

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini diartikan sebagai anak yang berumur antara 0 hingga 6 tahun. Di sisi lain, *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) menyebutkan bahwa istilah anak usia dini mencakup rentang usia yang sedikit lebih luas, yakni dari 0 hingga 8 tahun. Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan enam aspek utama selama periode yang sering dianggap sebagai periode emas atau “*golden age*”. Pada fase ini, anak-anak mulai membangun akhlak dan karakter mereka, sehingga memberikan rangsangan yang tepat menjadi esensial untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan anak-anak mencapai potensi maksimal mereka.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat 14, pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah proses belajar yang ditujukan bagi anak-anak dari kelahiran hingga usia enam tahun. Pendidikan ini bertujuan untuk memberikan rangsangan yang mendukung pertumbuhan serta perkembangan anak sebagai persiapan untuk tahap pendidikan berikutnya. PAUD memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dengan menanamkan nilai-nilai moral, kecerdasan, keceriaan, serta kepatuhan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini ditujukan untuk memberikan rangsangan pendidikan agar anak dapat

tumbuh dan berkembang secara optimal. Sementara itu, National Association for the Education of Young Children (NAEYC) menyebutkan bahwa istilah anak usia dini mencakup rentang usia 0–8 tahun. Pada masa ini, yang dikenal dengan istilah *golden age*, anak sedang berada pada periode emas yang hanya terjadi sekali seumur hidup, dan sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak di masa depan (Sujiono, 2014).

Masa emas tersebut menjadi peluang penting untuk memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Malapata & Wijayaningsih (2019) menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini harus menggunakan berbagai metode yang mampu memberikan stimulasi optimal terhadap semua aspek perkembangan, baik fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, kreativitas, maupun nilai agama dan moral. Dengan demikian, memberikan stimulus yang tepat sejak dini menjadi langkah strategis untuk mempersiapkan anak menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, sikap, dan kemampuan dasar anak. Pada masa usia dini, anak berada dalam fase keemasan (*golden age*), yaitu periode yang sangat menentukan bagi perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, serta motorik anak. Oleh karena itu, pada fase ini diperlukan stimulasi yang tepat melalui pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu aspek penting yang perlu diperkenalkan sejak dini adalah kemampuan mengenal huruf hijaiyah, mengingat huruf hijaiyah merupakan dasar utama dalam membaca Al-Qur'an.

Mengenalkan huruf hijaiyah sejak usia dini memiliki urgensi yang sangat tinggi. Hal ini karena kemampuan membaca Al-Qur'an dimulai dari pemahaman terhadap huruf hijaiyah. Anak yang sudah terbiasa mengenal huruf hijaiyah sejak dini akan lebih mudah melanjutkan ke tahap membaca Al-Qur'an. Selain itu, pengenalan huruf hijaiyah juga bermanfaat dalam melatih konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, keterampilan motorik halus, serta menanamkan nilai-nilai religius yang dapat membentuk karakter Islami pada anak sejak dini. Dengan demikian, proses pengenalan huruf hijaiyah bukan sekadar upaya akademis, melainkan juga bagian dari pembentukan kepribadian dan kecintaan anak terhadap Al-Qur'an.

Salah satu aspek perkembangan yang memerlukan perhatian khusus adalah kemampuan bahasa dan literasi awal. Bagi anak Muslim, kemampuan ini tidak hanya mencakup penguasaan bahasa secara umum, tetapi juga pengenalan huruf hijaiyah sebagai dasar untuk membaca Al-Qur'an, doa-doa, dan ibadah sehari-hari. Jurniati (2020) menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah meliputi kemampuan menunjukkan huruf, mencocokkan huruf dengan bunyinya, membedakan bentuk, dan mengaitkan huruf dengan huruf lainnya. Hal ini diperkuat oleh Aminah (2020) yang menyatakan bahwa mengenalkan huruf hijaiyah sejak dini akan membantu anak lebih mudah mempelajari Al-Qur'an dan menumbuhkan kecintaan terhadap kitab suci tersebut.

