

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah hal utama dan pertama yang diberikan kepada anak sejak usia dini untuk membentuk anak menjadi pribadi yang lebih baik, dapat mengembangkan pola pikir, memberikan pengalaman dan menstimulasi tumbuh kembang anak. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang harus diperhatikan sejak usia 0 sampai 6 tahun. Menurut Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1, menyatakan “Setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan”. Hal ini juga dijelaskan dalam Pendidikan UU RI Nomor 20 Tahun 2001 yakni usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bukan negara.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan pertama untuk anak yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun<sup>3</sup>. Memberikan berbagai rangsangan terhadap pertumbuhan dan perkembangannya baik jasmani maupun rohani agar mempersiapkan anak memasuki dunia

---

<sup>2</sup> Ahmadi. R. *Pengantar pendidikan asas dan filsafat pendidikan*, (Yogyakarta: ARRUIZZ MEDIA. 2016). Hal. 3

<sup>3</sup> Ariyanti, Tatik. "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development." *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.1 (2016).

pendidikan yang lebih tinggi lagi. Menurut PERMENDIKBUD 2014 pasal 2 (1) menyatakan PAUD diselenggarakan berdasarkan kelompok usia dan jenis layanannya, yakni untuk usia 2 sampai 4 tahun terdiri atas KB (Kelompok Bermain) dan sejenisnya, untuk usia 4 sampai 6 tahun terdiri atas TK (Taman Kanak-kanak), RA (*Raudhatul Athfal*), BA (*Bustanul Athfal*), dan sederajatnya. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan formal pada usia 4 sampai 6 tahun yang dapat dibagi menjadi dua jenjang, yakni TK A dengan usia 4-5 tahun dan TK B usia 5-6 tahun<sup>4</sup>.

Perkembangan anak usia dini adalah pengetahuan penting agar kita memahami perkembangan anak dan menyiapkan berbagai stimulasi, strategi, pendekatan, metode, rencana, media atau alat permainan edukatif, yang dapat membantu anak berkembang sesuai kebutuhan pada semua aspek perkembangannya agar menjadi optimal<sup>5</sup>. Semua lembaga pendidikan termasuk TK perlu menyediakan berbagai kegiatan untuk memberikan arah yang sesuai perkembangan anak (nilai agama-moral, fisik motorik, emosi-sosial, bahasa, dan kognitif). Perkembangan anak terjadi sejak usia dini sampai dewasa yang bersifat maju ke depan (progresif), sistematis, dan berkesinambungan, serta perkembangan tidak dapat diukur, namun dapat dirasakan<sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> Humas, UNY, Pengelolaan Kelas TK Sebagai Persiapan Masuk SD (<https://www.uny.ac.id/id/berita/pengelolaan-kelas-tk-sebagai-persiapan-masuk-sd>)

<sup>5</sup> Khaironi, M. "Perkembangan anak Usia Dini. Jurnal golden Age Hamzanwadi University, 3 (1), 1-12." (2018).

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm. 1-2

Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu diperhatikan adalah aspek bahasa, yakni dapat membuat anak mengemukakan pikirannya dan menjadi sarana individu untuk berkomunikasi dengan baik<sup>7</sup>. Kegiatan membaca dan menulis sangat berkaitan erat dengan keterampilan keaksaraan baik dengan mengerti dan mengenal keaksaraan awal agar anak dapat belajar membaca dan menulis secara optimal<sup>8</sup>. Sehingga sejak usia dini anak dapat mengerti konsep aksara agar sanggup untuk melafalkan, kemampuan membuat huruf, dan kemampuan membuat bahasa serta pembelajaran mengenal huruf harus diberikan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengetahui berbagai macam huruf<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> Zubaidah, Enny. "Perkembangan bahasa anak usia dini dan teknik pengembangan di sekolah." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 3.3 (2004).

<sup>8</sup> Firdaus, Putri Hidayah. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf." *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)* 2.1 (2019): 66-73.

