

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode Bermain

1. Konsep Bermain

Semua orang di belahan dunia mengerti apa yang dimaksud dengan bermain. Namun tidak semua orang dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Bermain menurut Gallahue (dalam Sofia Hartati, 2007) adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya. Biasanya anak melakukan permainan dengan alasan untuk mengetahui dan bereksperimen tentang dunia sekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan dunia sekitarnya. Biasanya anak-anak bermain karena bermain adalah aktivitas yang paling menyenangkan bagi mereka, dan mereka melakukannya bukan karena ingin dipuji atau karena ingin diberi hadiah. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium dimana anak mencobakan diri bukan hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata.

Menurut pandangan teori perkembangan kognitif, bermain berhubungan dengan perkembangan intelektual. Menurut piaget bahwa secara individual anak-anak mengkreasi pengetahuannya tentang lingkungannya melalui interaksi. Anak-anak berlatih menggunakan informasi yang diketahuinya dan menggabungkannya dengan informasi dan keterampilan baru. Menguji pengetahuan barunya dengan pengalamannya, dan menyusun pengetahuan tentang obyek, situasi dan orang-orang disekitarnya.

Vygotsky (dalam Moeslichatoen R, 2004) menekankan, bahwa pusat dari kaitan sosial sangat mempengaruhi perkembangan kognitif. Karena anak-anak memperoleh pengetahuan pertama dari lingkungan

sosialnya, maka kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Bermain cara anak-anak berfikir dan memecahkan masalah. Vygotsky mengamati “Dalam bermain anak-anak bertindak melebihi kemampuan diatas usianya”.

Bruner dan Sutton berpendapat bahwa bermain adalah sebagai suatu yang fleksibel dalam berfikir dan memecahkan masalah. Karena anak-anak memusatkan pada proses bermain, mereka menggabungkan kombinasi ide yang majemuk dan solusi yang mereka gunakan untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan hidup mereka.

Setiap teori diatas mendukung bahwa pesan bermain adalah mendukung perkembangan sosial, emosi dan kognitif, bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, 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. Dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak akan bermain imajinasi dan sosiodrama.

Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan perspektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia sekitarnya dengan baik. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan

objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

Sistem belajar modern saat ini lebih berpusat pada anak dan menggunakan metode bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Sesuai dengan Lampiran Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan NO.0125/1994 Tanggal 16 Mei 1994 BAB IV tentang pelaksanaan pendidikan yaitu bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik karena mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Kita juga mengetahui bahwa masa anak-anak adalah masa masa yang paling banyak digunakan untuk bermain. dunia anak adalah dunia bermain. Selain itu kelompok bermain hanya memperkenalkan anak pada berbagai hal yang bisa dilakukan dan dilihat dalam lingkungan sekitar sedang PAUD merupakan persiapan membaca, menulis dan berhitung. Jadi metode, bermain lebih efektif diterapkan bagi kelompok bermain dan TK.

2. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak

Tidak selamanya bermain dianggap sebagai pemborosan waktu. Bermain pun memiliki fungsi bagi anak-anak diantaranya yaitu:

a. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat

Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya, dan dengan berlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

b. Mampu mengenal kekuatan sendiri

Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya dikalangan teman temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda, yang mereka mainkan.

c. Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya

Jika anak-anak laki dan perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisa kain), gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan

bahwa anak laki-laki berbeda bentuk permainannya dengan permainan anak perempuan.

d. Berlatih menempa perasaan

Dalam keadaan bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, sebaliknya sementara anak yang lain merasa kecewa, hal ini diumpamakan dengan seniman yang sedang menikmati hasil-hasil seninya sendiri.

e. Memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepesimisan

Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjatuhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.

f. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku

Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

3. Pengaruh Bermain

Elisabeth B. Hurlock mengelompokkan pengaruh bagian bagi perkembangan anak adalah untuk:

a. Perkembangan Fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

b. Dorongan Berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang akan dikomunikasikan anak lain.

c. Penyaluran Bagi Energi Emosional Yang Terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

d. Penyaluran Bagi Kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain sering kali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh itu dengan menjadi pemimpin tentara.

e. Sumber Belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal. Melalui buku, televisi, atau majalah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.

f. Rangsangan Bagi Kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi diluar dunia bermain.

g. Perkembangan Wawasan Bermain

Dengan bermain, anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan lebih nyata.

h. Belajar Bermasyarakat

Dengan bermain dengan anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

i. Standar Moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain

j. Belajar Bermain Sesuai Dengan Peran Jenis Kelamin

Anak belajar di sekolah dan di rumah mengenal apa saja peran jenis kelamin yang di setujui. Akan tetapi, mereka juga segera

menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

k. **Perkembangan Ciri Kepribadian Yang Diinginkan**

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur sportif, dan disukai orang.

4. Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

a. **Kesehatan**

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

b. **Perkembangan Motorik**

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. **Intelegensi**

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. **Jenis Kelamin**

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian kepada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa anak-anak.

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak yang lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, kurang peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga dalam interaksi baik dengan pendidik maupun dengan temannya dapat dilakukan secara demokratis. Selain itu, dalam pembelajaran hendaknya memberdayakan lingkungan sebagai sumber belajar dengan memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kemampuan interpersonalnya sehingga anak merasa senang walaupun antar mereka berbeda (perbedaan individu).

f. Status Sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal seperti lomba atletik, bermain sepatu roda sedangkan mereka yang berasal dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap mereka.

g. Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

h. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan

mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

B. Belajar Mengenali Huruf

Belajar membaca mencakup pemerolehan kecakapan yang dibangun pada ketrampilan sebelumnya. Jeanne Call (1979) mengemukakan, dimulai dan masa sebelum anak masuk kelas pertama, anak-anak harus menguasai prasyarat membaca, yakni belajar membedakan huruf dalam alfabet. Kemudian pada saat anak masuk sekolah, banyak anak sudah dapat “membaca” beberapa kata, seperti ‘Pepsi’, ‘Matahari’, dan “Pizza Hut”. Kemampuan mereka untuk mengenali simbol-simbol populer MI. Karena seringnya melihat di televisi ataupun di sisi jalan serta meja makan. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka dapat membedakan antara pola huruf, meskipun belum dapat mengerti kata itu sendiri. Pengetahuan anak-anak tentang huruf dan kata saat ini secara umum lebih baik ketimbang beberapa generasi sebelumnya, hal ini dikarenakan pengaruh acara televisi anak.

Perbedaan definisi belajar menjadi pangkal persoalan dalam mempelajari apa pun, termasuk belajar membaca. Selama bertahun-tahun belajar telah menjadi istilah yang mewakili kegiatan yang begitu serius, menguras pikiran dan konsentrasi. Oleh karena itu, permainan dan nyanyian tidaklah dikatakan belajar walaupun mungkin isi permainan dan nyanyian adalah ilmu pengetahuan. Kemahiran membaca dan menulis seseorang sangat ditentukan oleh kemampuannya saat belajar membaca dan menulis permulaan. Pelajaran membaca dan menulis permulaan mengajarkan: pengenalan huruf dan rangkaiannya, seperti: suku kata, dan kalimat, cara menulis huruf, suku kata, dan kalimat pendek, kata dan kalimat pendek dengan benar. Jadi pelajaran membaca dan menulis permulaan bertujuan untuk memberikan kemampuan mengenal huruf dan mengubahnya menjadi rangkaian bunyi yang bermakna serta melancarkan teknik membaca pada anak-anak.

Pelajaran membaca dan menulis permulaan biasanya dimulai tanpa menggunakan buku pelajaran karena mereka belum dapat membaca.

Walaupun pelajaran membaca dan menulis permulaan tidak dimulai dengan menggunakan buku tetapi tetap menggunakan tulisan. Alasan pertama adalah pengenalan baik dan memberikan pengaruh sikap yang baik dalam membaca. Kedua, anak dapat mulai menyadari bahwa tulisan merupakan rekaman bunyi yang teratur. Alasan ketiga, bagi pembaca pemula, kata-kata lebih mempunyai arti dari pada dihalalkan. Hal ini berakibat, dengan mengajarkan kata sejak awal akan lebih mudah diingat oleh anak dari pada menghafalkan huruf-huruf yang menyusun kata tersebut selain dari ketiga alasan di atas ada beberapa alasan lain yaitu dengan menggunakan tulisan anak akan mempunyai tambahan pengetahuan bahwa membaca tulisan dan menulis dalam bahasa Indonesia itu harus dilakukan dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah, mengenal kata-kata yang sering digunakan dan pengalaman-pengalaman baru lainnya yang tanpa disadari oleh si anak dan tanpa dipaksakan sudah terekam di otaknya.

