

**Pengaruh Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Permainan Tebak Huruf
Dan Kata) terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini
Di Taman Kanak Kanak Perwari II Padang**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**SUCI SARTIKA
NIM: 2013/1305213**

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

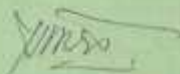
PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Permainan Tebak Huruf dan Kata) Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Perwari II Padang.
Nama : Suci Sartika
NIM : 2013/1305213
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 18 April 2017

Disetujui Oleh:

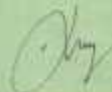
Pembimbing I,



Syahrul Ismet S.Ag., M.Pd

NIP : 19761008 200501 1 002

Pembimbing II,



Dr. Nenny Mahyuddin M.Pd

NIP: 19770926 200604 2 001

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang



Dra.Hj. Yulsyofriend, M. Pd

NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

**Pengaruh Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Permainan Tebak Huruf dan Kata)
Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak
Perwari II Padang.**

Nama : Suci Sartika
NIM : 2013/1305213
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 18 April 2017

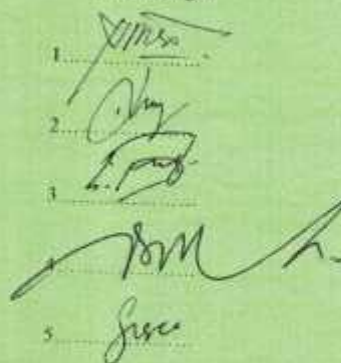
Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Syahrul Ismet S.Ag., M.Pd
2. Sekretaris : Dr. Nenny Mahyuddin M.Pd
3. Anggota : Dra. Sri Hartati M.Pd
4. Anggota : Dr. Dadan Suryana
5. Anggota : Rismareni Pransiska, SS.M.Pd

1.
2.
3.
4.
5.



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, 18 April 2017
Yang menyatakan,



Suci Sartika
2013/ 1305213

ABSTRAK

Suci Sartika. 2017. Pengaruh Aplikasi Adobe Flash CS.5 (Permainan Tebak Huruf dan Kata) Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Perwari II Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Perwari II Padang, peneliti menemukan fenomena bahwa kurangnya kemampuan membaca anak dalam kegiatan membaca terlihat masih ada anak yang belum dapat membaca, masih ada anak yang kesulitan dalam menyebutkan huruf, seperti huruf b dibaca huruf d dan sebaliknya. Hal ini sangat bertolak belakang dengan standar kemampuan bahasa yang harus dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) terhadap kemampuan membaca di TK Perwari II Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasi Eksperimental*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-Kanak di TK Perwari II Padang yang berjumlah 24 orang yang terbagi dalam 2 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *Total Sampling*, yaitu kelompok B1 dan kelompok B2 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes lisan dan tes perbuatan, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembar pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 3,151 dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel} = 2,101$) dengan derajat kebebasan $dk (N_1-1)+(N_2-1)=18$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,151 > 2,101$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_0 **ditolak**. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) terhadap kemampuan membaca di TK Perwari II Padang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan kurniaNYA skripsi ini selesai dengan judul **“Pengaruh Aplikasi Adobe Flash CS.5 (Permainan Tebak Huruf dan Kata) Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanakPerwari II Padang”**, meskipun belumlah sempurna berharap tulisan ini memberikan manfaat bagi pembaca nantinya, dan harapan terbesar untuk mendapat masukan juga dari pembaca skripsi ini sempurna.

Kemudian sholawat dan salam buat junjungan umat islam yakni Nabi Muhammad SAW berkat beliau kita dapat menikmati dan mempelajari ilmu yang benar, semoga dengan mengikuti jejak beliau kita dapat menjadi bagian deretan panjang umatnya di akhirat nanti. Aamiin...

Pembuatan skripsi sangat banyak mendapat bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Syahrul Ismet S.Ag , M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I sekaligus sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Nenny Mahyudin M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Sri Hartati M.Pd selaku Penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dengan sabar sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr Dadan Suryana selaku Penguji III yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dengan sabar sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Rismareni Pransiska SS, M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dengan sabar sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada penulis sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Bapak dan Ibu Dosen, dan Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Guru Taman Kanak-kanak Perwari II Padang yang telah mengizinkan dan membantu dalam mengambil data untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada keluarga terutama Papa (Alm) , Mama, Kakak, Uni , Uda, Adiku Almisbah, Ante dan Om yang telah memberikan motivasi sehingga dapat menjalani perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini.

11. Rekan-rekan mahasiswa jurusan PG-PAUD FIP UNP khususnya BP 2013 yang selalu memberikan dukungan.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Aamiin

Padang, 18 April 2017

Suci Sartika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Pendidikan.....	7
b. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	8
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
d. Pengertian Anak Usia Dini.....	11
e. Karakteristik Anak Usia Dini.....	13
f. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	15
2. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	16
a. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini	16
b. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	17
c. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	18
d. Fungsi Bahasa Anak Usia Dini	20
3. Konsep Perkembangan membaca Anak Usia Dini.....	23
a. Pengertian Membaca	23
b. Tujuan Membaca	27
c. Tahap Perkembangan Membaca.....	28
d. Prinsip-Prinsip Kemampuan Membaca Anak.....	31
e. Pendekatan Membaca.....	33
4. Konsep Media Pembelajaran	34
a. Pengertian Media Pembelajaran	34
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	35
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	36

d. Syarat Penggunaan Media Pembelajaran	37
e. Adobe Flash.....	38
f. Tebak Huruf dan Kata.....	47
B. Penelitian yang Relevan	50
C. Kerangka Konseptual	51
D. Hipotesis Penelitian	53
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Populasi dan Sampel	56
D. Variabel dan Data.....	57
E. Definisi Operasional.....	59
F. Instrument Penelitian	62
G. Teknik penilaian.....	64
H. Teknik Analisis Instrumen	65
I. Teknik Pengumpulan Data.....	68
J. Teknik Analisis Data.....	69
K. Uji Persyaratan Analisis.....	70
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian	
a. Deskripsi Data Hasil <i>pre-test</i>	77
b. Deskripsi Data Hasil <i>pos-tes</i>	80
B. Analilis Data	
a. Analisis Data <i>pre-tes</i>	86
b. Analisis Data <i>post-tes</i>	90
c. Perbandingan Hasil Nilai <i>pre-tes</i> dan Nilai <i>post-tes</i> Kelompok Kontrol (B1) dan Kelompok Eksperimen (B2)	94
C. Pembahasan	95
BAB V . PENUTUP	
A. Simpulan	99
B. Implikasi	100
C. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	55
2. Jumlah Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Perwari II Padang.....	57
3. Kisi-kisi Instrumen	61
4. Instrumen pernyataan	62
5. Rubrik Penilaian.....	63
6. Kriteria Kemampuan Membaca Anak.....	65
7. Validator.....	67
8. Langkah Persiapan Uji Perhitungan Uji <i>Bartlett</i>	73
9. Distribusi frekuensi hasil <i>pre-test</i> Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen	76
10. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Membaca anak kelompok kontrol.....	78
11. Rekapitulasi hasil <i>pre-test</i> Kemampuan Membaca Anak Di Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol.....	79
12. Distribusi Frekuensi Hasil <i>post-Test</i> Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen	81
13. Distribusi Frekuensi Hasil <i>post-Test</i> Kemampuan Membaca Anak Kelompok Kontrol	83
14. Rekapitulasi hasil <i>post-test</i>	84
15. Hasil perhitungan pengujian <i>liliefors pre-test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	86
16. Hasil perhitungan uji homogenitas <i>pre-test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	87
17. Hasil perhitungan <i>pre-test</i> nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	88
18. Hasil perhitungan <i>pre-test</i> pengujian dengan <i>t-test</i>	89
19. Hasil perhitungan pengujian <i>liliefors post-test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	90
20. Hasil uji homogenitas <i>post-test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	91
21. Hasil perhitungan nilai <i>post-test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	92
22. Hasil perhitungan <i>post-test</i> pengujian dengan <i>t-test</i>	93
23. Perbandingan hasil perhitungan nilai <i>pre-test</i> dan nilai <i>post-test</i>	94

