

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
BOLA PINTAR DI TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH 11 PADANG**

SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**SRI MURNILADEPI
NIM: 2009/95764**

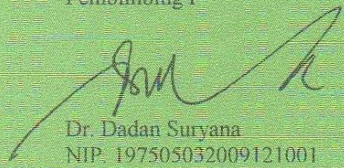
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul	: Peningkatkan Kemampuan Membaca Anak melalui Bola
	: Pintar di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 11 Padang
Nama	: Sri Murniladepi
NIM	: 95764/2009
Jurusan	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

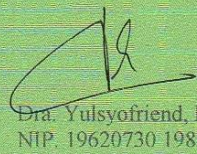
Padang, Februari 2017
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



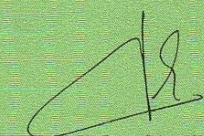
Dr. Dadan Suryana
NIP. 197505032009121001

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan



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

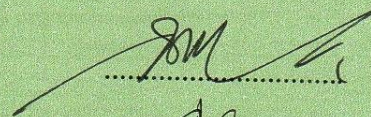
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Peningkatkan Kemampuan Membaca Anak melalui Bola
Pintar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 11 Padang
Nama : Sri Murniladepi
NIM : 2009/95764
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

Tanda tangan

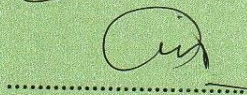
Ketua: Dr. Dadan Suryana



Sekretaris: Dra. Yulsyofriend, M.Pd



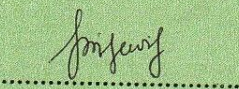
Penguji 1: Drs. Indra Jaya, M.Pd



Penguji 2: Indra Yeni, M.Pd



Penguji 3: Saridewi, M.Pd



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan 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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2017

Yang menyatakan,



Sri Murniladepi

ABSTRAK

Sri Murniladepi 2017. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Bola Pintar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 11 Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah masih rendahnya kemampuan membaca anak seperti belum optimal kemampuan dalam mengenal kata sederhana, anak belum mampu menyusun huruf menjadi kata, menyusun suku kata menjadi kata, dan mencocokkan kata dengan gambar.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Aisyiyah 11 Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Aisyiyah 11 Padang yang berjumlah 15 orang. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui hasil observasi atau pengamatan kegiatan anak selama melakukan pembelajaran membaca melalui permainan Bola Pintar di TK Aisyiyah 11 Padang.

Data hasil belajar anak dianalisis dengan teknik persentase. Hasil rata-rata penelitian dari sebelum tindakan sampai Siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dari Siklus I sampai Siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan bola pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Aisyiyah 11 Padang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Bola Pintar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 11 Padang**”. Tujuan penelitian ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian skripsi ini telah melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil khususnya dari pembimbing Skripsi yaitu :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Pembimbing II dan sekaligus sebagai ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta memberikan fasilitas dalam penelitian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
4. Seluruh Dosen-dosen dan Staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang.

5. Suami serta Anak-anak peneliti yang telah begitu banyak memberikan perhatian, do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Rekan-rekan guru TK Aisyiyah 11 Padang yang telah membantu penelitian dalam pengambilan data.
7. Anak-anak TK Aisyiyah 11 Padang yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Februari 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 6
A. Landasan Teori	6
1. Hakikat Anak Usia Dini	6
2. Hakikat Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini	7
3. Kemampuan Membaca Anak	8
a. Pengertian Membaca	8
b. Pentingnya Kemampuan Membaca	10
c. Tujuan Membaca	11
d. Tahap Perkembangan Membaca	12
e. Komponen yang Akan Dikenalkan	16
4. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	18
5. Hakikat Permainan Ana Usia Dini	18
6. Konsep Bola Pintar.....	23
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berfikir	26
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	 27
A. Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Subjek Penelitian	29