Pengenalan bentuk dan nama huruf yang diajarkan kepada siswa digunakan sebagai acuan kesamaan antara guru dengan siswa. Huruf yang diajarkan harus dimulai dengan huruf dari kata-kata yang sederhana dan sering digunakan oleh siswa atau sudah dikenal siswa, sehingga tidak memerlukan analisis tertentu untuk memahaminya, seperti huruf p sebagai awalan kata pintu. Hal ini diperlukan untuk memperkaya perbendaharaan tulisan dan memudahkan siswa untuk lebih cepat mengenal huruf dan rangkaiannya. Huruf yang hampir sama atau bentuknya perbalikan, seperti huruf b dan d tidak boleh diajarkan pada waktu yang sama karena dapat membingungkan siswa. Yang penting di sini, adalah siswa tidak boleh dipaksa untuk menghafalkan bentuk huruf-huruf alpabet karena, akan sangat membosankan dan menyiksa bagi pembaca pemula sehingga bertujuan yang ini dicapai sulit terpenuhi.

Selain pengenalan huruf, kemampuan untuk membedakan tulisan secara visual juga perlu dikembangkan sebelum siswa mempelajari tulisan. Kemampuan ini dapat diasah dengan menunjukkan dua tulisan kata-kata yang hampir sama dengan disertai gambar, kemudian siswa diminta mencari huruf yang sama dan tidak sama dari kedua tulisan tersebut. Pelajaran mengenai

perbedaan dan persamaan huruf pada sebuah tulisan akan membuat pengenalan siswa akan huruf menjadi lebih mudah dibandingkan, jika harus menghafalkan secara langsung. Dua kata, buta dan busa mempunyai susunan huruf yang sama kecuali huruf ketiga, yaitu huruf t pada kata buta dan huruf s pada kata busa. Melalui dua kata ini diharapkan siswa memperhatikan detail setiap huruf yang menyusun kata.

Mengajar membaca dan menulis permulaan, seorang guru harus hati-hati menyampaikan materi maupun melakukan perpindahan materi. Perpindahan materi dapat dilakukan jika siswa dirasa sudah mampu untuk mengikuti materi selanjutnya. Suatu materi yang belum dapat dikuasai oleh siswa harus diulang dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan karena bila siswa merasa tertekan dikuatirkan siswa akan menjadi bosan lalu frustrasi karena merasa bodoh dan akhirnya menjadi minder dan tidak suka belajar membaca dan menulis lagi. Jadi, mengajarkan membaca dan menulis permulaan, seorang pengajar tidak boleh dibatasi oleh target waktu pertemuan yang dapat menyebabkan pengajar kurang memperhatikan kemampuan siswa karena terlalu fokus ke target waktu yang sudah ditentukan tersebut. Agar materi yang diberikan lebih mudah dan cepat dikuasai oleh siswa maka pengajar harus memiliki persiapan sebelum mengajar. persiapan ini harus disesuaikan dengan perkembangan psikologi siswa, merencanakan pendekatan yang perlu dilakukan, melakukan evaluasi terhadap tingkat penguasaan siswa dan mempersiapkan pengayaan dan perbaikan yang perlu dilakukan. Perkembangan psikologi anak yang perlu diperhatikan adalah perkembangan kognitif, perkembangan emosi, dan kebutuhan-kebutuhan lain. Perkembangan kognitif pada usia anak-anak memasuki taraf berfikir kongkret operasional, yaitu anak-anak hanya memahami materi dan konsep segala sesuatu yang kongkret atau nyata (Burn,dkk., 1998 dalam Limanto 2008).