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	52

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Data Nilai <i>pre-test</i> Kelas Eksperimen	77
2. Data Nilai <i>pre-test</i> Kelas Kontrol	79
3. Data Perbandingan hasil <i>post-test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	80
4. Data Nilai <i>post-test</i> Kelas Eksperimen	82
5. Data Nilai <i>post-test</i> Kelas Kontrol	84
6. Data Perbandingan hasil <i>post-test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	85
7. Data Perbandingan Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Adobe Flash	
Gambar 1. Tampilan awal <i>Adobe Flash Cs.5</i>	39
Gambar 2. Lembar kerja (<i>Workshet</i>).....	39
Gambar 3. <i>Tab Properties</i>	40
Gambar 4. <i>Toolbox</i>	41
Gambar 5. <i>Timeline</i>	45
Langkah Permainan Huruf dan Kata	
Gambar 6. Tampilan awal	47
Gambar 7. Tampilan kedua	47
Gambar 8. Untuk pengenalan huruf	48
Gambar 9. Klik buah	48
Gambar 10. Klik hewan	49
Gambar 11. Klik kuis 1	49
Gambar 12. Klik kuis 2	50
Gambar 13. Klik kuis 3	50
Dokumentasi Validitas Penelitian	
Gambar 14. Guru menjelaskan tentang tema	176
Gambar 15. Guru dan anak tanya jawab tentang macam-macam tanaman dan buah-buahan.....	176
Gambar 16. Guru mengajarkan cara mengaplikasikan game kepada anak	177
Gambar 17. Guru mengajak anak mengaplikasikan game	178
Gambar 18. Anak mengaplikasikan sendiri aplikasi dan game	178
Dokumentasi Penelitian	
Dokumentasi Kelas Eksperimen	
Gambar 19. Guru memperkenalkan tema	203
Gambar 20. Guru dan anak bertanya jawab tentang tema	204
Gambar 21. Guru memperkenalkan aplikasi kepada anak	205
Gambar 22. Guru memperkenalkan game kepada anak	205
Gambar 23. Anak saat mengaplikasikan game	206
Dokumentasi Kelas Kontrol	
Gambar 24. Guru memperkenalkan tema.....	207
Gambar 25. Guru dan anak bertanya jawab tentang tema	207
Gambar 26. Guru memperlihatkan video interaktif kepada	208
Gambar 27. Anak saat melihat video interaktif.....	209

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian Kelas Eksperimen.....	104
2. Rencana Kegiatan Harian Kelas Kontrol	124
3. Rancangan Kegiatan Penelitian.....	144
4. Kisi-kisi instrument	146
5. Instrumen Pernyataan	148
6. Rubrik Untuk Item Pernyataan	149
7. Instrumen penelitian	150
8. Skor Anak Tahap Uji Validitas Instrumen	151
9. Tabel Analisis Untuk Perhitungan Validitas Item	163
10. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1	164
11. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2	166
12. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3	168
13. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4	170
14. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Membaca Anak	172
15. Tabel Perhitungan Mencari Realibilitas	173
16. Perhitungan Mencari Reabilitas dengan Rumus Alpha	174
17. Dokumentasi Validitas Data di TK Mutiara Ananda	176
18. Tabel Analisis Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	179
19. Tabel Analisis Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	180
20. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen (B2).....	181
21. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Membaca Anak Kelompok Kontrol (B1)	183
22. Tabel Nilai <i>Pre-test</i> Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol dari Yang Terkecil sampai yang Terbesar	185
23. Persiapan Uji Normalitas dari Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	186
24. Persiapan Uji Normalitas dari Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	187
25. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-test</i>	188
26. Uji Hipotesis Nilai <i>Pretest</i>	190
27. Tabel Analisis untuk Perhitungan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	191
28. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan <i>Posttest</i> di Kelas Kontrol	192
29. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen.....	193
30. Perhitungan Means dan Varians Skor Kemampuan Membaca Anak Kelompok Kontrol.....	195
31. Tabel Nilai Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Urutan Dari yang Terkecil Sampai yang Terbesar	197
32. Persiapan Uji Normalitas <i>post-test</i> dari Nilai Kelas Eksperimen	198
33. Persiapan Uji Normalitas <i>post-test</i> dari Nilai Kelas Kontrol	199
34. Uji Homogenitas Nilai <i>Post-test</i>	200

35. Uji Hipotesis <i>Post-test</i>	202
36. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen	203
37. Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol.....	207
38. Tabel Harha Kritis dari r Product Moment	210
39. Tabel nilai Z	211
40. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors	212
41. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat	213
42. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)	214
43. Surat Permohonan Validasi Instrumen.....	215
44. Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan.....	217
45. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	218
46. Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	219

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar selama masa tumbuh kembang anak. *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa rentang anak usia dini 0-8 tahun berada pada masa perkembangannya. Anak usia 0-8 tahun merupakan masa peka atau dikenal dengan masa keemasan *golden age*, sekaligus masa awal pertumbuhan dan perkembangan manusia. Artinya pada usia tersebut seluruh siklus kehidupan manusia baik kebutuhan gizi, rangsangan otak, rangsangan spritual, dan rangsangan sosial emosional sangat diperlukan untuk mendukung proses tersebut. Karena pada saat itu seluruh aspek- aspek anak mengalami perkembangan yang amat pesat seperti perkembangan nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa di masa *golden age* anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat. Jika anak di stimulasi sejak usia dini maka anak akan mencapai perkembangan optimal. Sehingga dapat mendukung untuk perkembangan anak di masa akan datang .

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 1 mencantumkan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan

untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia ini menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan usaha untuk memberikan stimulasi pendidikan yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Hal ini bertujuan untuk membantu perkembangan anak di masa mendatang.

Satuan atau program PAUD adalah layanan PAUD yang dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS). Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang menyediakan program bagi anak yang berusia 4-6 tahun. Usia dini merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan, dan minat anak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Perwari II Padang pada perkembangan bahasa anak khususnya pada kegiatan membaca, masih ada anak yang belum dapat membaca, masih ada anak yang kesulitan dalam menyebutkan huruf, seperti huruf b dibaca huruf d dan sebaliknya. Hal ini sangat bertolak belakang dengan standar kemampuan

bahasa yang harus dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014.

Dunia anak dunia bermain, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan segala kegiatan yang dilakukan bersama anak harus dilakukan dengan bermain. Bermain sambil belajar merupakan dasar dalam kegiatan pembelajaran taman Kanak-kanak, dimana segala kegiatan dilakukan melalui bermain yang memberikan pengetahuan dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan bahasa. Setelah diteliti lebih lanjut, terlihat kurangnya ketertarikan anak terhadap media yang kurang bervariasi dan masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan anak jadi bosan dengan kegiatan yang berulang-ulang. Akibatnya membaca menjadi sesuatu hal yang tidak menyenangkan bagi anak, sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh juga kurang maksimal.

Sehubungan dengan hal di atas, perlunya rangsangan dengan media yang lebih menarik minat anak salah satunya yaitu media *games edukatif*, karena media ini memiliki kelebihan diantaranya: menarik minat anak, membelajarkan anak sesuai perkembangan global yang *high technology*, unsur yang digunakan bervariasi dan penuh warna, peneliti mendesain sebuah aplikasi permainan berbasis *Adobe Flash CS.5* dengan nama permainan “Tebak Huruf dan Kata”.

Peneliti berupaya mendesain *games edukatif* demi menunjang peserta didik dalam pengembangan kemampuan bahasa. Game ini bertujuan untuk

mengembangkan berbagai aspek seperti motorik halus, kognitif, dan bahasa khususnya pada perkembangan membaca anak. Game ini didesain menarik dan berwarna warni yang dapat sehingga menarik bagi anak. Game ini juga bertujuan mengembangkan dan menambah media pembelajaran yang lebih *update* sesuai perkembangan global.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mencobakannya dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Aplikasi Adobe Flash CS.5 (Tebak Huruf dan Kata) Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Perwari II Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang di hadapi dalam pembelajaran di TK Perwari II Padang antara lain:

1. Kemampuan membaca anak belum berkembang secara optimal.
Anak masih sulit membedakan huruf yang mirip bentuknya, seperti huruf b dan d, d dan p, begitu juga sebaliknya.
2. Kurang bervariasi media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca serta strategi yang kurang menarik dalam kegiatan membaca.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang ada, maka tidak semua masalah yang diidentifikasi di atas dapat diteliti secara menyeluruh. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah

yang akan diteliti, yaitu “Pengaruh Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Perwari II Padang “.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dirumuskan masalah yaitu “Berapa besar Pengaruh Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Perwari II Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui berapa besar “Pengaruh Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Perwari II Padang”.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman atau masukan dalam pengembangan media belajar anak pada kemampuan membaca anak usia dini.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:
 - a. Bagi Anak
Untuk mengembangkan kemampuan membaca anak .
 - b. Bagi guru
Dalam kegiatan pembelajaran, permainan Tebak Huruf dan Kata merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak.

c. Bagi peneliti

Meningkatkan kemampuan dan profesionalisme peneliti dalam pengembangan permainan dalam kegiatan belajar, terutama dalam pembuatan media pembelajaran dalam pengembangan kemampuan membaca pada anak.

d. Bagi peneliti lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki manusia. Pendidikan akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Banyak sekali pandangan tentang pengertian pendidikan dengan berbagai teori yang melandasinya.