D. Prosedur Penelitian	29
E. Definisi Operasional	45
F. Instrumentasi	46
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Teknik Analisa Data	47
BAB IV. HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Data	49
B. Analisis Data	64
C. Pembahasan	73
BAB V. PENUTUP	78
A. Simpulan	78
B. Implikasi	79
C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Lembar observasi	46
Tabel 2. Hasil Kondisi Awal	49
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca anak melalui Permainan Bola Pintar Pertemuan pertama Siklus I	51
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca anak melalui Permainan Bola Pintar Pertemuan kedua Siklus I	52
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca anak melalui Permainan Bola Pintar Pertemuan ketiga Siklus I	54
Tabel 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca anak melalui Permainan Bola Pintar Pertemuan pertama Siklus II	58
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca anak melalui Permainan Bola Pintar Pertemuan kedua Siklus II	60
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca anak melalui Permainan Bola Pintar Pertemuan ketiga Siklus II	62
Tabel 9. Peningkatan Kemampuan membaca anak kategori Sangat tinggi	62
Tabel 10. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak kategori Tinggi	65
Tabel 11. Peningkatkan Kemampuan Membaca Anak Kategori Rendah.....	67
Tabel 12. Rekapitulasi Siklus I	68
Tabel 13. Rekapitulasi Siklus II	71

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 1. Hasil Observasi pada Kondisi Awal	50
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pertemuan I Siklus I	51
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pertemuan II Siklus I	53
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pertemuan III Siklus I	55
Grafik 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pertemuan I Siklus II	58
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pertemuan II Siklus II	60
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pertemuan III Siklus II	62
Grafik 8. Presentase Peningkatan kemampuan Anak Kategori sangat Tinggi.	65
Grafik 9. Presentase Peningkatan kemampuan Anak Kategori Tinggi	66
Grafik 10. Presentase Peningkatan kemampuan Anak Kategori rendah.....	67
Grafik 11. Rekapitulasi kemampuan membaca anak siklus I	69
Grafik 12. Rekapitulasi kemampuan membaca anak siklus II	72

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1. Kerangka Berpikir	26
Bagan 2. Prosedur Penelitian	30

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perwujudan Sumber Daya Manusia bermutu pada Anak Usia Dini (PAUD) menjadi tanggung jawab dunia pendidikan, terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang lebih berperan dalam keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, inovatif, mandiri dan profesional.

Suatu program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) selalu bergerak sesuai dengan perkembangan masyarakatnya. Ditinjau dari segi perkembangan anak, pembentukan tingkah laku melalui pembiasaan akan membantu anak bertumbuh dan berkembang secara seimbang. Artinya memberikan rasa puas terhadap diri sendiri dan dapat diterima oleh masyarakat.

Mewujudkan tantangan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa, suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Maka perlu dilakukan berbagai upaya yang dapat menunjang penyelenggaraan pendidikan. Agar tujuan tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan guru yang profesional dan kreatif artinya mampu mengembangkan ide-ide sarana dan keterampilan dalam mengajar.

Usia Taman Kanak-kanak (TK) biasanya anak mengalami masa peka. Taman Kanak-Kanak bagian dari Pendidikan Anak Usia Dini yang mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan ransangan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal.

Selanjutnya didalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 Tahun 2014 telah dinyatakan bahwa: Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama, dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Pertumbuhan anak yang mencakup pemantauan kondisi kesehatan dan gizi mengacu pada pantauan kartu menuju sehat (KMS) dan deteksi dini tumbuh kembang anak.

Pendidikan TK merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan sifat-sifat alami anak. Membantu pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut maka diperlukan media-media pembelajaran yang berbentuk alat permainan karena prinsip belajar di Taman Kanak-kanak (TK) adalah “bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya.

Pendidikan TK yang baik tentunya dalam menjalani program-program kegiatan belajar haruslah memperhatikan faktor bawaan dan faktor lingkungan fisik, sehingga pengembangan potensi anak dapat menstimulasi secara maksimal. Pembelajaran di TK yang berpusat pada anak, pendidik diharapkan mampu melaksanakan program kegiatan belajar yang menunjang aspek-aspek perkembangan anak, lingkungan (termasuk di dalamnya orang tua dan guru) sangat memegang peranan penting dalam hal ini. Lingkungan harus dapat menciptakan kegiatan-kegiatan yang dapat memekarkan potensi yang ada pada anak.