Bahasa yang dipakai dalam Al-Qur'an adalah bahasa Arab, yang belum dikenal oleh anak-anak karena bukan bahasa yang anak gunakan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk mulai memperkenalkan Bahasa Arab sejak usai dini agar anak-anak dapat mengenal dan memahami Al-Qur'an sebagai kitab suci umat Islam. Memperkenalkan Bahasa Arab sejak dini akan mempermudah anak-anak

dalam memahami dan mengingat bahasa yang terdapat dalam Al-Qur'an. Selain itu, Soetjiningsih, C.H (2012) menyatakan bahwa kemajuan dalam kemampuan bahasa seseorang memiliki kaitan erat dengan perkembangan kognitifnya.

Mempelajari membaca Al-Qur'an dapat dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan, seperti bermain. Menggunakan metode berbasis permainan dalam membaca Al-Qur'an sangat berperan penting dalam mendukung perkembangan anak. Aktivitas bermain harus menjadi pilihan dan keputusan anak, bukan karena paksaan dari orang dewasa. Dengan demikian, anak akan merasa lebih senang dan terlibat saat bermain. Ketika kegiatan dilakukan dengan kegembiraan, proses belajar yang terjadi selama bermain akan menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi anak. (Mutiah, 2012, p. 91).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kendala dalam proses pengenalan huruf hijaiyah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di PAUD Al-Mumtazah (2025), pembelajaran huruf hijaiyah masih dilaksanakan secara konvensional melalui metode menghafal dan pengulangan dengan menggunakan media buku Iqra'. Metode ini cenderung bersifat satu arah, sehingga anak terlihat cepat bosan, kurang antusias, dan mudah terdistraksi. Guru juga menyampaikan bahwa masih banyak anak usia 3–4 tahun yang belum mengenal huruf hijaiyah secara utuh. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam penyajian media pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan berbagai penelitian, kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah masih menghadapi banyak tantangan. Misalnya, Cakra Suhati, Marmawi, dan Lestari (2023) menemukan bahwa banyak anak usia dini

kesulitan mengenali huruf hijaiyah karena metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton, seperti hanya mengandalkan buku *Iqra'*. Hal serupa diungkapkan oleh Fitria (2018), yang menyatakan bahwa media audio visual lebih efektif dalam membantu anak mengingat dan memahami huruf hijaiyah dibandingkan metode hafalan tradisional.

Selain itu, penelitian Khairunisa (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif seperti Talking Stick mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dari rata-rata 38,25 % menjadi 75,5% setelah dua siklus pembelajaran. Hasil serupa diungkap oleh Harmawati dan Jeti (2022), yang menemukan bahwa penggunaan media pasir dapat meningkatkan keterlibatan anak dan hasil belajar huruf hijaiyah secara signifikan. Penelitian terbaru oleh Zahra, Wulan, dan Sarifah (2024) juga membuktikan bahwa permainan edukatif MERIYAH meningkatkan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah dengan hasil uji-t -35,608 ($p < 0,005$). Hal ini membuktikan pentingnya media berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan.

Tidak hanya di Indonesia, studi internasional oleh Abu-Ahmad dan Share (2021) menemukan bahwa anak prasekolah berbahasa Arab mengalami kesulitan mengenal huruf karena adanya kemiripan bentuk antar huruf dan keterbatasan fonologis. Sejalan dengan itu, Salameh-Matar, Saiegh-Haddad, dan Henkin-Roitfarb (2022) menegaskan bahwa kemampuan fonologis, ortografis, serta keterampilan motorik halus sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam mengenal huruf Arab. Sementara itu, Fadhel (2023) mengembangkan aplikasi huruf Arab berbasis deep learning yang terbukti efektif dengan akurasi pengenalan hingga 92% untuk tulisan tangan dan 86-94% untuk suara.

Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah bukan hanya disebabkan oleh metode pembelajaran tradisional yang monoton, tetapi juga karena kurangnya media inovatif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah permainan tradisional Dakon, yaitu inovasi media yang menggabungkan kearifan lokal permainan dakon dengan materi pengenalan huruf hijaiyah. Melalui media ini, anak tidak hanya belajar mengenal huruf hijaiyah, akan tetapi juga terlibat aktif dalam permainan yang menumbuhkan rasa senang, konsentrasi, dan keterampilan motorik halus. Dengan demikian, Dakon Hijaiyah diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenal huruf hijaiyah.