Suryana (2013: 10) menyatakan bahwa pendidikan merupakan cara pengembangan potensi yang dimiliki oleh manusia. Pendidikan sebagai media bagi pemuliaan manusia dengan berkembangannya kemampuan yang dimiliki oleh manusia, maka semakin tercerminlah kemuliaan manusia dan hahikat kemanusiaannya. Menurut Tirtaraharja dalam Suryana (2013:11) bahwa pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional, pasal 1: " Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah usaha sadar dengan sengaja yang diikuti oleh setiap individu manusia. Berfungsi mengembangkan segala potensi yang dimilikinya secara intelektual dan emosional yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada.

b. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter, kepribadian dan intelegensi anak. Oleh sebab itu Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dalam perkembangan dan pertumbuhan anak di masa akan datang. Menurut Suryadi (2013:17) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Sedangkan menurut Menurut Suyanto (2005:26) pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari ilmu pendidikan yang secara spesifik mempelajari pendidikan anak usia 0-8 tahun. Perkembangan

yang pesat menjadikan Pendidikan anak usia dini sebagai ilmu yang multi dan interdisipliner. Artinya, Pendidikan anak usia dini merupakan satu disiplin ilmu yang terdiri atas banyak ilmu yang terkait satu sama lain. Ilmu yang saling terkait antara lain, meliputi ilmu pendidikan, ilmu psikologi perkembangan, ilmu biologi perkembangan, ilmu sosiologi, ilmu kesehatan, ilmu olah raga, dan ilmu bidang studi.

Sementara itu dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 dalam Barnawi dan Wiyani (2012:32) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini memegang peranan yang penting terhadap berbagai perkembangan anak. Merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan pribadi anak baik berkaitan dengan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, spritual, konsep diri, dan seni. Dengan adanya pendidikan anak usia dini dapat

memberikan kesempatan pada anak untuk memperoleh secara langsung dari berbagai aktivitas yang didapat anak dalam proses pembelajaran.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk merangsang seluruh aspek-aspek perkembangan atau seluruh potensi yang ada dalam diri anak, agar dapat berkembang secara optimal dan anak memiliki kesiapan dalam menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang.

Suyanto (2005:5) mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

Untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Anak belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia. Anak juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Anak juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dimasyarakat.

Menurut Sujiyono (2009:42) tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Sedangkan menurut Wibowo (2012:48) 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 siap memasuki pendidikan dasar.

Ranggiaska (2011:57-58) menyatakan ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu: a) tujuan utama: untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa; b) tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak usia dini sehingga sebagai persiapan awal bagi anak untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya. Bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan anak secara optimal dan memberikan pemahaman pada orang tua serta pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak usia dini.

d. Pengertian Anak Usia Dini

Bebagai pandang masyarakat tentang anak usia dini selalu berbeda sesuai dengan sudut pandang mereka masing-masingnya dengan landasan teori yang berbeda pula. Berbagai pandangan tersebut menghasilkan banyak pendapat yang pada akhirnya merumuskan tujuan yang sama yaitu mengembangkan seluruh potensi anak.

Suryana (2013:25) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan.

Menurut Suyanto (2005:7) bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

Menurut Berk dalam Yulsofriend (2013:1) bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada

masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang

Mulyasa (2012:16) menyatakan bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah insan yang unik yang berada pada rentang usia dari 0-8 tahun. Dimana mereka berada pada fase keemasan dalam berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan. Berada pada fase yang sangat membutuhkan rangsangan-rangsangan agar dapat berkembang sebagaimana mestinya.

e. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak dilahirkan bersifat unik memiliki karakteristik yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya hal ini sesuai dengan pendapat Bredekamp dalam Suryana (2013:32), anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain.

Selanjutnya menurut Eliyawati (2005: 2-8) karakteristik anak usia dini adalah a) Anak bersifat unik; b) Anak bersifat *egosentris*; c) Anak bersifat aktif dan energik; d) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal; e) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang; f) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan; g) Anak senang dengan fantasi/ daya khayal; h) Anak masih mudah frustrasi; i) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek; k) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman; l) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Sujiyono (2010:23-25) menyatakan bahwa karakteristik perkembangan anak usia dini didahului tentang ciri-ciri umum, khusus dan karakteristik perkembangan dan keterampilan pada usia tersebut. Secara khusus terdapat ciri-ciri yang menandai pola perilaku anak pada rentang usia 3-6 tahun yang termasuk ke dalam masa kanak-kanak awal, yakni sebagai berikut :

a) senang bertanya tentang apa saja yang dilihat, dengar atau rasakan. b) sering membangkang, menunjukkan sikap keras kepala, susah diatur. Tidak menurut/negativisme dan melawan bahkan seringkali marah tanpa alasan yang jelas. c) senang bermain tanpa henti seperti tidak mengenal lelah. d) senang menjelajah (bereksplorasi). e) anak sebagai peniru ulung, pada rentang usia ini proses peniruan terhadap segala sesuatu yang ada disekitar semakin meningkat. f) senang berkhayal, daya khayal sangat berhubungan dengan kemampuan berimajinasi dan berfantasi pada seorang anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik. Dimana setiap anak memiliki ciri khasnya masing-masing, dengan ciri khas tersebut anak melakukan segala sesuatu yang diinginkannya untuk menjawab segala rasa keingintahuan yang dimilikinya. Hal ini disebabkan oleh perkembangan yang sangat pesat pada setiap tahap perkembangannya.

f. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek. Anak berada dalam fase pengoptimalan perkembangan di semua aspek. Karena dalam proses perkembangan tersebut anak berada dalam fase pengumpulan informasi dari lingkungannya.

Menurut Bredekamp dalam Susanto (2011:30), bahwa aspek-aspek perkembangan anak seperti intelektual, emosional, sosial, dan fisik satu sama lain saling terkait secara erat. Ini berarti bahwa aspek-aspek perkembangan yang satu dengan yang lainnya saling mengisi dan saling memengaruhi. Selain itu, perkembangan mengikuti pola atau arah tertentu, dimana setiap tahap perkembangan merupakan hasil perkembangan dari tahap sebelumnya yang merupakan prasyarat bagi perkembangan selanjutnya.

Catron dan Allen dalam Sujiono (2010:22) menyatakan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini, yakni kesadaran personal, pengembangan emosi, membangun sosialisasi,

pengembangan komunikasi, kognisi, serta kemampuan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:31) bahwa bidang pengembangan pendidikan anak usia dini ialah totalitas potensi anak atau "*the whole child*". Bidang pengembangan tersebut antara lain, meliputi: fisik-motorik, intelektual, moral, sosial, dan emosional. Dimana para pendidik usia dini berperan dalam membantu anak mengembangkan semua potensinya agar berkembang menuju terbentuknya manusia seutuhnya yang dapat berfungsi sebagai manusia yang mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tercapainya berbagai perkembangan anak perlu adanya pemahaman terhadap terhadap berbagai aspek yang dalam diri anak melalui pendidikan anak usia dini. Aspek perkembangan anak usia dini yang terbagi kedalam enam aspek, di antaranya: fisik motorik, kemampuan berbahasa (komunikasi), moral, sosial ataupun kesadaran personal, emosional serta intelektual (kognisi).

2. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di Taman Kanak-kanak. Bahasa memungkinkan anak untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman secara lisan maupun tulisan ke dalam simbol-simbol

yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berfikir dengan lingkungan sekitarnya.