Strategi pengembangan kemampuan membaca yang baik dan tepat di TK perlu diketahui dan dikembangkan oleh guru TK, dimana pengembangan kemampuan membaca di TK harus sesuai dengan tahap perkembangan usia anak, dan sebagaimana biasa hanya mengajarkan huruf demi huruf menjadi sebuah kata di papan tulis yang mana anak TK hanya menonton dan mendengar saja, sedangkan guru asyik menerangkan di papan tulis tanpa mengetahui kemampuan membaca anak. Kenyataan yang ada pada pengalaman peneliti di TK Aisyiyah 11 Padang bahwa kemampuan membaca anak masih belum optimal, hal ini disebabkan karena metode yang digunakan tanya jawab dan bercakap-cakap dan alat media pada area bahasa yang digunakan guru dalam mengajar belum menggali potensi kemampuan membaca seperti anak belum mengenal huruf dengan baik (konsep huruf belum duduk), belum mampu merangkai huruf menjadi kata, dan merangkai kata menjadi kalimat.

Solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu guru perlu mengaplikasikan strategi yang sesuai dengan karakteristik anak TK dan pengembangan harus tetap berlandaskan pada prinsip-prinsip dasar yang hakiki.

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar anak TK serta memotivasi anak untuk membaca, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Bola Pintar di TK Aisyiyah 11 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Anak belum mampu menyusun huruf menjadi kata
2. Anak belum mampu menyusun suku kata menjadi kata.
3. Anak belum mampu mencocokkan kata sesuai dengan gambar.

C. Pembatasan Masalah

Sebagaimana identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada belum mampunya anak menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, terlihat bahwa betapa pentingnya pengembangan kemampuan membaca pada anak TK, maka dapat

dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana permainan Bola pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Aisyiyah 11 Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah :

Untuk meningkatkan kemampuan anak TK dalam membaca melalui permainan Bola Pintar di TK Aisyiyah 11 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat :

1. Bagi anak; aplikasi permainan Bola Pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca di TK Aisyiyah 11 Padang.
2. Bagi Guru ; media permainan Bola Pintar dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran membaca.
3. Bagi Sekolah ; suatu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan inovasi pada anak di TK Aisyiyah 11 Padang.
4. Bagi Dinas Pendidikan; diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca Anak Usia Dini dengan mengaplikasikan media inovatif di lingkungan TK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah “sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dari umur 0-8 tahun”.

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah : a) Egosentris Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri; b) Memiliki *Curiosity* yang tinggi; c) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Bagi anak apapun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya; d) Makhluk sosial. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial disekolah. Karena sekolah adalah tempat terlama anak berada. Disana ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri; e) *The Unique Person* (manusia yang unik); f) Setiap anak berbeda. Mereka memiliki bawaan, minat, kapasitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya. Sehingga penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya; g) Kaya dengan fantasi. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal yang gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak

berkembang melebihi apa yang dilihatnya; h) Daya konsentrasi yang pendek. Sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan; i) Masa anak usia dini disebut masa “*Golden Age*” atau *magic years*. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah makhluk sosial yang unik dimana kaya akan fantasi, kaya konsentrasi, dan pada masa ini anak dalam masa pertumbuhan.

2. Hakikat Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Kemampuan berbahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan anak TK. Bahasa menjadi kebutuhan agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bagi anak bahasa merupakan salah satu kemampuan yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan anak lain Bahasa bisa berbentuk lisan, tulisan, isyarat, bilangan, dan lukisan mimik muka.

Jadi bahasa yang membedakan secara esensi antara manusia dan binatang. Perkembangan bahasa pada anak bersifat hirarkis dimana kemampuan yang satu apabila sudah dituntaskan menyambung pada kemampuan berikutnya. Tahapan tersebut mulai dari pengalaman, pengembangan perbendaharaan kata, penyusunan kata-kata menjadi kalimat dan ucapan.

Menurut Yusuf dalam Sugianto. (2005:121) ada 5 faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu :

- a. Faktor Kesehatan Indera
Karena anak yang kurang sehat sejak balita dapat menimbulkan kelambanan bahkan kesulitan dalam perkembangan bahasanya.
- b. Faktor Intelegensi
Anak yang perkembangan bahasanya cepat pada umumnya memiliki kemampuan intelegensi normal atau diatas normal.
- c. Faktor Status Sosial dan Ekonomi
Anak yang berasal dari keluarga miskin biasanya mengalami keterlambatan dalam perkembangan. Hal ini disebabkan kesempatan belajar yang diberikan orang tua kepada anak memang kurang.
- d. Faktor Jenis Kelamin
Anak laki-laki dan perempuan memiliki bunyi suara (vokal) atau kosa kata (*vocabulary*) yang berbeda seiring dengan perkembangan usianya. Biasanya anak perempuan menunjukkan berbahasa yang jauh lebih cepat dibandingkan laki-laki.
- e. Faktor Hubungan Keluarga
Anak yang diperlakukan dengan baik oleh orang tuanya akan lebih cepat berkomunikasi dengan lingkungannya. Proses berintegrasi dan berkomunikasi yang efektif inilah yang membantu anak lebih cepat dalam perkembangan berbahasanya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor kesehatan, intelegensi, jenis kelamin, sosial ekonomi keluarga sangat mempengaruhi perkembangan berbahasa anak, karena faktor tersebut berasal dari diri anak, keluarga dan lingkungan.