<sup>9</sup> Arifah, Siti Winda, and Ridwan Ridwan. "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Pohon Bahasa (KARPOSA) Pada Anak Usia Dini." *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*. Vol. 4. 2021.

**Tabel 1.1**

**CAPAIAN PEKEMBANGAN AUD 5-6 TAHUN**

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 :

<b>Lingkup Perkembangan Bahasa</b>	<b>Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun</b>
A.Memahami Bahasa	1.Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2.Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3.Memahami aturan dalam suatu permainan 4.Senang dan menghargai bacaan
B.Mengungkapkan Bahasa	1.Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2.Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3.Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4.Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) 5.Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain 6.Melanjutkan Sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan 7.Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
C. Keaksaraan	1.Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2.Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 3.Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama 4.Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari lingkup perkembangan bahasa anak yang memiliki beberapa tingkat pencapaian seperti menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf, menyebutkan bunyi huruf awal yang sama pada kelompok gambar, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf untuk menjadi sebuah kata atau kalimat. Mengenal huruf adalah dimana anak yang mencapai perkembangan dalam mengenal berbagai bentuk huruf, maupun

membedakan huruf dan mengerti bunyi dari masing-masing huruf serta mampu memahami keterkaitan bunyi dan huruf untuk menciptakan kata<sup>10</sup>. Banyak berbagai cara dalam mengenalkan huruf pada anak, salah satunya dengan metode belajar sambil bermain. Metode pembelajaran adalah suatu cara atau teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tercapai<sup>11</sup>. Sehingga pembelajaran dengan bermain sambil belajar sangatlah penting untuk anak usia dini dengan berbagai macam bentuk kegiatan, seperti permainan puzzle, permainan balok huruf atau angka, permainan huruf punggung berantai, dan masih banyak lagi, untuk membuat anak merasa senang, nyaman dan tanpa rasa paksaan.

Diharapkan pada kelompok B anak sudah bisa mengerti, memahami dan mengenal apa yang dipelajari bersama, seperti anak mengenal huruf. Anak mampu mengenal huruf abjad, dapat membedakan huruf abjad, dapat mengenal suara huruf awal dari benda sekitar, dapat menulis sendiri tanpa ada contekan bentuk huruf, dan dapat menggabungkan huruf menjadi kata maupun kalimat sederhana<sup>12</sup>.

Berdasarkan penelitian pada saat observasi pra penelitian bahwa kondisi anak kelompok B memiliki 4 siswa dari 8 siswa yang kurang mengerti dan memahami bagaimana bentuk dan suara huruf abjad tanpa

---

<sup>10</sup> Destri Rachma. P, Rizky Drupadi, Uhan Syarifudin, Kemampuan Mengenal Huruf Pada AUD 5-6 Tahun di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak*. No. 2 Vol. 6, 2020

<sup>11</sup> Siswanto, dkk. Metode Pembelajaran AUD Dalam Generasi Unggul dan Sukses. *Jurnal Paramurobi*, Vol. 2, No. 2, Juli-Desember 2019. Hal. 35

<sup>12</sup> Simatupang. D, Manurung, M. P, *Meningkatkan Konsentrasi AUD 5-6 tahun melalui penggunaan metode bercerita di TK ST Theresia Binjai*. *Jurnal Usia Dini* Vol 5 No.1 Juni 2019, hal. 60

bantuan, jika membuat tebak-tebakan meminta contoh hurufnya, mengalami kesulitan dalam menyebutkan huruf yang pelafalan dan bentuknya hampir mirip seperti “m” dan “n”. Proses belajar mengajar PAUD maupun TK rata-rata lebih banyak menggunakan majalah atau lembar kerja siswa yang bertujuan untuk anak dapat membaca, menulis dan berhitung. Kemampuan mengenal huruf yang kurang optimal dan belum bisa berkembang dengan baik disebabkan karena strategi pembelajaran pendidik yang kurang menarik dalam kegiatan belajar mengajar dan media pembelajaran yang masih minim untuk mengenal huruf<sup>13</sup>.