Vigotsky dalam Susanto (2011:73) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berfikir. Sedangkan menurut Santrock (2010:67) bahasa adalah bentuk komunikasi, entah itu lisan, tertulis atau tanda, yang didasarkan pada sistem simbol. Semua bahasa manusia adalah generatif (diciptakan). Kualitas ini membuat bahasa merupakan kegiatan yang sangat kreatif. Semua bahasa manusia juga mengikuti aturan fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatis.

Menurut Suhartono (2005:8) bahwa bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan, serta sikap manusia. Jadi, bahasa dapat dikatakan sebagai lambang dalam pemakaiannya, lambang itu digunakan sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam bahasa yang bersangkutan.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah suatu ungkapan perasaan baik secara lisan maupun tulisan yang ingin disampaikan kepada orang lain ataupun lawan bicara.

b. Pengembangan Bahasa

Dalam berkomunikasi manusia menggunakan bahasa untuk berfikir, menyimak, berbicara, membaca dan menulis begitu pula anak

usia dini. Kemampuan bahasa itu tidak dibawa sejak lahir dan dikuasai secara sendirinya melainkan harus dipelajari. Belajar bahasa merupakan hal yang sangat penting diberikan kepada anak usia dini yang sedang mengalami berbagai perkembangan yang pesat.

Menurut Suyanto dalam Susanto (2011:74) bahwa pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua, yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi yaitu belajar membaca dan menulis.

Suhartono (2005: 8) menyatakan bahwa bahasa anak adalah bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak sudah dimulai sejak dini yang terlihat dari bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya.

c. Karakteristik Bahasa

Anak usia dini memperoleh masukan pengetahuan bahasa dari lingkungannya, baik lingkungan keluarga, masyarakat serta teman

sebayu. Menurut Jamaris dalam Susanto (2011:78) ada beberapa karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

- a) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata.
- b) Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus).
- c) Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
- d) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
- e) Percakapan yang dilakukan oleh anak 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 1 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia ini menjelaskan bahwa Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam

konteks bermain. KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan bahasa pada anak usia dini dilakukan dengan kegiatan-kegiatan dalam konteks bermain.

d. Tahap Perkembangan Bahasa

Secara umum tahap-tahap perkembangan bahasa anak dapat dibagi kedalam beberapa rentang usia, yang masing-masing menunjukkan ciri-ciri tersendiri. Menurut Guntur dalam Susanto (2011:75) tahapan perkembangan bahasa anak usia dini, sebagai berikut :

- a) Tahap I (pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari :
 - 1) Tahap meraban-1 (pralinguitik pertama). Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan menangis, tertawa, dan menjerit.
 - 2) Tahap meraban-2 (pralinguitik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan keenam hingga satu tahun.

b) Tahap II (linguistik). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu:

- 1) Tahap-1, holofrastik (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang dari 50 kosa kata.
- 2) Tahap-2, frasa (1-2) pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.

c) Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3,4,5 tahun). Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat.

d) Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini ditandai dengan kemampuan dapat menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Sedangkan hasil penelitian Loban (1953), Hunt (1970), dan Cazda (1972) dalam Mustakim (2005:129) menyatakan tentang kecakapan bahasa anak berusia lima dan antara lain :

a) Usia lima tahun

- 1) Keterampilan reseptif, yaitu (1) tertarik pada makna kata, (2) Siap menerima informasi, (3) Menikmati bacaan, (4) Sulit membedakan antara fantasi dan kenyataan.

2) Keterampilan ekspresif, yaitu (1) Suka berbicara dan umumnya berbicara seorang, (2) Tertarik menggunakan kata-kata baru dan luas, (3) Banyak bertanya, (4) Tata bahasa akurat dan beralasan, (5) Menggunakan bahasa yang sesuai, (6) Dapat mendefenisikan dengan bahasa yang sederhana.

b) Usia enam tahun

1) Keterampilan reseptif yakni bertambah kemampuan mendefenisi fantasi.

2) Keterampilan ekspresif, yakni (1) Menggunakan bahasa dengan agresi /slang, (2) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan, (3) Sangat aktif bicara.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap perkembangan bahasa anak usia dini mulai dari tahap pranguilistik, linguistik, pengembangan tata bahasa dan tata bahasa menjelang dewasa. Setiap tahap perkembangan terjadi perubahan anak dalam memaknai kata, mengajukan pertanyaan, dan dapat menggabungkan kalimat sederhana

e. Fungsi Perkembangan Bahasa

Banyak tahap perkembangan bahasa yang haru dilewati anak dengan berbagai stimulasi. Dengan bahasa anak diharapkan mampu berkomunikasi dengan lingkungannya baik secara lisan maupun

tulisan. Kemampuan membaca pada anak usia dini dapat berupa pengumpulan informasi dalam mengenali tulisan.

Menurut Halliday dalam Suhartono (2005:9) bahwa fungsi bahasa perorangan yaitu suatu pemakaian bahasa atas dasar individu anak yang masih kecil. Hasil penelitiannya terhadap anaknya sendiri mengklasifikasikan bahwa bahasa anak kecil terbagi menjadi tujuh fungsi yaitu (a) fungsi instrumental, (b) fungsi menyeluruh, (c) fungsi interaksi, (d) fungsi kepribadian, (e) fungsi pemecahan masalah, (f) fungsi khayal, dan (g) fungsi informasi.

Gardner dalam Susanto (2011:81) juga menyatakan bahwa fungsi bahasa bagi anak taman kanak-kanak ialah sebagai alat mengembangkan kemampuan dasar anak. Secara khusus bahwa fungsi bahasa bagi anak taman kanak-kanak adalah untuk mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi, dan pikiran.

Sedangkan menurut Halliday dalam Moeslichatoen (1999:95) menguraikan beberapa fungsi bahasa untuk anak-anak sebagai berikut:

- a) Sebagai alat untuk memuaskan kebutuhan anak, b) Berfungsi mengatur, melalui bahasa anak dapat mengendalikan tingkah laku orang lain, c) Sebagai hubungan antar pribadi yang digunakan untuk mengadakan hubungan dengan orang lain, d) Berfungsi bagi diri sendiri, menyatakan pandangannya, perasaannya dan sikapnya yang unik, e) Berfungsi *heuristic* (fungsi mempertanyakan), f) Fungsi imajinatif (membiarkan diri untuk berpura-pura atau puisitis), g) Fungsi informatif (informasi baru untuk disampaikan).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa adalah alat untuk menyatakan ekspresi, mengungkapkan perasaan, mempengaruhi orang lain, alat untuk memberi nama, memuaskan kebutuhan, dan pengatur tingkah laku. Sedangkan di Taman Kanak-kanak bahasa berfungsi sebagai alat untuk mengungkapkan segala perasaan untuk memenuhi kebutuhan anak dan mengembangkan kemampuan dasar anak, baik mengembangkan ekspresi, pikiran, perasaan, dan imajinasi.

3. Konsep Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan proses kognitif dalam perkembangan bahasa. Proses tersebut dapat berupa pengumpulan informasi yang terdapat dalam tulisan. Kemampuan membaca pada anak usia dini dapat berupa pengumpulan informasi dalam mengenali tulisan.

Menurut Dalman (2013:5) bahwa membaca merupakan suatu kegiatan/ proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Susanto (2011: 88-89) bahwa prinsip pembelajaran membaca adalah prinsip pembelajaran untuk menimbulkan kebiasaan dan minat membaca pada anak. Pembelajaran membaca di taman kanak-kanak harus benar-benar dilaksanakan dengan sistematis, artinya sesuai dengan kebutuhan, minat, perkembangan dan karakteristik anak.

Sedangkan menurut Hartati dalam Susanto (2011:84) bahwa membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan, walaupun dalam kegiatan ini terjadi pengenalan huruf-huruf.

Torrey dalam Susanto (2011) menyatakan salah satu prinsip kemampuan membaca anak ialah bagaimana anak tertarik dalam kegiatan membaca, sehingga kegiatan ini menjadi kegiatan yang menyenangkan. Prinsip-prinsip kemampuan membaca anak ialah membiasakan anak untuk senang dan minat membaca dengan memperhatikan karakteristik anak dan melalui permainan membaca yang menyenangkan untuk anak.

Sedangkan menurut Cochrane dalam Aulia (2012:37-40) menyatakan bahwa perkembangan kemampuan membaca pada anak berusia empat sampai enam tahun berlangsung dalam beberapa tahap yaitu : Tahap fantasi (*magical stage*), ialah anak mulai menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting. (2) tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*), ialah 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 dengan tulisan. (3) tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), ialah 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 kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad. (4) tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*), ialah anak mulai menggunakan tiga sistim isyarat (*graphonic, sematic dan syntatic*) secara bersama-sama. (5) tahap membaca lancar (*independent reader stage*), ialah anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.