3. Kemampuan Membaca Anak

a. Pengertian Membaca

Menurut Dhieni (2009:3) membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan

membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulannya mengenai maksud bacaan.

Sutan (2004:2) bacaan atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi sebagai symbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan bahkan gambar (denah, grafik, dan peta).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca itu yaitu menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi dengan symbol sehingga symbol dapat dibaca dan diartikan.

Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain seperti penguasaan kosa kata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi.

Perkembangan potensi muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang bertanya, berbicara sendiri maka dengan begitu dapat dikatakan bahwa minat baca sudah dimulai tumbuh pada dirinya. Menurut Bromley dalam Dhieni (2009:3.17)

1) Menyimak

Menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indera pendengaran, kemampuan ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain.

- 2) Berbicara
Berbicara merupakan suatu proses yang mengemukakan bahasa ekspresif dalam membentuk arti.
- 3) Membaca
Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh melalui media kata-kata / bahasa tulis.
- 4) Menulis
Menulis merupakan salah satu media untuk berkomunikasi, dimana anak dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasaannya melalui untaian kata-kata yang bermakna.

b. Pentingnya Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca sangat penting dimiliki anak, Leonhardt dalam Dhieni, (2009:55) menyatakan ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak. Alasan-alasan tersebut adalah :

- 1) Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian waktunya digunakan untuk membaca.
- 2) Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan gagasan rumit secara lebih baik.
- 3) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
- 4) Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.
- 5) Membaca dapat membantu anak-anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
- 6) Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
- 7) Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berfikir kreatif dalam diri mereka.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak senang dengan kegiatan membaca, sehingga dapat memberi wawasan dan membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang, dan juga dapat mengembangkan pola berfikir kreatif dalam diri mereka.

c. Tujuan Membaca

Tujuan membaca memang sangat beragam, tergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca, dapat dibedakan sebagai berikut : menurut Dhieni (2009:5.6-5.7) tujuan membaca adalah: 1) Untuk mendapatkan informasi; 2) Ada orang-orang yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat; 3) Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa; 4) Mungkin juga orang membaca untuk tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya; 5) Kemungkinan lain, orang membaca tanpa tujuan apa-apa hanya karena iseng, tidak tahu apa yang dilakukan. Jadi hanya sekedar untuk mengisi waktu; 6) Tujuan membaca yang tinggi adalah mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca dapat memperoleh informasi, mendapat hiburan dan mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman melalui membaca.

Lain halnya menurut Sutan (2004:3) tujuan membaca adalah :

- 1) Membaca sebagai hiburan, membaca dilakukan dalam suasana rileks, misalnya, membaca novel, cerpen, komik atau majalah.
- 2) Membaca untuk mencari atau untuk memahami suatu ilmu.

Tujuan di atas mempunyai arti yang positif bagi seseorang, yang dapat menambah ilmu pengetahuan melalui membaca, baik berupa majalah atau komik. Membaca dapat menyenangkan dan memberi kepuasan sesuai dengan tujuan hati nurani bukan paksaan dari siapapun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah kesanggupan seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan, dan dengan adanya membaca dapat memberi manfaat dalam kehidupan sehari-hari, contoh: menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi.

Menurut Dhieni (2009:11) tujuan membaca adalah “Kesenangan, menyempurnakan membaca nyaring, menggunakan strategi tertentu, memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, memperoleh informasi untuk laporan lisan dan tulisan, mengkonfirmasi atau menolak prediksi, menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca dapat memahami bacaan dan memahami kata-kata dan kalimat yang dihadapinya melalui proses asosiasi dan eksprimental bagi pembaca sendiri.

d. Tahap Perkembangan Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengar) dan visual (pengamat). Kemampuan membaca dimulai ketika

anak sedang mengevaluasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.

