

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK
MELALUI PERMAINAN BENDERA BERHURUF
DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA
SISAWAH SIJUNJUNG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

SRI MULYATI
NIM: 1308693/2013

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

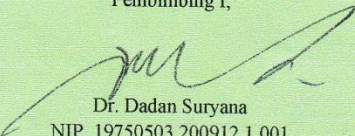
SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Sisawah Sijunjung.**
Nama : Sri Mulyati
NIM : 2013/1308693
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

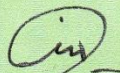
Padang, Desember 2016

Disetujui oleh

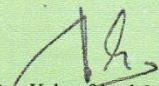
Pembimbing I,


Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

Pembimbing II,


Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Ketua Jurusan,


Dra. Yulsyoffrend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

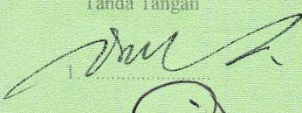
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Sisawah Sijunjung

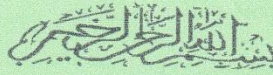
Nama : Sri Mulyati
Nim : 2013/1308693
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2016

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Dadan Suryana	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Serli Marlina, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Rismareni Pransiska, S.S. M.Pd	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN



Segala Puji milik Allah swt, shalawat dan salam selalu tercurah buat junjungan Rasulullah saw, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya. Amin.

*Tersembunyi harapan yang pantas aku banggakan
Bila melihat ketidak sempurnaan diri
Satu kebahagiaan di kelelahan yang memanjang
Setitik cahaya dibalik kekuasaan-Mu
Untuk ku ...*

Kuyakini..

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
(QS. Alam Nasyrah ayat 6)*

*Bersimpuliku aku bersujud di kehadiran Mu ya Allah..
Sesungguhnya tanpa karunia dan rahmat-Mu keberhasilan ini tiada pernah
akan ku gapai..*

*Dengan segala rasa dan ketulusan hati ku persembahkan kebahagiaan ini
untuk..*

*Suamiku tercinta (Restu Syamsepta, S.Pi), ayah bunda (Zamri & Ermis),
dan putra-putriku tersayang (Rico Ahmad, Rubeng Somatin dan Keyla
Nazihah) yang selalu memberikan dukungan, semangat dan do'a-do'anya.*

*Keluarga besar yang juga telah memberikan dorongan serta do'a tanpa
pamrih.. tiada kata yang layak untuk menggambarkan sebagai ungkapan
terima kasih ini..*

*Tak lupa ku ucapkan terima kasih kepada dosen pembimbingku yaitu
Bapak Dr. Dadan Suryana dan Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd yang telah
membimbingku dengan penuh kesabaran*

*Ya Allah... ya Rabbi..
Bimbinglah aku dengan ridha-Mu
Kayakanlah aku dengan ilmu-Mu
Hasililah aku dengan sifat lemah lembut-Mu
Muliaikanlah aku dengan cahaya-Mu
Amin yaa Rabbal'alamin...*

By Sri Mufyati

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Desember 2016

Yang Menyatakan,



SRI MULYATI
NIM. 1308693

ABSTRAK

Sri Mulyati. 2016. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Sisawah Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di TK Dharmawanita Sisawah Sijunjung, dalam kenyataan yang peneliti temukan dilapangan bahwa kemampuan membaca anak rendah. Sebagai penyebabnya antara lain pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi dalam mengenal konsep membaca anak. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan bendera berhuruf sehingga anak mampu mengenal huruf, mampu membedakan huruf yang bentuknya hampir sama dan mampu menyebutkan huruf pada kata.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian kelompok B TK Dharmawanita Sisawah Sijunjung dengan jumlah murid yang diteliti adalah 10 orang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dan analisis data berupa observasi selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kemampuan membaca anak pada siklus I pada umumnya masih kurang atau rendah sesuai dengan persentase dan tingkat keberhasilan yang ditampilkan. Dilanjutkan pada siklus II kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dan menunjukan hasil yang positif yaitu melebihi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan, terlihat dari keberhasilan pada setiap indikatornya. Dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan bendera berhuruf, setelah dilakukan tindakan dari siklus I dan Siklus II telah mencapai hasil yang positif sehingga kemampuan membaca anak di Taman Kanak-Kanak dharmawanita Sisawah Sijunjung meningkat.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti haturkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Sisawah Sijunjung.” Selanjutnya salawat beriring salam semoga selalu tercurahkan buat junjungan umat yakni Baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Tujuan penyusunan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak yang memberikan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil.

Untuk itu pada kesempatan ini izinkan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana, selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan serta bimbingan dengan penuh kesabaran dan pengertian mulai dari awal sampai selesainya skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta staf pengajar dan pegawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Seluru dosen dan karyawan tata usaha jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta fasilitas sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan-kemudahan dalam segala urusan demi selesainya skiripsi ini.
6. Kepala sekolah TK Dharmawanita Sisawah beserta majelis guru yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Anak didik TK Dharmawanita Sisawah Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung yang telah bekerja sama dengan baik selaku objek penelitian tindakan kelas beserta orang tua
8. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2013 kelas Sijunjung yang selalu memotivasi dan memberi dukungan agar tetap semangat.