Menurut Rayner dalam Santrock (2010:421) ada dua pendekatan untuk mengajar membaca pada anak, diantaranya : a) Pendekatan fonetik dan keahlian dasar; b) Pendekatan fonetik dan keahlian dasar.

Menurut Yulsyofriend (2013:47) membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya dan menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Sedangkan menurut Prasetyono (2008:57) bahwa membaca merupakan serangkaian kegiatan pikiran yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk memahami suatu informasi melalui indra penglihatan dalam bentuk simbol-simbol yang rumit, yang disusun sedemikian rupa sehingga mempunyai arti dan makna.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca diawali dari menggunakan kata-kata sendiri atau pengalaman anak sendiri, lalu pendekatan fonik, pendekatan lihat dan katakan, yang harus dihubungkan dengan keahlian menulis dan mendengarkan. Membaca adalah kegiatan fisik dan mental untuk memahami makna dan tulisan dengan cara mengenali huruf dan kata, serta menghubungkannya dengan bunyi, menarik kesimpulan dari sumber bacaan dan juga untuk memperoleh pesan yang disampaikan peneliti melalui tulisan yang ada.

b. Tujuan Membaca

Kemampuan membaca pada anak usia dini dapat berupa pengumpulan informasi dalam mengenali tulisan. Kegiatan pengumpulan informasi tersebut bisa didapatkan anak dari lingkungan terdekatnya. Dalam kegiatan ini anak diharapkan mampu berkomunikasi dengan lingkungan baik secara lisan maupun tulisan.

Dalman (2013:11) menyatakan bahwa kegiatan membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami

makna melalui bacaan. Tujuan membaca tersebut akan berpengaruh kepada jenis bacaan yang dipilih, misalnya, fiksi atau non fiksi.

Sesuai dengan pendapat Nurhadi dalam Dalman (2013:12) bahwa tujuan membaca tertentu menuntut teknik tertentu pula, yaitu : (1) membaca untuk tujuan studi (telaah ilmiah); (2) membaca untuk tujuan menangkap garis besar bacaan; (3) membaca untuk menikmati karya sastra; (4) membaca untuk mengisi waktu luang; (5) membaca untuk mencari keterangan tentang suatu istilah.

Menurut Prasetyono (2008:59-60) membaca bukan hanya sekedar membaca, tetapi aktivitas ini mempunyai tujuan, yaitu untuk mendapatkan sejumlah informasi baru. Di balik aktivitas membaca, terdapat tujuan yang lebih spesifik, yakni sebagai kesenangan, meningkatkan pengetahuan, dan untuk dapat melakukan suatu pekerjaan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah untuk mengali berbagai informasi atau pesan sesuai jenis bacaan yang dipilih. Dengan membaca akan mendapatkan kesenangan dan meningkatkan pengetahuan.

c. Tahap Perkembangan Membaca

Steinberg dalam Susanto (2011:90-91) menyatakan bahwa kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi atas empat tahap perkembangan, yaitu :

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku ini penting, melihat dan membalik-balikan buku, dan kadang membawa buku kesukaannya.
2. Tahap membaca gambar, anak usia taman kanak-kanak telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisanya. Anak sudah menyadari bahwa buku memiliki karakteristik khusus, seperti judul, halaman, huruf, kata dan kalimat, serta tanda baca. Anak sudah menyadari bahwa buku terdiri dari bagian depan, tengah, dan bagian akhir .
3. Tahap pengenalan bacaan, pada tahap ini anak usia taman kanak-kanak telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama. Anak sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali cetakan hurufnya dan konteksnya. Anak mulai mengenal tanda-tanda yang ada pada benda di lingkungannya.
4. Tahap membaca lancar, pada tahap ini anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-

bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Sedangkan Cochrane dalam Aulia (2012:37-40) menyatakan bahwa perkembangan kemampuan membaca pada anak berusia empat sampai enam tahun berlangsung dalam beberapa tahap yaitu :

- (1) Tahap fantasi (*magical stage*), ialah anak mulai menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting. (2) tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*), ialah 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 dengan tulisan. (3) tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), ialah 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 kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad. (4) tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*), ialah anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphonic, semantic dan syntactic*) secara bersama-sama. (5) tahap membaca lancar (*independent reader stage*), ialah anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.

Sedangkan menurut Chall dalam Santrock (2010:421) keahlian membaca berkembang melalui lima tahapan, diantaranya :

- a) Tahap 0. Dari kelahiran sampai *grade* satu, anak menguasai beberapa prasyarat untuk membaca. Banyak yang bisa menguasai cara dan aturan membaca, cara mengidentifikasi huruf, dan cara menulis namanya sendiri. Beberapa anak

belajar membaca kata-kata yang biasanya muncul bersama tanda simbol.

- b) Tahap 1. Di *grade* satu dan dua, banyak anak mulai belajar membaca. Mereka belajar dengan cara mengucapkan kata-kata (yakni, menyuarakan huruf atau sekelompok huruf dan membentuk ucapan kata). Pada tahap ini mereka juga mampu menguasai nama dan suara huruf.
- c) Tahap 2. Di *grade* dua dan tiga, anak makin lancar dalam membaca. Akan tetapi, pada tahap ini membaca masih belum banyak digunakan untuk belajar. Mereka di sibukkan oleh tugas membaca saja sehingga anak tidak punya banyak energi untuk memahami isi bacaanya.
- d) Tahap 3. Di *grade* empat sampai delapan, anak makin mampu mendapatkan informasi dari bacaanya. Dengan kata lain, mereka belajar membaca namun masih kesulitan memahami informasi yang diberikan dari beragam perspektif dalam teks yang sama. Anak pada tahap ini belum mampu menguasai keahlian membaca, mereka akan mengalami kesulitan serius dalam bidang akademik.
- e) Tahap 4. Disekolah menengah keatas, banyak murid yang telah menjadi pembaca yang kompeten.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak tahapan dalam perkembangan kemampuan membaca,

diantaranya: tahap fantasi yaitu anak mulai menggunakan buku dengan membentuk konsep diri memandang dirinya sebagai pembaca selanjutnya tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan kemudian masuk ketahap membaca gambar, anak menguasai prasyarat untuk membaca, selanjutnya tahap pengenalan bacaan, anak mulai belajar membaca, kemudian anak memasuki tahap membaca lancar dan diiringi dengan kemampuan anak dalam menemukan informasi pada sumber bacaan dan terakhir anak akan memasuki tahap pembaca kompeten.

d. Prinsip-Prinsip Kemampuan Membaca Anak

Kemampuan membaca pada anak usia dini dapat berupa pengenalan lambang atau huruf serta pengumpulan informasi mengenai tulisan. Kegiatan pengumpulan informasi tersebut bisa didapatkan anak dari lingkungan. Dalam kegiatan ini anak diharapkan mampu berkomunikasi dengan lingkungan baik secara lisan maupun tulisan.

Menurut Susanto (2011: 88-89) bahwa prinsip pembelajaran membaca adalah prinsip pembelajaran untuk menimbulkan kebiasaan dan minat membaca pada anak. Pembelajaran membaca di taman kanak-kanak harus benar-benar dilaksanakan dengan sistematis, artinya sesuai dengan kebutuhan, minat, perkembangan dan karakteristik anak.