Menurut Depdiknas (2007:4) perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut : 1) Tahap Fantasi (*Magical Stage*), Anak melalui belajar menggunakan buku, anak sudah berfikir bahwa buku itu penting, membolak balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya; 2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*) Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok yang dituliskan; 3) Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*), anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang cerita yang tertulis dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta mengenal abjad; 4) Tahap Pengenalan bacaan (*Take off Reader Stage*), anak sudah mulai menggunakan isyarat (*graponic*, *semantic* dan *syntactic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan; 5) tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*) Anak membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas menyusun

pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalkannya dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa suasana tenang dapat melalui membaca bacaan majalah, komik. Dan kemampuan membaca itu adalah suatu kesanggupan seseorang untuk menelusuri, memahami, berfikir untuk memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu kita harus membudayakan kegiatan membaca.

Selanjutnya Yusuf dalam Sugianto, (2005:119) menyatakan bahwa perkembangan berbahasanya pada anak TK menekankan pada :

1. Mendengar dan berbicara

Secara umum melalui kegiatan mendengar dan berbicara diharapkan anak dapat :

- a. Mendengar dengan sungguh-sungguh dan merespon dengan tepat
- b. Berbicara dengan penuh percaya diri.
- c. Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan interaksi sosial dengan yang lain.
- d. Menikmati buku, cerita dan irama.
- e. Mengembangkan kesadaran bunyi.

2. Awal Membaca

Secara umum melalui kegiatan membaca diharapkan anak dapat :

- a. Membentuk perilaku membaca.
- b. Mengembangkan beberapa kemampuan sederhana dan keterampilan pemahaman.
- c. Mengembangkan kesadaran huruf.

Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa sedangkan kemampuan menulis ditentukan oleh perkembangan motoriknya. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan dengan mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta

tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain, seperti penugasan kosa kata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi.

Menurut Depdiknas (2007:3) perkembangan potensi tersebut muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang bertanya dan memberikan informasi tentang sesuatu hal, berbicara sendiri dengan atau tanpa menggunakan alat, seperti boneka. Gejala-gejala ini merupakan pertanda munculnya berbagai jenis potensi tersembunyi (*hidden potency*) menjadi potensi tampak (*actual potency*).

Membaca pada hakikatnya adalah sesuatu yang rumit, yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual juga berfikir. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

Sedangkan Klein dalam Dhieni (2009) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup : “membaca merupakan suatu proses, membaca adalah strategis, membaca merupakan interaktif”.

Pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa membaca itu yaitu menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi kata dengan symbol dapat dibaca dan diartikan. Membaca itu juga merupakan suatu proses yang interaktif.

Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Membaca juga merupakan suatu strategi membaca sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstus makna ketika membaca. Membaca adalah interaktif, keterlibatan pembaca dengan teks yang bermanfaat akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya.

Menurut Bromley dalam Dhieni (2009:1:19) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu : “menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit, sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata”. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

d. Komponen Yang Akan Dikenalkan.

Permainan Bola Pintar dapat dikenalkan berbagi konsep antara lain yaitu :

1. Huruf

Menurut Sutami (2004:507) huruf adalah “tanda baca yang dipakai dalam aksara untuk menggambarkan bunyi manusia, huruf sering dikacaukan dengan aksara, karena pada kenyataannya huruf memang unsur aksara”. Aksara adalah sistim tanda grafis atau sistim tulisan yang digunakan manusia untuk berkomunikasi.

2. Kata

Menurut Ramadhan dalam Kamus Bahasa Indonesia, (2004:208-209) menyatakan bahwa kata adalah “suatu kesatuan bunyi bahasa yang mengandung suatu pengertian, berkata, berbicara, unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan fikiran yang digunakan dalam berbahasa”.

Melalui permainan ini anak dapat mengenal kata melalui huruf-huruf yang membentuk nama-nama serta menyebutkan dan menyusun kembali membentuk kata.

Menurut Sudono (1995:1) bahwa bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa mempengaruhi alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Selanjutnya Tedja Saputra dalam Sudono (1995:3) “dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak setiap hari, dengan bermain dapat mengembangkan potensi yang ada pada anak.

4. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di TK semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret. Salah satu prinsip pembelajaran di TK adalah kekonkretan artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan dari guru kepada anak agar pesan dapat diterima anak dengan baik.

Menurut Zaman (2007:4.11) pemanfaatan media pembelajaran di TK diantaranya :

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.
4. Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar .
5. Media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
6. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir.

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran sangat bermanfaat dalam mengoptimalkan proses belajar anak TK sehingga media pembelajaran dijadikan bagian integral dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya.

5. Hakikat Permainan Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:144) Permainan adalah “suatu alat kegiatan untuk bermain yang dilakukan anak sepanjang hari. Anak Usia Dini tidak

membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak – anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan”.

Menurut Sudono (1995:7) “Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenal menjadi sampai diketahui dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai dapat melakukannya”. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di TK. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggunakan strategi, metode, materi, atau bahan, media yang menarik, sehingga mudah diikuti oleh anak melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat.

Bermain juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena bermain dapat menimbulkan kesenangan. Dengan bermain anak akan dapat meniru tingkah laku orang dewasa yang berguna bagi anak untuk mencapai kematangan.

a. Tujuan Permainan

Setiap permainan mempunyai tujuan yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan situasi lingkungannya. Tujuan umumnya adalah untuk membentuk dan membina watak lewat metode yang menarik, menyenangkan dan menantang. Dengan demikian peserta didik tidak merasa terbebani dengan nasehat atau pelajaran, melainkan sambil bermain dapat menikmati pelajaran.

Tujuan permainan menurut Depdiknas (2003:56) menyatakan :

1. Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya.
2. Melatih kemampuan kemampuan berbahsa anak mampu berkomunikasi dengan lingkungannya.
3. Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dengan berolah tugas.
4. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa melalui permainan dapat melatih pembiasaan moral, nilai-nilai agama dan juga sosial, emosional dan kemandirian, dalam bermain kognitif, fisik motorik dan seni anak dan anak merasa termotifasi dan bersemangat untuk belajar.

b. Fungsi Alat Permainan

Menurut Sudono (1995:8) menyatakan fungsi alat permainan adalah :

1. Mengenal lingkungan
2. Mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya.
3. Meningkatkan aktifitas sel otak anak yang akan memperlancar proses pembelajaran
4. Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra, anak aktif melakukan kegiatan permainan.

Alat permainan baik realistik mampu imajinatif, buatan pabrik atau alamiah memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang anak dalam menggunakan bahasa keberadaan alat-alat permainan dapat meningkatkan daya imajinasi anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah melatih alat inderanya supaya peka terhadap yang ada pada lingkungannya.

c. Persyaratan Alat Permainan

Menurut Montolalu (2007:74) syarat alat permainan adalah:

1. Setiap alat permainan hendaklah menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
2. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
3. Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
4. Menarik baik warna maupun bentuknya.
5. Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya.
6. Murah dan mudah diperoleh
7. Kualitas harus dipertahankan, jangan sampai ada bagian yang runcing / tajam yang dapat melukai anak dan tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
8. Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa tidak semua alat permainan baik dan aman bagi anak. Dalam memilih alat permainan hendaklah aman dan tidak akan membahayakan, maka dari itu bagi seorang pendidik haruslah memperhatikan syarat alat permainan bagi anak.

d. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam, karena melalui bermain alat tersebut, anak mampu mengembangkan penalarannya, biasanya ukuran, bentuk dan warnanya dibuat dengan rancangan tertentu sehingga bila anak salah

mengerjakan dia pulalah yang segera menyadari dan membetulkannya.

Menurut Sugianto (1995:62) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu :

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditunjukkan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk penggunaan cat.
4. Membuat anak terlibat secara aktif
5. Sifatnya konstruktif

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan Bola Pintar adalah alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK, karena alat permainan ini terbuat dari kertas karton yang terdapat huruf-huruf yang mengandung arti dan makna.

e. Peranan Guru Dalam Bermain

Montolalu (2005:25-26) “guru mempunyai peran yang cukup besar terhadap kegiatan bermain anak”. Peran tersebut dapat dilihat dari kegiatan berikut :

1. Guru sebagai penyelamat dalam bermain, dimana yang diamati guru dalam bermain itu adalah :
 - a. Mengamati cara memainkan alat bermain atau mainan.
 - b. Mengamati sikap anak waktu bermain, aktif atau diam saja.
 - c. Bermain ikut-ikutan teman atau mengatur / memerintah teman.