Anak dikenal sebagai anak yang aktif, penuh energi, susah untuk diam, dan tentunya mudah bosan terutama saat pembelajaran<sup>14</sup>. Sehingga berbagai strategi pendidik untuk memberikan pengetahuan, wawasan, ilmu kepada anak dengan optimal yakni memberikan kegiatan belajar sambil bermain<sup>15</sup>. Bermain dalam segi pendidikan adalah kegiatan permainan yang menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan bertujuan untuk mendidik dan merangsang berbagai aspek perkembangan<sup>16</sup>.

Permainan adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan terstruktur bertujuan untuk hiburan maupun kesenangan, namun terkadang

---

<sup>13</sup> Yani, Ahmad. "Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Analisis Reading Readiness." *Mimbar Pendidikan: Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan* 4.2 (2019): 113-126.

<sup>14</sup> Meriyati, Hj. "Memahami Karakteristik Anak Didik." (2023).

<sup>15</sup> Zaini, Ahmad. "Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini." *Jurnal Thufula* 3.3 (2015): 130-131.

<sup>16</sup> Hasanah, Uswatun. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 5.1 (2019): 20-40.

juga dipakai untuk alat pendidikan<sup>17</sup>. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dari kata main yang berarti melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau bersenang-senang (dengan menggunakan alat permainan maupun tidak)<sup>18</sup>. Belajar sambil bermain dapat membuat anak untuk menjadi lebih aktif dan menyenangkan sehingga anak tidak sadar sedang belajar dan mendapatkan ilmu wawasan dengan senang hati<sup>19</sup>.

Menurut Melinda mengungkapkan bahwa kemampuan anak mengenal huruf yang masih rendah diatasi dengan kegiatan belajar mengajar yang lebih aktif dan menyenangkan yakni dengan melakukan kegiatan permainan salah satunya dengan permainan huruf punggung berantai<sup>20</sup>. Permainan huruf punggung berantai dilakukan oleh anak dengan cara menirukan bentuk huruf agar anak dapat mengenali dan menebak huruf tersebut. Sehingga membuat anak mengetahui simbol dan bunyi huruf dengan kegiatan yang lebih aktif dan menyenangkan. Pilihan permainan tersebut dapat mempengaruhi kemampuan anak mengenal huruf, yang terbukti dengan anak mengalami peningkatan signifikan pada perkembangannya<sup>21</sup>.

---

<sup>17</sup> Hayati, Siti Nur, and Khamim Zarkasih Putro. "Bermain dan permainan anak usia dini." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4.1 (2021): 52-64.

<sup>18</sup> Anggraini, Dian, and Andini Dwi Arumsari. "Permainan Monyet Dan Pohon Untuk Menstimulus Perkembangan Anak Usia Dini." *MOTORIC* 3.1 (2019): 40-48.

<sup>19</sup> Suryana, Dadan. *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media, 2021.

<sup>20</sup> Melinda, Mery, Wilson Wilson, and Devi Risma. *Pengaruh Permainan Huruf Punggung Berantai terhadap Kemampuan Anak Mengenal Huruf pada Usia 5-6 Tahun Ditaman Kanak-kanak Masmur Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar*. Diss. Riau University.

<sup>21</sup> Melinda, Mery, and Devi Risma. "Pengaruh Permainan Huruf Punggung Berantai terhadap Kemampuan Anak Mengenal Huruf pada Usia 5-6 Tahun Ditaman Kanak-kanak Masmur Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar." *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 3.1: 1-12.