Torrey dalam Susanto (2011:89) menyatakan salah satu prinsip kemampuan membaca anak ialah bagaimana anak tertarik dalam

kegiatan membaca, sehingga kegiatan ini menjadi kegiatan yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Yulsyofriend (2013:57) ada beberapa prinsip kemampuan membaca adalah :

- (a) Pendidik lebih mengutamakan pengembangan penguasaan kosa kata, kemampuan menyimak dan berkomunikasi sebelum permainan membaca diberikan.
- (b) mendeteksi/melacak kemampuan awal anak dalam berbahasa.
- (c) merencanakan kegiatanbermaian dan alat permainan sederhana melalui kegiatan bercakap-cakap, bercerita atau menyampaikan cerita (*story telling*), membacakan cerita (*story reading*) dan bermain peran (*role play*).
- (d) mengkomunikasikan kegiatan keberbahasaan anak pada orang tua termasuk kegiatan melalui permainan membaca permula.
- (e) menentukan sarana permainan yang diambil dari lingkungan sekitar dan dikenal anak.
- (f) menata lingkungan kelas dengan berbagai kosa kata dan nama benda yang memungkinkan anak melihat dan nama benda yang memungkinkan anak melihat dan berkomunikasi tentang benda-benda itu.
- (g) menggunakan gambar-gambar sederhana yang dikenal anak untuk mengenalkan berbagai bentuk kata atau kalimat sederhana.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip kemampuan membaca anak ialah membiasakan anak untuk senang dan minat membaca dengan memperhatikan karakteristik anak dan melalui permainan membaca yang menyenangkan untuk anak.

e. Pendekatan Membaca

Dalam kegiatan membaca dibutuhkan pendekatan yang tepat agar anak usia dini lebih mudah dalam kegiatan membaca. Dalam hal ini pendidik juga berperan penting dalam pengenalan membaca pada

anak. Hal ini berkaitan karena sifat alami anak usia dini yang mudah bosan sehingga kegiatan membaca harus dilaksanakan dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Menurut Rayner dalam Santrock (2010:422) ada dua pendekatan untuk mengajar membaca pada anak, diantaranya :

a) Pendekatan fonetik dan keahlian dasar

Pendekatan ini menggunakan pengajaran *phonemic awareness* (membagi dan mengolah suara dalam kata) dan *phonic* (mempelajari bahwa suara diwakili oleh huruf yang dapat dipadukan untuk membentuk kata).

b) Pendekatan fonetik dan keahlian dasar

Pendekatan ini mengasumsikan bahwa intruksi membaca harus paralel dengan pembelajaran bahasa alamiah anak sejak awal, materi bacaan harus menyeluruh dan bermakna. Artinya, dalam pengajaran membaca awal, anak harus diberi materi dalam bentuk yang kompleks, seperti cerita dan puisi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca diawali dari menggunakan kata-kata sendiri atau pengalaman anak sendiri, lalu pendekatan fonik, pendekatan lihat dan katakan, yang harus dihubungkan dengan keahlian menulis dan mendengarkan. Juga dalam pendekatan ini, membaca sering kali diintegrasikan dengan bidang pengembangan lainnya.

4. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan diharapkan dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan agar menarik minat anak dalam proses pembelajaran.

Kustandi dan Sutjipto (2011:9) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Menurut Gerlach dan Elly dalam Arsyad (2014:3) bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”

Menurut *National Association for the Education of Young Children* dalam Arsyad (2011: 4) “Media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca”. Sedangkan, menurut Sadiman dalam Kustandi dan Sutjipto (2011:7) mengemukakan, bahwa media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Daryanto (2013:32) media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar. Media intruksional adalah

segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan ransangan, sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan intruksional tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa informasi yang berguna untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan agar menarik minat anak dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran juga terbagi dalam berbagai jenis.

Menurut Klasek dalam Sanjaya (2008:212) membagi media pembelajaran sebagai berikut : (1) media visual; (2) media audio; (3) media *display*; (4) pengalaman nyata dan simulasi; (5) media cetak; (6) belajar terprogram; (7) pembelajaran melalui komputer atau sering dikenal *Program Computer Aided Instruction* (CIA).

Daryanto (2013:32) menyatakan jenis media pembelajaran terbagi dalam (a) Papan tulis/ *white board* dan *flip chart*; (b) gambar, foto, dan *walchart*; (c) radio dan *tape recorder*; (d) televisi, film, video, VCD, dan DVD; (e) model, maket, globe, dan benda nyata; (f) OHP, LCD, dan komputer.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:33) menyatakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi *audio-visual*, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pendidikan terbagi 3, yaitu media *visual* (dilihat), media *audio* (didengar), dan media *audiovisual* (dilihat dan didengar).

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran akan mempermudah anak untuk dipahami materi pembelajaran. Dengan adanya media, kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Sudjana dan Riva'i dalam Kustandi dan Sutjipto (2011:25) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru

mengajar pada setiap jam pelajaran. d) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Eliyawati (2005:111) bahwa terdapat nilai-nilai berdasarkan pemanfaatan media pendidikan untuk anak usia dini secara khususnya yaitu : (a) memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya; (b) memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak; (c) membangkit motivasi belajar anak; (c) menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan; (d) menyajikan pesan /informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak; (e) mengatasi keterbatasan waktu dan ruang; (f) mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat media sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan untuk memahami informasi atau materi yang diterima dan dapat menumbuhkan motivasi belajar apalagi anak usia dini apabila media yang digunakan menarik dan menyenangkan anak.

d. Syarat Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus memberikan kontribusi yang besar terhadap pencapaian perkembangan anak. Adanya hal-hal yang harus diperhatikan dalam pemanfaatan media agar sesuai dengan tujuan penggunaannya.

Menurut Daryanto (2013:35) syarat dalam pemilihan media adalah : (a) sesuai dengan tujuan intruksional yang akan dicapai; (b) sesuai dengan tingkat peserta didik; (c) ketersediaan bahan; (d) biaya pengadaan; (e) kualitas/ mutu teknik

e. *Adobe Flash*

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi 2D gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

“*Adobe Flash* memiliki kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membuat CD interkatif dan efek animasi pada *website*. Selain untuk membuat animasi aplikasi ini dapat membuat logo layaknya aplikasi *Corel Draw*, video pendek, game, *banner web*, menu interaktif, *screen saver* dan aplikasi-aplikasi yang teradapat pada *website*. Di dalam *Adobe Flash* terdapat teknik-teknik membuat animasi seperti fasilitas *action script*, *filter* dan lain- lain. Banyak fitur-fitur baru dalam *Adobe Flash* yang dapat dimanfaatkan oleh user untuk mengasah

kemampuannya dalam membuat animasi. Kemudian file video yang dihasilkan *Adobe Flash* memiliki ukuran yang kecil” (Pranowo 2011:1).

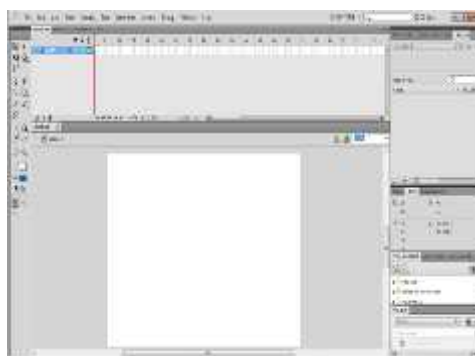
1. Tampilan Awal *Adobe Flash CS 5*



Gambar 1. Tampilan Awal *Adobe Flash CS 5*

Tampilan diatas adalah menu awal dari *Adobe Flash Cs.5*, jika dilihat dalam menu tersebut terdapat pilihan–pilihan. Seperti *Template Advertising* yang tentu saja untuk memudahkan *user* dalam membuat animasi iklan. Untuk masuk ke lembar kerja baru kita pilih menu yang sesuai dengan kebutuhan kita. (Pranowo 2011:17).

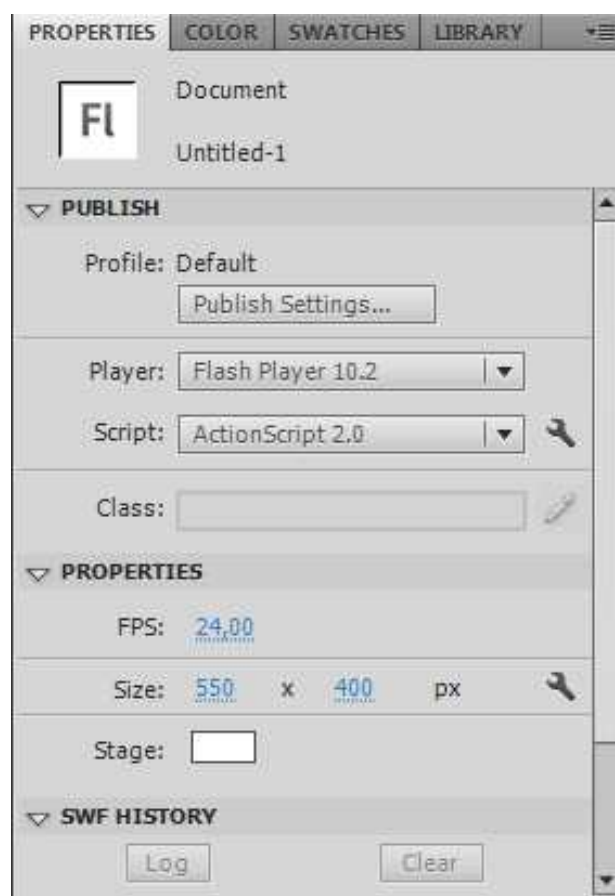
2. Lembar Kerja (Workshet)



Gambar 2. Lembar kerja (*Workshet*)

Gambar diatas adalah contoh lembar kerja (*worksheet*) dalam *Adobe Flash*. Jika dilihat disamping kiri lembar kerja ada bermacam-macam *tool* yang dapat kita gunakan untuk membuat animasi ataupun sebuah gambar (penjelasan *tool* nanti akan saya jelaskan). Lalu di atas lembar kerja ada *tab Timeline*, *Output* dan *Motion Editor*. Kemudian di sebelah kanan lembar kerja ada beberapa *tab* yaitu *Properties*, *Color*, *Library* , *d.l.l.* *tab* tersebut dapat ditambah / dikurangi sesuai dengan kebutuhan pemakai melalui menu *bar Window*.