Teristimewa ucapan terima kasih yang tulus serta kasih sayang yang tinggi atas segala bantuan serta dukungannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi pada Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang kepada:

1. Kedua orang tua yakni Zamri (ayahanda) dan Ernis (ibunda) yang selalu mencurahkan kasih sayangnya mulai dari kecil hingga tercapai cita-cita.

2. Suamiku tercinta Restu Syamsepta, S.Pi, yang selalu memberikan dorongan secara moril dan materil hingga saya mampu menyelesaikan studi dengan baik.
3. Anak-anakku, Rico Ahmad, Rubeng Somatin, Keyla Nazihah, merupakan inspirasiku dalam menggapai cita-cita ini.
4. Buat keluarga besar pada umumnya yang juga telah memberikan semangat serta motivasinya demi meraih cita-cita.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal dan diridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dalam penulisan maupun dalam pembahasan. Untuk itu saran dan kritikan yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata peneliti mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca semua.

Padang, Desember 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	I
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 6
A. Landasan Teori	6
1. Konsep Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Anak Usa Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini	7
2. Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
3. Pengembangan Bahasa	10
a. Pengertian Bahasa	10
b. Karakteristik Bahasa	11
c. Fungsi Bahasa	12
d. Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahasa	13
e. Komponen Bahasa	14
4. Membaca	15
a. Pengertian Membaca	15
b. Prinsip Kemampuan Membaca Anak Usia Dini	16
c. Tahap-Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini.	17
d. Indikator yang Dikembangkan	18
e. Proses Membaca	18
5. Alat Permainan	19
a. Pengertian Alat Permainan	19
b. Fungsi Alat Bermain	20

c. Ciri-ciri Alat Permainan	21
6. Konsep Yang Akan Dikenalkan	22
7. Permainan Bendera Berhuruf	22
a. Alat Yang Digunakan	24
b. Kegiatan Anak	24
c. Langkah-Langkah Permainan Bendera Berhuruf	24
B. Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Berfikir	27
D. Hipotesis Tindakan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Subjek Penelitian	29
D. Prosedur Penelitian	29
1. Kondisi Awal	30
2. Siklus I	30
3. Siklus II	37
E. Defenisi Operasional	44
F. Instrumen	44
G. Teknik Pengumpulan Data	45
H. Teknik Analisis Data	46
I. Indikator	47
a. Indikator Penilaian	47
b. Indikator Keberhasilan	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Data	49
1. Deskripsi Kondisi Awal	49
2. Deskripsi Siklus I	52
3. Deskripsi Siklus II	76
B. Analisa Data	98
C. Pembahasan	106
BAB V PENUTUP	110
A. Simpulan	110
B. Implikasi	111
C. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	115

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berfikir	27
Bagan 2 Prosedur Penelitian	2

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Indikator Kemampuan Membaca Anak Usia Dini	37
Tabel 2 : Format Observasi	45
Tabel 3 : Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	49
Tabel 4 : Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Pertama Siklus I	54
Tabel 5 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Kedua Siklus I	58
Tabel 6 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Ketiga Siklus I	62
Tabel 7 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Di TK Dharmawanita Sisawah Sijunjung Pada Pertemuan Pertama, Kedua dan Ketiga Siklus I	66
Tabel 8 : Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Pertama Siklus II	78
Tabel 9 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Kedua Siklus II	82
Tabel 10 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Ketiga	

Siklus II	85
Tabel 11 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Di TK Dharmawanita Sisawah Sijunjung Pada Pertemuan Pertama, Kedua dan Ketiga Siklus II	89
Tabel 12 : Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Kategori Baik Sekali	98
Tabel 13 : Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Kategori Baik	100
Tabel 14 : Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Kategori Cukup	102
Tabel 15 : Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Kategori Kurang	104

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 : Kemampuan Membaca Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	51
Grafik 2 : Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Pertama Siklus I	56
Grafik 3 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Kedua Siklus I	60
Grafik 4 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Ketiga Siklus I	64
Grafik 5 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Di TK Dharmawanita Sisawah Sijunjung Pada Pertemuan 1, 2 dan 3 Siklus I	70
Grafik 6 : Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Pertama Siklus II	79
Grafik 7 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Kedua Siklus II	83
Grafik 8 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Pertemuan Ketiga Siklus II	87
Grafik 9 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Di TK Dharmawanita Sisawah Sijunjung Pada Pertemuan 1, 2 dan 3 Siklus II	93
Grafik 10 : Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Kategori Baik Sekali	99
Grafik 11 : Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Kategori Baik	101

Grafik 12 : Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Kategori Cukup	103
Grafik 13 : Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf Pada Kategori Kurang	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal
Lampiran 2	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 3	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Ketiga
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 6	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 7	Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Ketiga
Lampiran 8	Lembar Observasi Kondisi Awal
Lampiran 9	Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 10	Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 11	Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ketiga
Lampiran 12	Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 13	Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 14	Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ketiga
Lampiran 15	Dokumentasi Kondisi Awal
Lampiran 16	Dokumentasi Siklus I Pertemuan Pertama
Lampiran 17	Dokumentasi Siklus I Pertemuan Kedua
Lampiran 18	Dokumentasi Siklus I Pertemuan Ketiga
Lampiran 19	Dokumentasi Siklus II Pertemuan Pertama
Lampiran 20	Dokumentasi Siklus II Pertemuan Kedua
Lampiran 21	Dokumentasi Siklus II Pertemuan Ketiga
Surat Izin Penelitian	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Setiap orang di dunia memerlukan pendidikan yang mana dengan pendidikan manusia belajar untuk mampu mencapai kemandirian, serta mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan lingkungan.