Minimnya media pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu penyebab utama kurangnya efektivitas pengenalan huruf hijaiyah. Anak usia dini sangat membutuhkan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan agar mereka dapat belajar secara optimal. Menurut Mutiah (2012), belajar bagi anak usia dini seharusnya dilakukan melalui bermain, karena pada hakikatnya bermain adalah dunia anak. Pendekatan yang terlalu akademis akan membuat anak merasa terbebani dan akhirnya menghambat proses pemahaman terhadap materi yang diberikan. Selain itu guru juga menyampaikna bahwa penguasaan huruf hijaiyah di kalangan anak usia 3-4 tahun sangat bervariasi, tergantung pada keterlibatan orang tua di rumah dan kemampuan individu. Sebagian anak sudah terbiasa mendengar mendengar orang tuanya mengaji cenderung lebih cepat mengenal huruf, sedangkan anak yang tidak mendapatkan stimulasi tersebut mengalami keterlambatan dalam

mengenai huruf hijaiyah. Gunawan (2019) menegaskan bahwa huruf hijaiyah bukan bagian dari bahasa ibu anak-anak Indonesia, sehingga diperlukan pendekatan khusus agar anak lebih akrab dan tertarik untuk mengenalnya. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran berbasis permainan yang tidak hanya mengenalkan huruf hijaiyah, tetapi juga membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak.

Ketertarikan peneliti memilih permainan tradisional dakon dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa permainan ini merupakan bagian dari identitas budaya Indonesia yang telah dimainkan sejak dahulu kala. Akan tetapi, hasil observasi menunjukkan bahwa permainan tradisional semakin jarang dimainkan di sekolah, karena kini anak lebih sering menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dan media digital. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan permainan tradisional dakon yang dimodifikasi menjadi Dakon Hijaiyah untuk mengenalkan huruf hijaiyah. Pemilihan huruf hijaiyah didasari karena PAUD Al-Mumtazah berada di bawah naungan Kementerian Agama, sehingga pengenalan huruf hijaiyah sejak dini merupakan langkah awal penting dalam pembelajaran agama Islam.

Menurut Piaget (1964), anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui pengalaman konkret, simbol, dan aktivitas bermain. Sejalan dengan itu, Vygotsky (1978) menekankan bahwa interaksi sosial serta bimbingan orang dewasa (scaffolding) membantu anak mencapai zona perkembangan terdekatnya (Zone of Proximal Development). Dengan demikian, pendekatan bermain menjadi sarana efektif untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini.

Sejalan dengan teori Piaget, anak usia 3–4 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana anak belajar melalui simbol, bermain peran, dan aktivitas yang bersifat konkret. Sementara menurut Vygotsky, perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan belajar yang mendukung. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan sebaiknya bersifat interaktif, menyenangkan, serta memungkinkan anak terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuliani Nurani Sujiono yang menyatakan bahwa pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya diberikan melalui pendekatan bermain, karena bermain merupakan kebutuhan dan cara alami anak dalam belajar.

Permainan tradisional dakon dipilih karena memiliki banyak keunggulan. Yulita (2017) menjelaskan bahwa meskipun dakon memiliki nama berbeda di tiap daerah seperti congklak di Sumatera, dentunam di Lampung, dan makaotan di Sulawesi aturan mainnya tetap sama. Permainan ini menggunakan biji-bijian yang menarik, melatih konsentrasi, menghitung, serta koordinasi tangan dan mata. Dalam penelitian ini, dakon dimodifikasi menjadi media Dakon Hijaiyah, yakni papan dakon berbahan akrilik yang aman untuk anak, berbentuk persegi panjang dengan lubang-lubang lingkaran sebagai tempat biji, dan biji-bijiannya berbentuk huruf hijaiyah.