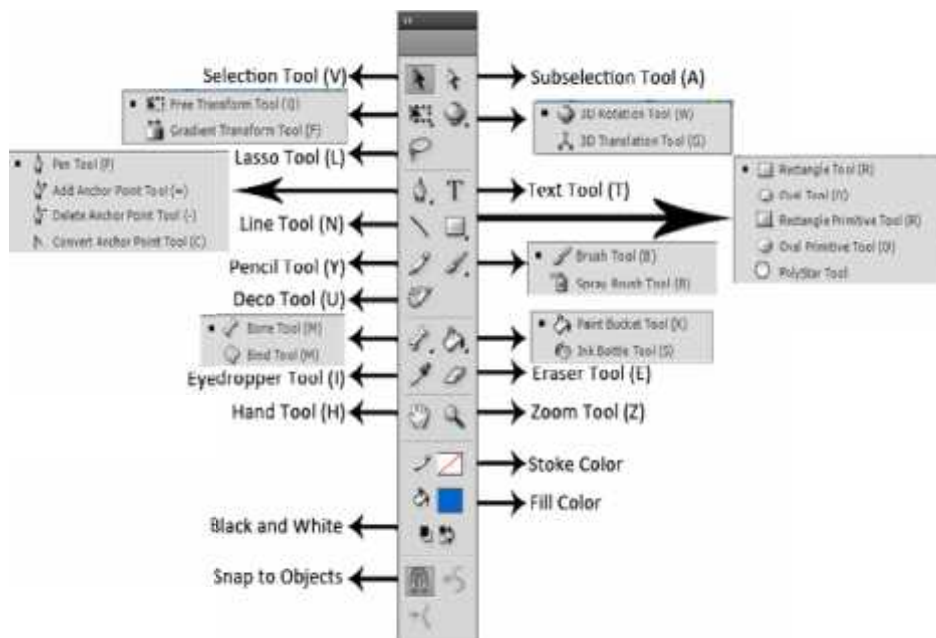
3. Tab Properties



Gambar 3. *Tab Properties*

Panel properties berguna untuk mengubah ukuran lembar kerja, mengubah warna dasar lembar kerja, lalu dapat juga mengatur berapa *FPS (Frame Per Second)* yang diperlukan dalam membuat animasi . Contoh *FPS* diatas adalah 24,00 dimana dalam satu 1 detik terdapat 24 pergerakan gambar, jadi semakin banyak gambar atau semakin besar *FPS* semakin halus juga pergerakan animasi tersebut.

4. Toolbox



Gambar 4. Toolbox

Gambar diatas ialah *toolbox* dimana setiap *tool* memiliki fungsinya masing- masing. Berikut adalah fungsi dari kumpulan *tool* pada *Adobe Flash* :

- **Selection Tool (V)**

Untuk menyeleksi/memilih objek.

- **Subselection Tool (A)**

Untuk menyeleksi bagian objek untuk proses editing.

- ***Rectangle Tool (R)***

Untuk menggambar sebuah objek kotak.

- ***Oval Tool (O)***

Untuk menggambar sebuah objek oval.

- ***Rectangle Primitive Tool (R)***

Untuk menggambar sebuah objek kotak dengan berbagai variasi.

- ***Oval Primitive Tool (O)***

Untuk menggambar sebuah objek oval / lingkaran dengan berbagai variasi

- ***Polystar Tool***

Untuk menggambar sebuah objek segi lima dan bintang.

- ***Pencil Tool (Y)***

Untuk menggambar sebuah objek baru secara bebas selayaknya sebuah pensil.

- ***Brush Tool (B)***

Untuk menggambar sebuah objek selayaknya sebuah kuas.

- ***Spray Brush Tool (B)***

Untuk memberikan sebuah warna dengan teknik semprot.

- ***Deco Tool (U)***

Untuk memberikan efek animasi pada *worksheet*.

- ***Bone Tool (M)***

Untuk menambahkan titik sendi pada objek animasi.

- ***Bind Tool (Z)***

Untuk melakukan pengeditan titik sendi dari *Bone Tool*.

- o ***Paint Bocket Tool (K)***

Untuk memberikan warna pada ojek yang dipilih.

- ***Ink Bottle Tool (S)***

Untuk memberikan warna pada obek dan juga *outline* objek (garis luar objek).

- ***Eyedropper Tool (I)***

Untuk mengambil sampel warna pada objek.

- ***Eraser Tool (E)***

Untuk menghapus bidang objek

- ***Hand Tool (H)***

Untuk menggeser area lembar kerja (*worksheet*)

- ***Zoom Tool (Z)***

Untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja.

- ***Black and White***

Untuk mengubah *stroke color* menjadi hitam dan *fill color* menjadi putih.

- ***Stoke Color***

Untuk menentukan warna garis.

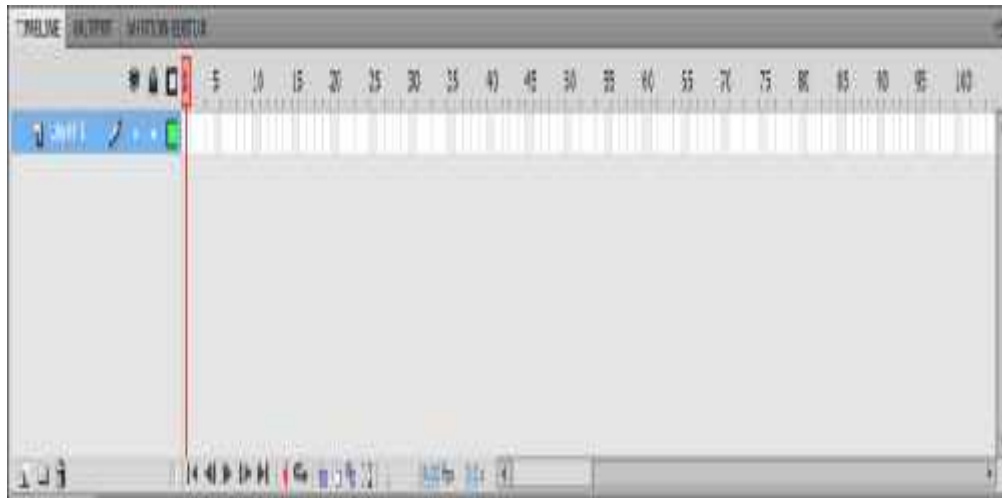
- ***Fill Color***

Untuk menentukan warna objek.

- ***Snap to Objects***

Untuk menaktifkan atau mematikan fungsi *snap to objects*.