- d. Mengamati beberapa waktu yang digunakan dalam satu jenis kegiatan bermain.
- e. Mengamati jenis bermain yang sering dipilih atau yang lebih diminati anak.
- f. Mengamati anak sendiri atau bersama teman.
- g. Melihat dan mengamati mana anak yang mandiri melakukan kegiatan bermain atau tidak.

Dapat disimpulkan bahwa peran guru sebagai pengamat dalam bermain sangat penting karena dengan mengamati guru dapat mengetahui cara memainkan alat bermain, sikap perilaku anak, dan mengetahui tingkat perkembangan anak.

f. Pelaksanaan Membaca Melalui Bola Pintar

Mengajarkan membaca pada anak usia dini dilakukan melalui bermain, karena bermain adalah metode yang efektif bagi anak. Pertama sekali memperkenalkan kepada anak huruf-huruf dan kartu kata sederhana, nama-nama buah-buahan, dan nama binatang sesuai dengan Tema dan Sub tema Pembelajaran, kemudian guru menjelaskan kepada anak tentang cara permainan bola pintar. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencobakan permainan huruf-huruf membentuk kata, guru memberikan penghargaan atau motivasi, berupa pujian, tepuk tangan, sedangkan bagi anak yang belum berhasil melaksanakan guru memberikan bimbingan dan arahan.

6. Konsep Bola Pintar

Bola Pintar adalah media pembelajaran yang dibuat dari Bola Sepak Plastik yang berwarna warni dan di tulis Huruf pada kulitnya, kemudian di potong menjadi dua tidak sampai lepas dari bagian masing-masing dan di isi oleh kartu

huruf, kartu suku kata dan kartu kata. Kemudian di Bola pintar lainnya diisi dengan kartu gambar sesuai dengan tema dan sub tema.

Bola pintar ini adalah sebagai modifikasi dari permainan Bola Pintar sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Bola pintar ini dilandasi oleh pendapat dari Herawati (2016) Bola Pintar sebagai pemanfaatan media pembelajaran di TK diantaranya: Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran, media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar, media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir. (<http://www.majalahsuarapendidikan.net/bola-pintar-penambah-gairah-belajar.html>)

Bola pintar diadaptasi dari media Bola Pintar yang ternyata sangat menarik bagi anak dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, dengan demikian peneliti menjadikan Bola Pintar sebagai ide dan disesuaikan dengan unsur-unsur media yang dapat digunakan sebagai media bagi anak usia dini.

Kegiatan menggunakan media ini adalah sebagai kegiatan bermain dari anak, dan kegiatan bermain sebagai cara anak dalam belajar. Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam, karena melalui bermain

alat tersebut, anak mampu mengembangkan penalarannya, biasanya ukuran, bentuk dan warnanya dibuat dengan rancangan tertentu sehingga bila anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadari dan membetulkannya.

Kegiatan menggunakan bola pintar ini adalah sebagai kegiatan bermain. Bola pintar ini dapat disebut sebagai alat permainan edukatif, sesuai dengan pendapat dari Sugianto (1995:62) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

B. Penelitian Yang Relevan

Sujak, (2002) upaya peningkatan kemampuan membaca melalui buku cerita bergambar di TK Kasih Ibu Malang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Buku Cerita Bergambar (BCB) dalam pembelajaran membaca permulaan terbukti efektif. Hal ini terlihat ketika anak melaksanakan kegiatan membaca yang semula malu dan takut menjadi bergairah, gembira dan semangat dalam melaksanakan kegiatan membaca. Oleh karena itu, metode cerita bergambar yang efektif dalam kemampuan membaca bagi Anak Usia Dini. Metode ini mempunyai peranan yang penting kemampuan membaca anak karena dapat membantu meminimalkan permasalahan yang didapati saat pembelajaran dan pembelajaran membaca melalui bercerita dapat meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini.