Berkaitan dalam pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini dapat dibaca pada firman Allah dalam Q.S An-Nahl : 78 berikut ini :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

*Artinya : “Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”. (Al - Baqarah : 31)<sup>22</sup>*

Berdasarkan ayat diatas dapat dipahami bahwa Allah SWT adalah sumber ilmu bagi hamba-hambanya, begitu juga orang tua dan guru sebagai sumber ilmu bagi anak-anak dirumah maupun disekolah <sup>23</sup>. Sehingga orang tua maupun guru berperan penting pada pendidikan (belajar) tumbuh kembang anak, seperti halnya kegiatan proses belajar mengajar yang perlu diperhatikan salah satunya menggunakan metode belajar sambil bermain, dengan kegiatan yang kreatif, menyenangkan, tanpa paksaan mampu membuat anak lebih mudah untuk mengerti saat belajar serta dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak mejadi optimal.

Memasuki dunia pendidikan anak dipersiapkam untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

---

<sup>22</sup> Al-Qur'an Indonesia 2014. Versi.2.7.58

<sup>23</sup> Nurparikah, Siti, Enoch Nuroh, and Huriah Rachmah. "Pendidikan Keluarga tentang Komitmen Beragama dalam QS. Al-Baqarah Ayat 31-33." *Bandung Conference Series: Islamic Education*. Vol. 2. No. 1. 2022.

Salah satunya adalah anak memiliki kemampuan konsentrasi atau fokus selama beberapa menit sebelum konsentrasi tersebut teralihkan ke lainnya<sup>24</sup>. Pada masa anak usia dini merupakan masa peka yang sering disebut *golden age* atau masa keemasan dengan terjadinya pematangan berbagai fungsi fisik dan psikis yang siap untuk merespon stimulasi.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian suatu permainan untuk merangsang kemampuan anak mengenal huruf dengan melakukan penelitian yang berjudul pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan mengenal huruf anak pada TK Dharma Wanita 2 Jambu kelompok B.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Apakah ada pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan anak mengenal huruf ?
2. Seberapa besar pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan anak mengenal huruf ?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

1. Mengetahui apakah ada pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan anak mengenal huruf
2. Mengetahui tentang besarnya pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan anak mengenal huruf

---

<sup>24</sup> Humas, Pengelolaan kelas TK sebagai persiapan masuk SD

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

1. Secara teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam pendidikan, dapat memberi pengalaman penting, menambah wawasan dan informasi.

2. Secara praktis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat kepada berbagai pihak, diantaranya :

a. Bagi Kepala Sekolah TK Dharmawanita Jambu

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam pengambilan kebijakan atau dalam pelaksanaan pendidikan dengan menerapkan (RPP)

b. Bagi Guru TK Dharmawanita Jambu

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pelaksanaan kegiatan pembelajaran

c. Bagi peserta didik TK Dhamawanita Jambu

Penelitian ini diharapkan mampu memudahkan anak untuk memahami dalam proses belajar terutama pada kemampuan anak mengenal huruf

d. Bagi peneliti

Peneitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman untuk penelitian yang lebih lanjut

## E. HIPOTESIS PENELITIAN

1. Ha : Ada pengaruh dari permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan mengenal huruf
2. Ho : Tidak ada pengaruh dari permainan huruf punggung bernatai terhadap kemampuan mengenal huruf

## F. PENELITIAN TERDAHULU

**TABEL 1.2**

**Penelitian Terdahulu**

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Mery Melinda, Wilson, Devi Risma	Pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan anak mengenal huruf pada usia 5-6 tahun di TK Masmur Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar	Menggunakan uji-t	Permainan huruf punggung berantai dan kemampuan anak mengenal huruf
2.	Deswita Linda Sofia, Wusono Indarto, Hukmi	Pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri	Kemampuan menulis huruf hijaiyah anak, menggunakan uji t-test	Permainan huruf punggung berantai

