasil perpaduan karakter biologis dan hubungan interaksi dengan lingkungan.

Raharjo memaknai pendidikan karakter sebagai suatu proses pendidikan secara holistik yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial dalam kehidupan peserta didik sebagai fondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas yang mampu hidup mandiri dan memiliki prinsip suatu kebenaran yang dapat dipertanggung jawabkan.³⁶ Dony Kusuma mengungkapkan bahwa pendidikan karakter merupakan dinamika pengembangan kemampuan yang berkesinambungan dalam diri manusia untuk mengadakan internalisasi nilai-nilai sehingga menghasilkan disposisi aktif, stabil dalam diri individu. Dinamika ini membuat pertumbuhan individu menjadi semakin utuh. Unsur-unsur ini menjadi dimensi yang menjiwai proses formasi setiap individu.³⁷

Dari pendapat Raharjo dan Dony Kusuma dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah proses pendidikan secara holistik yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial dalam kehidupan peserta didik, pendidikan karakter merupakan dinamika pengembangan kemampuan yang berkesinambungan dalam diri peserta didik.

2. Nilai-Nilai Karakter Pada Pendidikan Anak usia Dini

Karakter memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan individu dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu pendidikan karakter bagi anak usia dini memegang peranan penting dan akan mewarnai perkembangan pribadinya secara keseluruhan.

³⁴ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter*, (Jakarta: Raja Grasindo Persada, 2013), h. 77.

³⁵ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 15.

³⁶ *Ibid*, h. 17.

³⁷ *Ibid*, h. 19

Mohammad Syafei, melalui lembaga pendidikan kayutanam di Sumatra Barat, menolak model pendidikan barat yang hanya menekankan pada aspek kognitif. Syafei menginginkan peserta didiknya menjadi seseorang yang ideal, yakni “tertanam cinta kebenaran dalam hatinya, dalam pengetahuan intelektualnya dan dalam perilakunya sehari-hari”.³⁸

Daniel Goleman menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan nilai, yang mencakup Sembilan nilai dasar yang saling terkait, yaitu: “tanggung jawab, rasa hormat, keadilan, keberanian, jujur, rasa kebangsaan, disiplin, peduli dan ketekunan”.³⁹ Pemerintah telah menetapkan 18 nilai karakter yang harus ditanamkan kepada anak-anak sebagai berikut.

Tabel. 1
Nilai Karakter.⁴⁰

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan

³⁸ Mulyasa, *Manajemen PUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 68.

³⁹ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter*, (Jakarta: Raja Grasindo Persada, 2013), h.

⁴⁰ Mulyasa, *Manajemen PUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 71-72.

		agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dengan dirinya.
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8	Demokratis	Cara berpikir, sikap, dan bertindak sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9	Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengan.
10	Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, yang berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11	Cinta Tanah Air	Cara berpikir, sikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa,

		lingkungan fisik, sosial budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13	Bersahabat/Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebijaksanaan bagi dirinya.
16	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia

	lakukan, terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), Negara dan Allah SWT.
--	--

Delapan belas nilai karakter tersebut dapat ditanamkan kepada anak-anak melalui bermain. Segala bentuk permainan yang dimainkan oleh anak, hendaknya dapat dimasukkan nilai-nilai karakter didalamnya. Artinya dengan bermain anak-anak dapat mengenal dan mempelajari nilai-nilai karakter sesuai yang terdapat dalam permainan yang dimainkan.

E. Kajian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Trisniwati yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta”. Menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf. Hal ini terlihat pada prasiklus persentase rata-rata baru mencapai 48%, kemudian pada siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 76%, dan persentase rata-rata siklus II mampu meningkat hingga 86%. Peningkatan dari prasiklus ke siklus I sebesar 28%, dan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 10%.⁴¹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mardiyah yang berjudul “Penggunaan Kartu Huruf Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Di

⁴¹ Trisniwati, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*, (Skripsi, Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan universitas Negeri Yogyakarta 2015), (Online), diunduh 15 Desember 2016.

Kelompok B TK Masyithoh Pucung Candirejo Semin Gunungkidul". Menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui kartu huruf bergambar. Hal ini terlihat pada prasiklus 2 anak mendapat bintang *(1), 15 anak mendapat bintang **(2), 7 anak mendapat bintang *** (3), dan 1 anak mendapat bintang ****(4). Pada Siklus I, sudah tidak ada anak mendapat bintang *(1), 12 anak mendapat bintang **(2), 10 anak mendapat *** (3), dan 3 anak mendapat bintang ****(4). Pada siklus II sudah tidak ada anak yang mendapat bintang *(1), 2 anak mendapat bintang **(2), 18 anak mendapat bintang *** (3) dan 1 anak mendapat bintang ***** (5). Dari hasil analisis tersebut maka target yang diharapkan tercapai dan penelitian ini dinyatakan berhasil.⁴²

Adapun perbedaan dari penelitian Trisniwati dan Mardiyah dengan penelitian peneliti yaitu dapat dilihat dari judul skripsi dan tempat penelitian, penelitian Trisniwati berjudul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta dan judul penelitian Mardiyah Penggunaan Kartu Huruf Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Di Kelompok B TK Masyithoh Pucung Candirejo Semin Gunungkidul sedangkan judul penelitian peneliti yaitu meningkatkan kemampuan mengenal huruf Alfabet melalui metode bermain kartu

⁴² Mardiyah, *Penggunaan Kartu Huruf Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Di kelompok B TK Masyithoh pucung Candirejo Semin Gunungkidul*, (Skripsi, Jurusan PG PAUD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka Yogyakarta 2014), (Online), diunduh 18 Desember 2016.