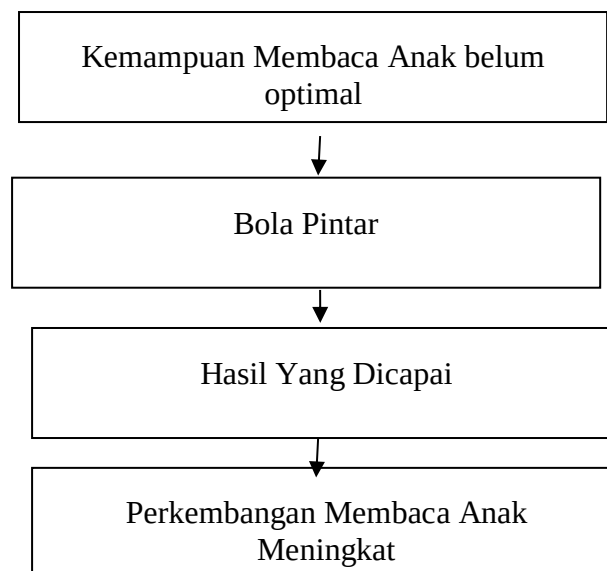
Refniati (2010), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Pentingnya Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf dalam Pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang”, menemukan bahwa terdapat

peningkatan kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu huruf di kelompok B1 TK Islam Nurul Halim Padang.

C. Kerangka Berpikir

Di TK Aisyiyah 11 Padang kemampuan membaca anak belum optimal, ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang menarik, dan metode tidak bervariasi. Maka peneliti merancang suatu alat permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat anak dalam belajar membaca.

Adapun media yang peneliti rancang adalah Bola Pintar, dimana Bola Pintar berasal dari bola sepak plastik dan diberik huruf di luarnya dan di potong dan diisi dalam nya dengan kartu huruf dan Kartu Kata. Peneliti berharap dengan media ini akan meningkatkan kemampuan membaca anak.



Bagan 1.

Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Agar tujuan meningkatkan kemampuan membaca anak dapat tercapai secara optimal maka diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
2. Membelajarkan anak membaca melalui permainan bola pintar dapat menumbuhkan minat baca dan rasa kengintahuan anak.
3. Melalui media bola pintar dapat memberi pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase ari siklus I ke siklus II.
4. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan media bola pintar pada TK Aisyiyah 11 Padang.
5. Penggunaan media bola pintar dalam kegiatan pembelajaran pada anak TK Aisyiyah 11 Padang dapat meningkatkan sikap positif anak.
6. Penggunaan media bola pintar dengan kartu huruf dan kartu kata bergambar dan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam hal mengenal kata sederhana, mengelompokkan kata

sejenis, menyebut dan menunjukkan kata yang dikenal dan meniru 4-5 urutan kata.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Selama ini bola pintar dipergunakan untuk mengembangkan kognitif anak. Namun setelah dilakukan penelitian, ditemukan bahwa permainan bola pintar dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Aplikasi permainan bola pintar ini memudahkan guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka Peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan.

3. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak kegiatan pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan bola pintar dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan minat membaca anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan bola pintar untuk meningkatkan minat membaca anak pada TK Aisyiyah 11 Padang.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan minat membaca anak melalui metode dan media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas, 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan*. Jakarta : Depdiknas
- Dhieni Nurbiana, 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Herawati, Ruri, 2016. Bola Pintar Penambah Gairah Belajar.
<http://www.majalahsuarapendidikan.net/bola-pintar-penambah-gairah-Belajar.html>. (diunduh 16 Februari 2016, 16.45)
- Kunandar, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Mayke. S Tedja Saputra. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Musfiroh Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Inteligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Jakarta: Depdiknas
- Moeliono, M. Anton. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Montolalu, 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Tebuka
- Refniati, 2010. *Pentingnya Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf*. UNP. Skripsi tidak Diterbitkan
- Santoso, Sugeng, 2009, Pendidikan Anak Usia Dini, Indek, Jakarta
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Alat Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud
- Sujak Soprapto, 2002. *Upaya Peningkatan Kemampun membaca melalui buku cerita bergambar di TK Kasih Ibu Malang*, Universitas Negeri Malang. Skripsi. Tidak di terbitkan
- Sujiono Yuliani Nuraini, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks

Sutan Firmanawati, , 2004. *3 Langkah Praktis Menjadikan Anak Mania membaca*. Jakarta : Puspa Swara

Suryana, Dadan, 2013, *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori da Praktek Pembelajaran)*, UNP Press, Padang

Zaman Badru, Asep Hery Hernawan dan Cucu Eliyawati. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK..* Jakarta: Universitas Terbuka