Hasil observasi di PAUD Al-Mumtazah menunjukkan bahwa anak-anak cepat bosan dengan metode konvensional. Minimnya media interaktif membuat mereka kurang antusias dalam mengenal huruf hijaiyah. Guru menyebutkan bahwa penguasaan huruf hijaiyah anak usia 3–4 tahun sangat bervariasi, bergantung pada stimulasi di rumah. Sebagian anak terbiasa mendengar orang tuanya mengaji sehingga lebih cepat mengenal huruf, sedangkan yang tidak mendapatkan stimulasi

tersebut mengalami keterlambatan. Gunawan (2019) menegaskan bahwa huruf hijaiyah bukan bagian dari bahasa ibu anak-anak Indonesia, sehingga dibutuhkan pendekatan khusus yang menyenangkan agar mereka tertarik mengenalnya.

Penelitian relevan turut memperkuat hal ini. Nurhayati (2020) membuktikan bahwa permainan edukatif tradisional mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Saracho (2017) juga menemukan bahwa permainan berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi awal, tetapi juga menumbuhkan identitas budaya anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini masih menghadapi sejumlah kendala, terutama karena terbatasnya media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Padahal, huruf hijaiyah merupakan dasar utama dalam membaca Al-Qur'an dan menjadi pondasi penting dalam pendidikan agama Islam sejak dini. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyatukan unsur bermain dan belajar, sehingga anak dapat mengenal huruf hijaiyah dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Pengembangan permainan tradisional Dakon Hijaiyah dipilih sebagai alternatif solusi, mengingat permainan ini tidak hanya bernilai edukatif dan interaktif, tetapi juga sarat akan nilai budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 3–4 tahun dalam mengenal huruf hijaiyah melalui media yang kontekstual, menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan tradisional dakon hijaiyah terhadap kemampuan dalam mengenal huruf-huruf hijaiyah pada anak usia 3-4 tahun?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media permainan tradisional dakon untuk mengenal huruf-huruf hijaiyah pada anak usia 3-4 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media permainan tradisional dakon hijaiyah terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 3-4 tahun
2. Untuk memahami bagaimana peserta didik merespon penggunaan media permainan tradisional dakon dalam pengenalan huruf-huruf hijaiyah pada anak usia 3-4 tahun.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti

Manfaat yang dapat dirasakan oleh peneliti adalah menambah wawasan, pengalaman dan mengembangkan media yaitu media dakon dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 3-4 tahun

2. Bagi peserta didik

- 1) Memudahkan anak untuk mengenal huruf hijaiyah
- 2) Melatih anak untuk mengenal bentuk huruf hijaiyah pada media

dakon hijaiyah

3. Bagi lembaga

Manfaat dari penelitian bagi sekolah dapat menambah alat peraga atau media untuk mengenalkan huruf hijaiyah melalui media dakon, hal ini biasanya mempermudah guru atau pendidik dengan cara mengenalkan huruf hijaiyah tidak hanya dengan papan hijaiyah melainkan dengan media dakon ini bisa mengenalkan anak dalam mengenalkan huruf hijaiyah.

1.5 Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Media yang dikembangkan yakni media dakon hijaiyah
2. Media dakon hijaiyah dikembangkan untuk mengenal huruf hijaiyah pada anak
3. Media dakon hijaiyah dirancang atau dibuat khusus anak usia dini
4. Dengan desain yang sangat menarik
5. Produk media dibuat dengan bahan utama kayu dan akrilik
6. Terdapat lubang dakon yang terdiri dari 14 lubang, di setiap depan lubang diberikan 2 tulisan huruf hijaiyah, terdapat leci di bagian bawah.
7. Isi dari pengembangan media dakon hijaiyah adalah sebagai berikut:
 - a. Judul: dakon
 - b. Materi yang memudahkan anak dalam mengenal huruf hijaiyah
 - c. Ukuran masing-masing P 72cm × L 19cm
 - d. Dakon berbentuk persegi panjang, bahan utamanya dari kayu, dan akrilik
 - e. Bentuk biji dakon yaitu mengikuti bentuk dari huruf hijaiyah
8. Permainan dakon diberikan warna coklat seperti warna sapi.