Usia dini merupakan masa awal bagi anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Dimana usia dini disebut juga sebagai masa emas (*Golden Age*) karena 50% kecerdasan manusia berkembang pada usia 4 tahun dan 80% kecerdasan manusia berkembang pada usia 8 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dalam kehidupan manusia.

Taman Kanak – kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 – 6 tahun sebelum memasuki Sekolah Dasar. Tujuan pendidikan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar.

Taman Kanak-kanak merupakan taman yang menyenangkan bagi anak, di taman itulah anak meniti pendidikannya dengan cara bermain sambil belajar. Usia keemasan bagi anak yang memiliki rentang masa 4-6 tahun, dapat kita salurkan dengan memberikan pendidikan yang bisa mengembangkan seluruh aspek yang ada pada diri anak, sehingga anak dapat

tumbuh sesuai dengan masa tumbuh kembangnya. Anak merupakan subjek didik dalam pendidikan TK, yang artinya dia adalah sebagai pelaku utama dalam pendidikan itu, mengenali anak dan dunianya secara mendalam selalu menjadi hal yang menarik dan memunculkan keinginan untuk menelusuri secara terus menerus.

Salah satu cara yang dilakukan di TK untuk mengoptimalkan seluruh aspek pengembangan pada anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berbentuk alat permainan, karena pada prinsipnya kegiatan di TK dilakukan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, sehingga peserta didik bergembira dalam kegiatan belajar yang menyenangkan. TK merupakan taman yang indah tempat bermain dan berteman banyak. Di TK tidak diberikan pelajaran membaca, menulis dan berhitung (Matematika) seperti layaknya di SD, yang diberikan di TK adalah usaha atau kegiatan dalam rangka mengembangkan kemampuan dasar anak yang dilakukan sesuai dengan prinsip TK yaitu belajar sambil bermain bermain seraya belajar.

Salah satu aspek pengembangan atau bidang kemampuan dasar yang harus dikembangkan adalah kemampuan berbahasa, karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat. Menghubungkan dan memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra-membaca awal. Pada usia TK sangatlah sulit untuk menanamkan konsep huruf dan konsep suku kata, padahal pada saat ini anak perlu diberikan pengenalan huruf dan konsep membaca karena akan memasuki pendidikan SD.

Mengajarkan membaca di taman kanak-kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra-skolatik atau pra-akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan anak usi dini sebagai sebuah taman bermain.

Tenaga pendidik yang profesional sangat diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut, adalah guru atau tenaga pendidik yang dapat memahami perkembangan anak, membimbing anak, menyusun dan melaksanakan program pembelajaran, menguasai metode serta mampu menyediakan dan menguasai media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan khususnya di kelompok B TK Dharmawanita Sisawah Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung, peneliti menemukan kemampuan berbahasa anak terutama dalam kesiapan membaca masih rendah. Hal ini dapat dilihat sewaktu proses pembelajaran yang berlangsung ada sebagian anak yang belum bisa mengenal huruf, anak sulit membedakan huruf yang hampir sama bentuknya, dan anak tidak bisa menyebutkan huruf pada kata. Adapun penyebabnya adalah kurangnya media yang dapat menarik minat baca anak dan metode yang digunakan monoton serta kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan memotivasi anak untuk membaca, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bendera Berhuruf di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Sisawah Sijunjung.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran membaca di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Sisawah Sijunjung sebagai berikut:

1. Anak belum bisa mengenal huruf.
2. Anak sulit membedakan huruf yang bentuknya hampir sama.
3. Anak tidak bisa menyebutkan huruf pada kata.
4. Media yang digunakan tidak menarik bagi anak.
5. Metode yang digunakan guru monoton.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada rendahnya kemampuan membaca anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana melalui permainan bendera berhuruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Sisawah Sijunjung”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan bendera berhuruf di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Sisawah Sijunjung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta didik

Anak dapat meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan bendera berhuruf.

2. Guru

Sebagai masukan untuk mengembangkan pembelajaran yang berkualitas.

3. Sekolah

Dapat meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Sisawah Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung.

4. Peneliti

Sebagai wahana dalam mengembangkan kemampuan dan mengaplikasikan ide-ide kreatif dalam menciptakan kegiatan yang menarik bagi anak untuk mencapai tujuan pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

8. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Berk dalam Yulsyofiend (2013:1), mengemukakan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pengembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Seiring dengan berjalannya waktu, pandangan orang terutama para ahli tentang anak usia dini cenderung berubah serta berbeda satu dengan yang lain, karena dalam merefleksikan anak cenderung menyesuaikan pengalaman dan pemahaman masing-masing. Sebagian orang beranggapan bahwa anak merupakan miniatur orang dewasa, tapi kenyataannya tidaklah demikian, anak berbeda dengan orang dewasa baik fisik maupun psikis.