		Pembina 3 Pekanbaru		
3.	Wulan Sari, Wilson, Devi Risma	Pengaruh bermain huruf panggung berantai terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun di TK Annur Sari Kuantan Singingi	Kemampuan membaca awal, menggunakan uji t-test	Permainan huruf panggung berantai
4.	Richi Novelia N., Daviq Chairilisyah, Enda Puspitasari	Pengaruh permainan huruf panggung berantai terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Duri	Terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf, metode observasi pretest dan posttest yang menggunakan statistik t-test	Permainan huruf panggung berantai
5.	Hidayah, Rachmawati Nur	Peningkatan kecerdasan verbal linguistik anak melalui permainan huruf panggung berantai di kelompok A RA Bakti IX Tohadun Colomadu	Kecerdasan verbal linguistic, menggunakan diskriptif kualitatif	Permainan huruf panggung berantai

6.	Isnawati	Peningkatan kemampuan menulis anak melalui permainan huruf punggung berantai di TK Pertiwi Kota Sawahlunto	Menggunakan PTK, kemampuan menulis anak	Permainan huruf punggung berantai
----	----------	--	---	-----------------------------------

## G. PENEGASAN ISTILAH

### 1. Penegasan Istilah Konseptual

#### a. Permainan

Permainan adalah kegiatan yang melibatkan fisik jasmani maupun rohani anak, dapat dilakukan berkelompok atau individu dengan memiliki peraturan dan tata cara yang bersifat menyenangkan dan memberikan pengalaman <sup>25</sup>.

#### b. Permainan Huruf Punggung Berantai

Permainan yang membuat anak senang dan belajar mengenal huruf dan bunyi dari huruf. Permainan ini dilakukan lebih dari satu anak atau berkelompok <sup>26</sup>.

#### c. Mengenal Huruf

---

<sup>25</sup> Susanto, Nugroho. "Hakikat Dan Signifikansi Permainan." *Jendela Olahraga* 2.1 (2017): 99-104.

<sup>26</sup> Hukmi, Indarto. W, Linda. D, *Pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru*, FKIP UNIV IAU, Hal. 3

Mengenal huruf adalah kemampuan anak yang mengenal atau mengerti berbagai kumpulan huruf seperti bagaimana bentuk huruf dan bunyi huruf tersebut dengan melibatkan pendengaran dan pengamatan.<sup>27</sup>

## 2. Penegasan Istilah Operasional

Pada pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan melakukan permainan untuk mengajak anak bermain, bernyanyi, bergerak bebas, untuk menciptakan suasana menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan permainan huruf punggung berantai yakni permainan berkelompok dengan cara menuliskan atau menirukan huruf menggunakan jari tangan ke punggung orang di depannya, dilakukan bergantian atau berantai sampai pada punggung teman yang berada paling depan<sup>28</sup>. Sehingga diharapkan seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal, salah satunya adalah perkembangan bahasa yang memiliki tahapan membaca, yakni anak mampu mengetahui bentuk dan bunyi huruf, dapat menggabungkan huruf dengan huruf lainnya, dan lain-lain<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> Pratiwi, Destri Rachma, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin. "Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara." *Jurnal Pendidikan Anak* 6.2 (2020): 89-97.

<sup>28</sup> N. Novella. R, Chairllsyah. D, Puspitasari. E. *Pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Duri*, hal 4

<sup>29</sup> Pratiwi, Destri Rachma, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin. "Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara." *Jurnal Pendidikan Anak* 6.2 (2020): 89-97.

## **H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

BAB I : Mengenai pendahuluan yang mencakup beberapa hal diantaranya adalah latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan ilmiah, sistematika pembahasan

BAB II : Mencakup kajian pustaka yang diantaranya landasan teori tentang pengertian, tujuan dan fungsi bermain, manfaat bermain, karakteristik bermain, faktor yang mempengaruhi perkembangan bermain, bentuk-bentuk permainan anak usia dini, permainan huruf punggung berantai, mengenal huruf, beserta penelitian terdahulu

BAB III : Mengenai metodologi penelitian, variable penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, analisis data

BAB IV : Paparan data dan hasil penelitian yang diantaranya deskripsi data dan pengujian hipotesis

BAB V : Pembahasan hasil penelitian

BAB VI : Penutup diantaranya kesimpulan dan saran