1.6 Batasan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, penggunaan permainan tradisional dakon hijaiyah bertujuan untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak dengan menggunakan kegiatan permainan tradisional dakon hijaiyah, maka peneliti akan menfokuskan pembahasan atas masalah antara lain:

1. Pengumpulan data akan dilakukan ketika media siap diuji coba.
2. Penelitian menfokuskan dalam 2 kelas dan menfokuskan dalam mengenalkan huruf hijaiyah.
3. Sasaran uji coba adalah usia anak 3-4 tahun.
4. Penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah ADDIE (*analyze, desain, development, implementation dan evaluation*) serta menggunakan metode kuantitatif dan metode kualitatif dalam proses pengumpulan data.

1.7 Definisi Istilah

1. Media pembelajaran

Media bisa diartikan sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan informasi atau materi dalam proses belajar. Dengan kata lain, media adalah perantara, baik yang melibatkan manusia atau materi, yang membantu menciptakan kondisi atau situasi untuk mendukung peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang disampaikan oleh guru. Keberadaan media sangat membantu guru dalam menyampaikan isi pembelajaran dan merangsang kreativitas peserta didik. Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau teknik yang diterapkan untuk meningkatkan efektivitas interaksi antara pendidik dan siswa dalam

kegiatan pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, teknologi, metode, dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mereka dalam aktivitas yang dipengaruhi oleh instruksi dari guru. Media ini memainkan peranan penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Kehadiran media pembelajaran mempermudah guru dalam memberikan materi selama proses belajar mengajar.

2. Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk tujuan hiburan dan kesenangan, dimana setelah melakukan suatu tugas anak diberikan kelonggaran untuk melakukan permainan dengan merefresh otak. Permainan merupakan aktivitas yang menawarkan hiburan dan kesenangan secara alami, tanpa adanya tekanan, dengan tujuan utama memberikan kegembiraan selama kegiatan tersebut berlangsung.

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi, mengandung berbagai unsur dan nilai yang memberikan banyak keuntungan bagi pemainnya. Di masa lalu, permainan ini berfungsi sebagai sarana hiburan dan rekreasi, serta berperan sebagai metode pembelajaran bagi anak-anak pada zaman dahulu. Dengan demikian, permainan tradisional memiliki hubungan yang erat dengan budaya dan generasi sebelumnya.

Permainan tradisional ini ada pada zaman dahulu yang Dari generasi

ke generasi, tradisi ini diwariskan dan merupakan produk dari budaya setempat yang didalamnya terdapat nilai-nilai budaya serta dapat menyenangkan kepada yang memainkannya.

4. Dakon

Dakon adalah sebuah permainan tradisional yang berasal dari masyarakat Jawa, namun selain di Jawa, permainan ini juga dikenal di berbagai daerah lain. Permainan Dakon umumnya dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan khusus dan biji-bijian sebagai media. Papan Dakon memiliki 16 lubang sebagai tempat permainan.

5. Hijaiyah

Huruf hijaiyah sudah dikenal luas, bahkan sejak pendidikan usia dini, di mana huruf-huruf tersebut dianggap sebagai dasar ilmu yang lebih penting daripada huruf-huruf abjad. Huruf hijaiyah merupakan karakter-karakter dasar yang dipergunakan dalam proses pembelajaran membaca Al-Qur'an. Agar anak dapat mempelajari bacaan Al-Qur'an dengan baik, mereka perlu diperkenalkan terlebih dahulu dengan berbagai huruf yang membentuk tulisan untuk membantu mengenalkan bacaan-bacaan Al-Qur'an.

6. Kemampuan mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf adalah tahap awal dalam perkembangan bahasa anak, di mana mereka mulai dari tidak mengetahui huruf hingga dapat mengenali bentuk dan suara masing-masing huruf. Proses ini termasuk dalam perkembangan bahasa yang melibatkan pemahaman simbol-simbol huruf serta kemampuan untuk mengidentifikasi

huruf awal dari sebuah objek. Pentingnya pengajaran kemampuan mengenal huruf tidak bisa diabaikan, dan metode pengajaran membaca harus dirancang sedemikian rupa agar tidak menambah beban pada anak dan tetap menyenangkan dalam proses belajarnya.