Santoso (2008:8) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*), dalam Aisyiyah (2008:1.3) Mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Suryana (2013:25) mengemukakan, usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dan istimewa, ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan mendasar dalam bentuk fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas bahasa dan merupakan periode awal yang paling potensial untuk belajar.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia orang dewasa. Anak usia dini sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu dengan apa yang didengar dan dilihatnya serta seolah tak pernah berhenti belajar.

Karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Hartati (2005:8.11) adalah sebagai berikut: 1) Anak itu bersifat egosentris, 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, 3) Anak makhluk sosial, 4) Anak bersifat unik, 5) Anak umumnya bekerja dengan fantasi,

6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, 7) Anak merupakan masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial.

Eliawati (2005:2.8) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) Anak bersifat unik, 2) Anak bersifat egosentris, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 6) Anak senang dan kaya dengan fantasi, 7) Anak senang dengan hal-hal yang imajinatif, 8) Anak mudah frustrasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Sedangkan Suryana (2013:31), anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Anak bersifat egosentris, 2) Anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), 3) Anak bersifat unik, 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Pendapat diatas dapat peneliti simpulkan, bahwa karakteristik anak usia dini adalah pribadi yang unik, rasa ingin tahu yang tinggi, kreatif, suka berpetualang dan senang bereksperimen.

9. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Herawati (2005:7), mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), dan kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual).

Yeni (2012:2) menyatakan, pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Berdasar pendapat di atas disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak yang merupakan landasan terpenting bagi perkembangan anak selanjutnya agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Suryana (2013:22) mengemukakan, tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan.

Menurut Prayitno dalam Suryana (2013:23), tujuan pendidikan anak usia dini adalah mencapai harkat martabat manusia, berkembang secara optimal yang mengarah kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, sesuai dengan keindahan, kesempurnaan, dan ketinggian derajatnya, menguasai dan memelihara alam tempat tinggalnya, dan terpenuhi hak azazinya.

Pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah membina dan menumbuhkan kembangkan seluruh aspek potensi yang memuat nilai-nilai pada diri anak dan mengarah kepada kesempurnaan Tuhan Yang Maha Kuasa sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

10. Pengembangan Bahasa

f. Pengertian Bahasa

Salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar di Taman Kanak-Kanak (TK) adalah pengembangan berbahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman kedalam

simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir.

Depdiknas (2000:5), bahasa adalah alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Kemampuan berbahasa anak tidak selalu didominasi untuk kemampuan membaca saja tetapi juga terdapat sub-potensi lainnya yang memiliki peranan yang lebih besar seperti penggunaan kosa kata, pemahaman (mendengar dan menyimak) dan kemampuan berkomunikasi.

Sedangkan Susanto (2011:74), mengemukakan bahwa bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan berbahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep informasi dan pemecahan masalah, melalui komunikasi kita dapat memahami komunikasi, pikiran, dan perasaan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya dengan berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi agar mampu bersosialisasi secara baik dengan lingkungannya.

g. Karakteristik Bahasa

Hildayani, dkk. dalam Putri (2015: 11), mengemukakan karakteristik bahasa adalah bahwa anak usia 4-6 tahun berada pada masa *early childhood* atau periode usia pra-sekolah. Hal ini berarti

pembelajaran bahasa masih banyak terjadi, bahkan masa pra-sekolah merupakan saat perkembangan bahasa yang sangat pesat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahasa adalah sebagai bentuk komunikasi yang sistematis dan beragam yang banyak terjadi pada anak usia pra-sekolah.

h. Fungsi Bahasa

Susanto (2011:81) mengemukakan, bahasa mempunyai fungsi sebagai berikut: 1) Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungannya, 2) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, 3) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, 4) Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

Menurut Yulsyofriend (2013:2), fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat untuk berkomunikasi. Jika kita mengkaji fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dalam masyarakat maka dapat dibedakan menjadi dua yaitu fungsi perorangan dan fungsi kemasyarakatan.

Halliday dalam Yulsyofriend (2013:2,3), fungsi bahasa perorangan yaitu suatu pemakaian bahasa atas dasar individu anak yang masih kecil. Bahasa anak-anak kecil terbagi menjadi tujuh fungsi yaitu: 1) fungsi instrumental, 2) fungsi menyeluruh, 3) fungsi

interaksi, 4) fungsi kepribadian, 5) fungsi pemecahan masalah, 6) fungsi khayal, dan 7) fungsi informasi.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat berkomunikasi dalam mengekspresikan semua potensi yang dimilikinya.

i. Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahasa

Sesuai dengan fungsi perkembangan bahasa, maka dalam pelaksanaan upaya pengembangan bahasa untuk anak Taman Kanak-kanak memerlukan beberapa prinsip dasar.