Berdasarkan perkembangan kognitif anak, maka materi pelajaran materi yang diberikan juga harus sesuai yaitu harus berkaitan dengan segala sesuatu yang nyata, sehingga lebih mudah dipahami. Perkembangan emosi pada anak-anak berkaitan dengan perkembangan kepribadian seperti memberi

pujian pada saat seorang anak berhasil mengerjakan sesuatu dan tidak mencomoooh jika gagal, sehingga anak merasa tidak putus asa ataupun rendah diri. Jadi penggunaan kata-kata yang positif sangat diperlukan untuk mengajar membaca dan menulis permulaan. Setiap orang mempunyai banyak kebutuhan seperti kebutuhan untuk dihargai, kebutuhan akan rasa aman, dan kebutuhan sosial. Hal ini menuntut seorang pengajar untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat mengaktualisasikan dirinya secara luas.

Jika hal ini benar-benar dilaksanakan akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa sehingga menimbulkan semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan pendekatan yang akan digunakan pengajar untuk menyampaikan materi adalah latar belakang anak, materi yang akan diajarkan, kepekaan anak, proses belajar mengajar yang diterapkan, dan kreativitas. Latar belakang anak berkaitan dengan perkembangan psikologi anak. Dengan mengetahui latar belakang anak diharapkan guru dapat lebih bijaksana dalam menghadapi dan memberikan pendekatan pada anak selama belajar. Alat peraga yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian materi agar siswa lebih mudah menerima materi yang diberikan. Proses belajar mengajar dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal untuk mengetahui kemampuan anak, menarik perhatian, mengaitkan dengan pelajaran sebelumnya, menjelaskan apa yang diketahui dan bagaimana cara mengetahuinya serta menyamakan persepsi antara siswa dengan guru mengenai materi yang akan dipelajari. Kegiatan inti bertujuan agar siswa mengetahui, memahami, dan mempunyai kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan penutup bertujuan untuk memperkuat perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa yaitu dari tidak tahu menjadi tahu dan mampu mengeluarkan pendapat. Kegiatan awal merupakan pintu bagi pengajar untuk masuk kegiatan inti sedangkan kegiatan penutup merupakan penegasan dari tujuan pelajaran tersebut. Evaluasi digunakan untuk menilai apa yang seharusnya dinilai. Dari hasil evaluasi dapat diketahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi dan apa yang

menjadi kelemahan siswa dalam mempelajari materi tersebut. Hasil evaluasi dapat digunakan oleh pengajar untuk melakukan perbaikan yang diperlukan. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, sebaiknya evaluasi dilakukan dari awal sampai akhir dengan menggunakan alat pengukur evaluasi yang tepat.

C. Keterkaitan Penggunaan Metode Bermain Kartu Terhadap Kemampuan Mengenali Huruf

Mengenali huruf mempunyai fungsi dalam kemampuan membaca anak selanjutnya. Adanya fungsi tersebut, anak dituntut untuk mengenali/mengetahui huruf-huruf alfabet dengan baik agar bisa mendapatkan hasil yang memuaskan pada perkembangan selanjutnya, tentunya harus sesuai dengan karakteristik dan tahapan usia anak.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, sangat diperlukan adanya metode dan kegiatan pengajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Untuk itu pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang agar anak tidak merasa terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Agar suasana belajar tidak memberikan beban dan membosankan anak, suasana belajar perlu dibuat secara alami, hangat dan menyenangkan.

Melalui media kartu bergambar dalam situasi bermain sangat berguna untuk memperkenalkan huruf-huruf alfabet ataupun mempelajari kata-kata. Kartu dengan gambar benda yang telah diketahui anak disertai dengan nama benda dibawah gambar akan lebih memudahkan anak mengenali huruf. Bentuk-bentuk tertentu dari yang mulai yang sederhana sampai yang lebih kompleks juga dapat diberikan pada anak untuk mengingat hal-hal tertentu. Misalnya mengingat huruf r dengan menyertai gambar rumah.

Dari penjelasan diatas bahwa antara metode bermain kartu dengan kemampuan mengenali huruf pada anak mempunyai hubungan yang saling terkait. Aktifitas bermain kartu dapat memperkenalkan keterampilan membaca pada anak-anak karena mereka mendapatkan kesempatan untuk memegang buku, membalik halaman dan membaca gambar. Selain itu, hubungan antara suara dan simbol juga dikembangkan yang merupakan dasar dari pemahaman bunyi.

D. Hipotesis

Adapun hipotesis yang ditujukan dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh penggunaan metode bermain kartu terhadap kemampuan mengenali huruf pada anak TK Muslimat NU Pangorayan Kec. Proppo Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2018/2019”.