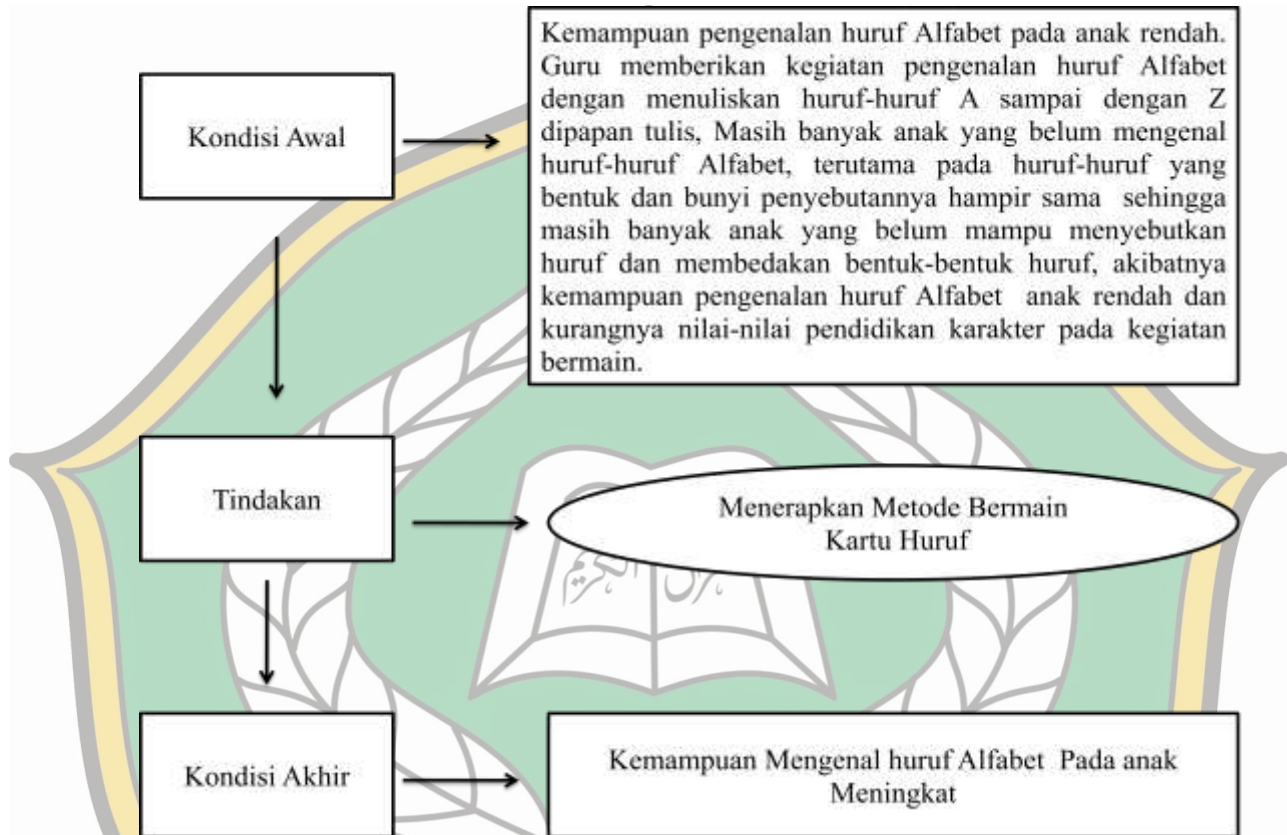
huruf pada anak kelompok B dan nilai pendidikan karakter di TK Samaturu Kec. Ranomeeto Kab. Konawe Selatan. Penelitian ini menggunakan dua media kartu huruf dan dalam penelitian ini ada tindakan mengenal simbol-simbol visual maupun verbal, simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Penelitian ini juga memasukkan nilai pendidikan karakter pada proses kegiatan bermain kartu huruf.

Sedangkan persamaan penelitian Trisniwati dan Mardiyah dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama melakukan penelitian pada anak kelompok B dengan menggunakan media kartu huruf.



F. Kerangka Pikir

Bagan kerangka pikir



Kemampuan mengenal huruf Alfabet pada anak rendah. Guru memberikan kegiatan pengenalan huruf Alfabet dengan menuliskan huruf-huruf A sampai dengan Z dipapan tulis, sehingga masih banyak anak yang belum mampu menyebutkan huruf dan membedakan bentuk-bentuk huruf, akibatnya kemampuan pengenalan huruf Alfabet Anak rendah dan kurangnya nilai-nilai pendidikan karakter pada kegiatan bermain. Untuk menangani masalah tersebut perlu adanya tindakan, dengan menerapkan metode bermain kartu huruf diharapkan kemampuan mengenal huruf Alfabet anak meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang di singkat PTK. “karakteristik yang khas dari PTK yakni adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas”.

Mengutip definisi yang di kemukakan oleh Stephen Kemmis seperti di kutip dalam D. Hopkins dalam bukunya yang berjudul *A teacher press*, 1993, halaman 44 PTK adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan, serta dilakukan secara kolaboratif.⁴³

B. Waktu Dan Tempat

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini adalah kurang lebih 3 bulan yakni bulan April Sampai dengan bulan Juni 2017.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Samaturu Kec. Ranomeeto Kab. Konawe Selatan.

C. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Samaturu Kec. Ranomeeto Kab. Konawe Selatan dengan jumlah 15 anak dengan rincian 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan

⁴³ Saminanto, Ayo Praktek PTK, (Semarang:RaSAIL Media Group, 2010), h. 2