Jamaris (2003:28), menyajikan beberapa prinsip pengembangan bahasa adalah sebagai berikut: 1) Interaksi, interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya membantu anak memperluas kosakatanya dan memperoleh contoh dalam menggunakan kosakata tersebut secara tepat, 2) Ekspresi, mengekspresikan kemampuan bahasa. Ekspresi kemampuan bahasa anak dapat disalurkan melalui pemberian kesempatan pada anak untuk melalui pemberian rangsangan secara tepat.

Sedangkan Depdiknas dalam Hariyani (2014:12) menyatakan prinsip pengembangan bahasa sebagai berikut: 1) Sesuaikan dengan tema kegiatan dan lingkungan terdekat, 2) Pembelajaran harus berorientasi pada kemampuan yang hendak dicapai sesuai potensi anak, 3) Tumbuhkan kebebasan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan dikaitkan dengan spontanitas, 4) Diberikan alternatif pikiran

dalam mengungkapkan isi hati, 5) Komunikasi guru dan anak akrab dan menyenangkan, 6) Guru menguasai pengembangan bahasa, 7) Guru harus bersikap normatif, model, contoh penggunaan bahasa yang baik dan benar, 8) Bahasa pembelajaran membantu pengembangan kemampuan dasar anak, 9) Tidak menggunakan huruf satu persatu secara formal.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pengembangan bahasa antara lain adanya interaksi anak dengan lingkungan, berorientasi pada kemampuan sesuai dengan potensi anak, memberikan kebebasan pada anak untuk berekspresi dan guru menjadi contoh sekaligus model dalam penggunaan bahasa yang baik dan benar.

j. Komponen Bahasa

Bahasa sangat penting dalam perkembangan anak, bahasa dapat memfasilitasi komunikasi interpersonal, membantu mengkoordinasikan pikiran, dan membantu dalam mempelajari sesuatu. Perkembangan dari kemampuan berkomunikasi merupakan sesuatu hal yang penting dalam rangka pembelajaran bahasa.

Permendiknas dalam Hariyani (2014: 13) menyatakan, bahasa terdiri dari beberapa komponen antara lain: 1) Menerima bahasa, merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indra pendengaran; 2) Mengungkapkan bahasa, merupakan kemampuan

anak untuk berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca dengan media bahasa lisan; 3) Keaksaraan, meliputi kemampuan anak untuk membaca dan menulis.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen bahasa terdiri dari menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan.

11. Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Menurut Jazuli dkk (2011:1) membaca adalah suatu proses rumit yang melibatkan aktivitas auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) untuk memperoleh makna dan simbol berupa huruf atau kata.

Robeck dan Wilson dalam Yulsyofriend (2013:48) menyimpulkan bahwa membaca merupakan penterjemahan tanda-tanda dan lambang-lambang maknanya serta paduan makna baru kedalam sistem kognitif dan afektif yang telah dimiliki.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa membaca merupakan suatu keterampilan mengenal dan memahami

huruf, tanda-tanda serta kata-kata dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis bermakna dalam bentuk pemahaman.

b. Prinsip Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Pendidik dalam mengajarkan membaca kepada anak usia dini harus berpegang pada prinsip-prinsip kemampuan membaca anak.

Susanto (2011:89), mengemukakan prinsip kemampuan membaca anak adalah: 1) Belajar membaca disesuaikan dengan minat, 2) Belajar membaca disesuaikan dengan kebutuhan anak, 3) Belajar membaca disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik anak.

Sedangkan Yulsyofriend (2013:57), prinsip-prinsip kemampuan membaca anak adalah: 1) Pendidikan mengutamakan pengembangan penguasaan kosa kata, kemampuan menyimak dan berkomunikasi sebelum permainan membaca dimulai, 2) Mendeteksi atau melacak kemampuan awal anak dalam berbahasa, 3) Merencanakan kegiatan bermain dan alat permainan sederhana melalui kegiatan bercakap-cakap, bercerita, *storytelling*, *storyreading*, dan bermain peran, 4) Mengkomunikasikan kegiatan keberbahasaan anak pada orang tua, 5) Menentukan sarana permainan yang diambil dari lingkungan sekitar dan dikenal anak, 6) Menggunakan sarana perpustakaan, 7) Menata lingkungan kelas dengan berbagai kosa kata, dan 8) Menggunakan gambar-gambar sederhana yang dikenal anak untuk mengenalkan berbagai bentuk kata atau kalimat sederhana.

Dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip kemampuan membaca anak usia dini adalah harus mengutamakan penguasaan kosa kata, menyesuaikan dengan minat, kebutuhan, karakteristik dan perkembangan anak serta dilakukan dalam bentuk permainan.

c. Tahap-Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan pendengaran (auditif) dan penglihatan (visual). Kemampuan membaca dimulai ketika anak sedang mengevaluasi buku dengan cara memegang atau membolak-balikan buku.

Menurut Depdiknas (2000:6) secara khusus perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung pada beberapa tahap sebagai berikut:

- 1) Tahap fantasi,
- 2) Tahap pembentukan konsep diri,
- 3) Tahap membaca gambar,
- 4) Tahap pengenalan bacaan,
- 5) Tahap membaca lancar.

Cochrane dalam Suyanto (2005:168) menyatakan ada lima tahapan perkembangan membaca anak, yaitu: 1) Tahap magis, 2) Tahap konsep diri, 3) Tahap membaca peralihan, 4) Tahap membaca lanjut, 5) Tahap membaca mandiri.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan membaca anak usia dini yang perlu dipahami dan dijalani oleh guru ada lima tahapan yaitu membaca fantasi, pembentukan konsep diri, membaca gambar, membaca lanjut atau pengenalan bacaandan membaca lancar atau mandiri.

d. Indikator yang Dikembangkan

Indikator kemampuan membaca anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui permainan bendera berhuruf adalah:

- 1) Anak mampu mengenal huruf;
- 2) Anak mampu membedakan huruf yang hampir sama bentuknya;
- 3) Anak mampu menyebutkan huruf pada kata.

e. Proses Membaca

Sebelum pandai membaca, seorang anak harus mengerti terlebih dahulu dengan huruf. Setelah mengenal huruf, barulah anak belajar membedakan huruf yang hampir sama bentuknya. Pada akhirnya mampu menyebutkan huruf pada kata.

Suryatin dalam Susanto (2011:86) menyatakan bahwa proses kegiatan membaca dimulai dari penguasaan kode-kode bahasa, yang diikuti oleh penguasaan kosa kata atau perbendaharaan kata, kemudian pemahaman kalimat, paragraf, dan sampai pada akhirnya pemahaman teks atau wacana.

Sedangkan menurut Goodman dan Smith dalam Yulsyofriend (2013: 67) menyatakan proses membaca mengalami beberapa tahapan

antara lain: 1) Anak mengenal fungsi cetakan (huruf), 2) Anak lebih memperhatikan bentuk cetakan secara lebih rinci, 3) Anak menyadari adanya konvensi bahwa tulisan dibaca dari kiri ke kanan, tanda baca digunakan dengan suatu maksud, jarak dipakai untuk memisahkan kata dan huruf dan seterusnya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak melalui beberapa proses tahapan yaitu mengenal huruf atau kode-kode, menguasai kosa kata, dan pemahaman kalimat.

12. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah alat yang dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep.

Depdiknas (2006:3) menyatakan bahwa alat permainan adalah semua benda dan alat baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung secara teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) dapat dicapai.

Menurut Zaman (2008.3,6) alat permainan adalah semua alat permainan yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah suatu wahana untuk membantu anak dalam kegiatan bermain, belajar, bersosialisasi dan melatih berbagai keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan anak.

b. Fungsi Alat Permainan

Alat permainan mempunyai fungsi yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini antara lain dapat meningkatkan aktivitas panca indra dalam melakukan kegiatan pengenalan lingkungannya.

Menurut Sudono (1995:8) fungsi alat bermain adalah: 1) Untuk mengenali lingkungannya, 2) Mengajak anak untuk mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya, 3) Meningkatkan aktivitas sel otak anak serta mengembangkan seluruh panca indra anak dalam kegiatan permainan, 4) Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra untuk aktif melakukan kegiatan permainan.

Sedangkan Santoso (2008:1.6) fungsi alat bermain adalah: 1) Melatih panca indra anak peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya, 2) Melatih kecerdasan emosional anak, 3) Menanamkan nilai moral, agama dan aspek lainnya, 4) Melatih kecerdasan intelektual anak.

Dari pendapat para ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk merangsang panca indera anak agar peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya dan mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak.

c. Ciri-ciri Alat Permainan

Setiap permainan yang dilakukan mempunyai aturan bermain dan ciri khas masing-masing.

Menurut Eliyawati (2005:63) ada tujuh ciri dari alat permainan:

1) Ditujukan untuk anak usia dini, 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multi guna, 4) Aman atau tidak berbahaya bagi anak, 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, 7) Mengandung nilai pendidikan.

Sedangkan Zaman (2008:6.3) menyatakan ciri-ciri alat permainan sebagai berikut: 1) Ditujukan untuk anak usia TK, 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak TK, 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, 4) Aman bagi anak, 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6) Bersifat konstruktif.

Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa alat permainan mempunyai ciri-ciri antara lain ditujukan untuk anak usia dini, dapat digunakan dengan berbagai cara, dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, bersifat konstruktif dan aman bagi anak.

13. Konsep Yang Akan Dikenalkan

Dalam permainan bendera berhuruf dapat dikenalkan berbagai macam konsep antara lain:

a. Huruf

Suatu unsur huruf akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan dengan unsur lain sehingga membentuk suatu arti, unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung atau bersintesa dengan unsur huruf lain membentuk suatu kata, kalimat atau cerita bermakna.

b. Suku Kata

Suku kata adalah bagian kata (satuan bunyi) yang diucapkan sekali dalam sesuatu kata, seperti ma-ta.

c. Kata

Kata adalah unsur bahasa yang dilahirkan melalui alat ucap.

Dalam permainan bendera berhuruf ini anak belajar mengenal huruf, anak belajar membedakan huruf yang bentuknya hampir sama dan belajar menyebutkan huruf pada kata.

14. Permainan Bendera Berhuruf

Bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri yang dilakukan untuk kesenangan semata tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan tidak ada paksaan.

Bendera menurut Poerwadarminta (2011:132) adalah sepotong kain segi empat atau segi tiga diberi bertongkat (bertiang) dipergunakan sebagai lambang, tanda, dan sebagainya.

Permainan Bendera Berhuruf adalah suatu permainan pengenalan huruf dengan menggunakan bendera dari bahan kertas atau plastik yang ditempel atau ditulis dengan huruf, dan dalam pelaksanaan kegiatannya dilakukan melalui permainan yang melibatkan fisik anak.

Wayne Eastman dalam Montolalu (2005:4.10) menyatakan: “Kegiatan fisik merupakan salah satu media yang penting karena melalui ini anak-anak membentuk kesan tentang dirinya maupun lingkungannya. Selain itu dengan pembelajaran aktif melalui gerakan akan memberi banyak kesempatan kepada anak-anak lebih berkembang. Pengalaman bergerak juga bermanfaat karena kegiatan fisik juga dianggap memiliki hubungan positif dengan kesehatan, kebahagiaan, serta daya hidup. Semua anak menikmati kegiatan-kegiatan fisik yang membuat anggota tubuhnya bergerak, yang diartikan orang dewasa sebagai “bermain”. Bermain membuat anak-anak bahagia, senang dan riang gembira”.

Merujuk pendapat di atas, maka peneliti mencoba memodifikasikan beberapa bendera ditempel dengan huruf dan kata bergambar pada tiap-tiap bendera sehingga menjadi sesuatu yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak. Melalui permainan ini nantinya anak diharapkan dapat mengenal huruf, anak dapat membedakan huruf yang bentuknya hampir sama dan dapat menyebutkan huruf pada kata.

a. Alat Yang Digunakan

- 1) Bendera berhuruf dengan jumlah secukupnya.
- 2) Bendera bergambar (yang juga diberi huruf / kata)
- 3) Peluit

b. Kegiatan Anak

Kegiatan anak dalam permainan ini adalah mengenal gambar yang didapat pada bendera bergambar, mengenal huruf yang ada pada bendera berhuruf, mencari bendera berhuruf sesuai dengan huruf yang tertera pada bendera bergambar dan menyebutkan huruf yang ada pada bendera berhuruf.

c. Langkah-Langkah Permainan Bendera Berhuruf

- 1) Sebelum bermain guru meminta untuk:
 - (a) Anak duduk setengah lingkaran.
 - (b) Sebagian anak mengambil bendera bergambar dan menyebutkan hurufnya satu persatu secara bergiliran.
 - (c) Sebagian lagi anak mengambil bendera berhuruf sesuai dengan huruf awal yang ada pada bendera bergambar yang didapat temannya.
- 2) Anak melakukan permainan dengan cara:
 - (a) Tiup peluit dengan irama dua-dua (.._.._..), dan berseru “Kelompok besar”. Anak-anak membentuk lingkaran besar dengan saling bergandengan tangan mengelilingi guru.

- (b) Tiup peluit dengan irama tiga-tiga (.._.._..), dan berseru “Cari yang sama”. Anak-anak berlari membentuk kelompok kecil berdasarkan huruf yang sama yang ada pada bendera berhuruf mereka.
- (c) Tiup lagi peluit dengan irama dua-dua (.._.._..), dan berseru “Kelompok besar”. Anak-anak membentuk lingkaran besar lagi.
- (d) Tiup peluit panjang dan berseru (misalnya) “B!”. Anak-anak yang berbendera berhuruf “B” berlari mengelilingi guru dan guru menanyakan kepada mereka kata yang huruf awalnya “B”. Anak-anak mungkin akan menjawab, “bibir, buku, baju, dsb”. Katakan “ya” dan tiup peluit pendek lima kali. Kelompok bendera berhuruf “B” bubar.
- (e) Tiup peluit panjang, dan berseru “T!”. Anak-anak yang berbendera berhuruf “T” berlari mengelilingi guru dan guru menanyakan pada mereka kata yang huruf awalnya “T”. Anak-anak mungkin akan menjawab, “telinga, telur, tomat, dsb”. Katakan “ya” dan tiup peluit pendek lima kali. Kelompok berbendera suku kata “T” bubar.
- (f) Lakukan seperti kegiatan d dan e hingga semua kelompok memperoleh giliran.
- (g) Tiup peluit irama dua-dua (.._.._..), dan berseru “Setengah lingkaran”. Anak-anak berlari membentuk setengah lingkaran.

- (h) Guru mengangkat dua buah bendera bergambar yang berbeda huruf awalnya dan anak yang mempunyai bendera berhuruf sama dengan huruf awal bendera yang diangkat guru maju kedepan.
- (i) Guru meminta anak menyebutkan huruf yang ada pada bendera berhuruf yang dipegang anak yang maju kedepan tersebut.
- (j) Begitu seterusnya sampai semua anak mendapat giliran maju kedepan.

B. Penelitian Yang Relevan

Hariyani (2014) Dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Suku Kata di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.” Hasil penelitiannya kemampuan bahasa anak melalui permainan kalung suku kata yang menyenangkan bagi anak, dapat meningkatkan pengembangan kemampuan bahasa anak.

Putri (2015) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Bermain Mencetak Huruf di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Kampung Baru Kab. Sijunjung.” Perkembangan kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui bermain mencetak huruf.

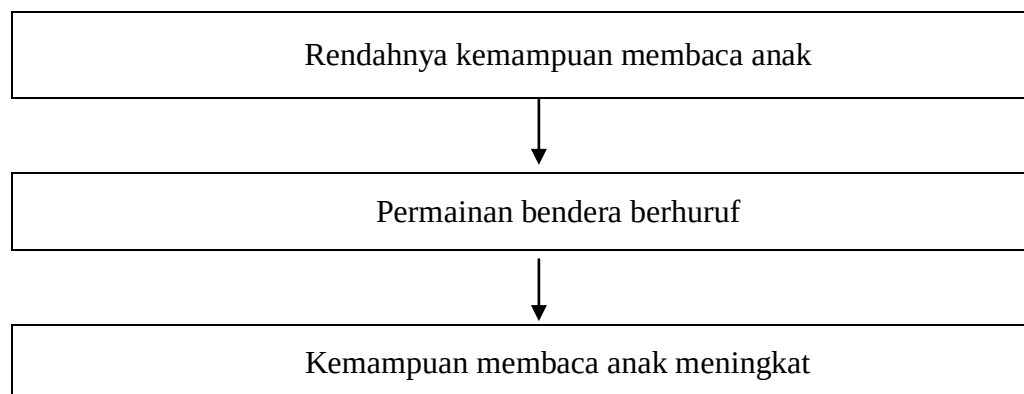
Hubungan penelitian di atas dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai pertimbangan dan masukan bagi peneliti dalam melakukan penelitian, persamaannya adalah sama-sama untuk meningkatkan kemampuan

membaca anak, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada penggunaan media, disini peneliti menggunakan media bendera.

C. Kerangka Berfikir

Permainan bendera berhuruf merupakan bagian dari pengenalan huruf, bentuk huruf dan bunyi huruf yang dilaksanakan dengan metode belajar sambil bermain. Dengan permainan ini anak dapat mengenal huruf, membedakan huruf yang hampir sama bentuknya dan menyebutkan huruf pada kata.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan bendera berhuruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Sisawah Sijunjung sebagaimana dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 1.
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan bendera berhuruf di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Sisawah Sijunjung diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan bendera berhuruf sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf dan membedakan huruf yang bentuknya hampir sama menyebabkan anak tidak mampu menyebutkan huruf pada kata.
2. Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam menyebutkan huruf pada kata perlu melakukan perbaikan melalui permainan bendera berhuruf.
3. Melalui permainan bendera berhuruf kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf dan membedakan huruf yang bentuknya hampir sama serta menyebutkan huruf pada kata mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase masing-masing aspek yang diamati dalam setiap siklus.
4. Siklus I sudah meningkat dibandingkan dengan kondisi awal, namun belum mencapai KKM yang ditentukan sedangkan pada siklus II kemampuan membaca anak mengalami peningkatan yang sangat tinggi bahkan melebihi KKM yang ditentukan.
5. Permainan bendera berhuruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Sisawah Sijunjung.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa melalui permainan bendera berhuruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Permainan ini dilakukan dengan suasana yang menyenangkan bagi anak, media dan metode yang digunakan menarik maka kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan sehingga kemampuan membaca seluruh anak dapat dikembangkan.

Implikasi penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk menjadikan permainan bendera berhuruf menjadi salah satu alternatif permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang, antara lain:

1. Kepada pihak sekolah sebaiknya menyediakan media yang menarik dan menciptakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Kepada guru diharapkan dapat menggunakan permainan bendera berhuruf dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Guru harus dapat memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

3. Agar pembelajaran menarik bagi anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang permainan kegiatan yang disajikan dengan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan membaca anak serta dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan pembelajaran, dengan demikian anak tidak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar sehingga tujuan belajar tercapai secara optimal.
5. Kepala sekolah hendaknya dapat mendorong guru untuk dapat meningkatkan kualitas anak dalam mengembangkan bahasa anak khususnya kemampuan membaca.
6. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan meningkatkan lebih jauh tentang kemampuan membaca anak melalui metode dan media pembelajaran yang lain.
7. Bagi pembaca, diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiyah, Siti dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2006. *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga Di TK*. Jakarta: Dirjen Manajemen Dikdasmen.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Hariyani, Sri. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Suku Kata di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung*. Skripsi. UNP: unpublikasi.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Herawati, Netti. 2005. *Buku Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: PPS UNJ.
- Jazuli, dkk. 2011. *Cara Praktis Belajar Membaca Untuk Anak*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2011. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Putri, Dewita. 2015. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Bermain Mencetak Huruf di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Kampung Baru Kab. Sijunjung*. Skripsi. UNP: unpublikasi.
- Santoso, Sugeng. 2008. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Sudono, Anggani. 1995. *Alat-alat Permainan dan Sumber Belajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdkbud.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press Padang.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Pembelajaran dan Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Yeni, Indra. 2012. *Pengantar Seni Musik Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Zaman, Badru dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.