5. Timeline



Gambar 5. *Timeline*

Timeline berguna untuk menentukan durasi animas, jumlah *layer*, *frame*, menyisipkan *script* dan lain-lain. Semua pergerakan animasi yang user buat akan ditampilkan pada *timeline*. Aplikasi ini memungkinkan peneliti untuk mendesain sendiri game yang diinginkan . Peneliti mendesain *games educatif* yang diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Adobe Flash CS.5 adalah salah satu *software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *flash* dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, *banner* iklan, *website*, game, presentasi dan sebagainya. Media aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) juga dibuat dari aplikasi *Adobe Flash CS.5*.

f. Tebak Huruf dan Kata

a. Permainan Tebak Huruf dan Kata

Permainan Tebak Huruf dan Kata merupakan *games educatif* yang dirancang demi menunjang peserta didik dalam pengembangan kemampuan membaca anak usia dini. Game ini juga mengembangkan berbagai aspek seperti motorik halus, kognitif, dan bahasa khususnya pada perkembangan membaca anak. Game ini didesain menarik dan berwarna warni sehingga menarik bagi anak. Game ini juga bertujuan mengembangkan dan menambah media pembelajaran yang lebih *update* sesuai perkembangan global.

b. Kelebihan Permainan Huruf dan Kata

Merupakan media pembelajaran yang *up to date* sesuai perkembangan global. Game ini didesain menarik dan berwarna warni sehingga menarik bagi anak. Game ini didesain oleh peneliti sehingga sangat original .

c. Langkah permainan Huruf dan Kata

1. Tampilan awal



Gambar 6. Tampilan awal

Pertama klik gambar buku , lalu muncul tampilan ke dua

2. Tampilan ke dua



Gambar 7. Tampilan kedua

3. Untuk pengenalan huruf

Klik HURUF , jika di klik satu persatu maka akan ada suara bunyi pengucapan huruf tersebut seperti tampilan berikut ini.



Gambar 8. Untuk pengenalan huruf

4. Klik Buah

Maka akan muncul gambar berbagai macam buah beserta suara nama buah tersebut .



Gambar 9. Klik buah

5. Klik Hewan

Maka akan muncul gambar berbagai macam hewan beserta suara nama hewan tersebut .



Gambar 10. Klik hewan

6. Klik Kuis 1



Gambar 11. Klik kuis 1

7. Kuis 2



Gambar 12. Klik kuis 2

8. Kuis 3



Gambar 13. Klik kuis 3

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang peneliti lakukan ini tidak lepas dari penelitian-penelitian yang terdahulu. Dalam penelitian Aulia Rahma (2011) yang berjudul “Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui

Permainan Kartu Bergambar Dengan Metode Control Raudhoh di TK. Negeri 2 Padang” hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan minat baca anak melalui permainan kartu bergambar. Sedangkan dalam penelitian Arinawati (2012) yang berjudul “Pengenalan Membaca Melalui Permainan Kartu Lipat Di Taman Kanak – Kanak Teratai Bukit Bual Tanjung Ampalu Kecamatan Koto, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan minat baca anak melalui permainan kartu lipat di TK Teratai Bual Tanjung Ampalu Kecamatan Koto.

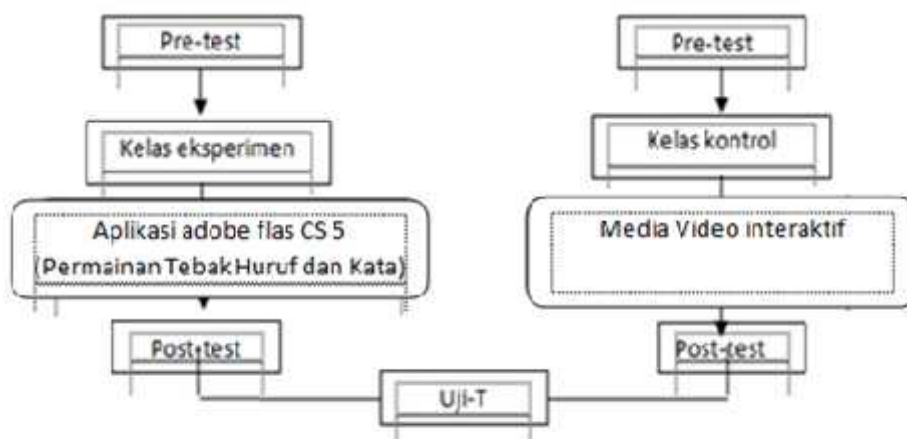
Perbedaan dari penelitian sebelumnya yang akan peneliti lakukan terdapat pada alat peraga dan media yang digunakan, dimana pada penelitian yang peneliti lakukan ini menggunakan media *games educatif* berbasis aplikasi *Adobe Flash CS.5* dalam mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini di TK Perwari II Ulak Karang Padang.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini merupakan masa emas untuk mengembangkan seluruh potensi dan aspek perkembangannya, salah satunya adalah kemampuan membaca. Pengembangan kemampuan membaca anak dapat dikembangkan melalui bermain, karena bermain merupakan dunia anak. Kemampuan membaca sangat penting untuk dikembangkan pada anak.

Peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS.5* sedangkan kelompok kontrol dengan menggunakan media video interaktif. Selanjutnya diberikan posttest (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing posttest dianalisis dengan uji t.

Sesuai dengan penjelasan di atas maka kerangka konseptual penelitian ini yaitu berapa besar pengaruh aplikasi *Adobe Flash CS.5* “Permainan Tebak Huruf dan Kata “ terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-Kanak Perwari II Ulak Karang Padang.



Bagan 1 :Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka menurut Sugiyono (2010:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

H_a : terdapat pengaruh yang signifikan dalam media Permainan Tebak Huruf Dan Kata berbasis aplikasi *Adobe Flash CS.5* terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak - kanak Perwari II Padang.

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam media aplikasi Permainan Tebak Huruf Dan Kata berbasis aplikasi *Adobe Flash CS.5* terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak - kanak Perwari II Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Perwari II Padang hasil kemampuan membaca anak dikelas eksperimen (B2) yang menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) lebih tinggi dibandingkan dengan anak kelas kontrol (B1) yang menggunakan video interaktif yaitu (88,2) untuk kelas eksperimen dan (77,8) untuk kelas kontrol.
2. Pada uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,151 > 2,101$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan membaca anak pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) dengan kelas kontrol yang menggunakan video interaktif.
3. Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) terbukti efektif mengembangkan kemampuan membaca karena terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca anak di TK Perwari II Padang. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan membaca anak dapat berkembang

dengan baik , anak bersemangat dalam kegiatan membaca dan antusias dengan media yang diberikan .

B. Implikasi

Penelitian “Pengaruh Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) terhadap Kemampuan Membaca di TK Perwari II Padang” merupakan sebuah penelitian pendidikan yang dilakukan, sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) dapat digunakan sebagai salah satu media yang mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini. Media ini juga dapat membantu untuk mengingat huruf yang mirip dan dirasa sulit bagi anak serta memudahkan anak untuk menyelaraskan antara kata yang didengar dengan wujud tulisan dari kata tersebut sehingga membuat anak lebih bersemangat dan tertarik dalam kegiatan membaca. Dengan aplikasi yang di desain menarik dan penuh warna anak menjadi lebih bersemangat dan tidak mudah bosan dalam kegiatan membaca.
2. Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) ini dapat juga digunakan guru sebagai salah satu media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran yang mengembangkan berbagai kemampuan anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran berikut ini :

1. Bagi guru

Kemampuan membaca anak harus dikembangkan dengan media yang bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik dan kemampuan

anak dapat berkembang secara optimal. Guru hendaknya memberikan aktivitas-aktivitas belajar yang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) dapat menjadi salah satu media belajar yang dapat di gunakan guru dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.

2. Bagi sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memberikan pelayanan yang optimal dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dengan memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Sekolah dapat mencoba media aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) dapat dijadikan penelitian pengembangan yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak. Karena selain mengembangkan kemampuan membaca anak aplikasi *Adobe Flash CS.5* (Tebak Huruf dan Kata) dapat mengembangkan aspek lain seperti motorik halus, kognitif, bahasa, sosial emosional dan lain sebagainya.

DAFTAR PUTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo.
- Aulia. 2012. *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*. Yogyakarta : Flash Book
- Barnawi, Novan Ardy Wiyani. *Format PAUD*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Dalman, 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Daryanto, 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar Bekal Keterampilan Dasar Bagi Guru*. Bandung: Yrama Widya
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: UNP PRESS
- Kementrian Pendidikan Nasional, 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kustandi, Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.
- Martono, Nanang, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mulyasa, 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif Action Cipt 3.0 pada Flash CS.5*. Yogyakarta : Andi offset.
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2008. *Rahasia Mengajarkan gemar membaca pada anak sejak dini*. Yogyakarta : DIVA Press
- Ranggasanka, Aden, 2011. *Serba-Serbi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Siklus

- Sanjaya, Wina, 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Santrock, Jhon W. 2010. *Educational Psychology, 2nd Edition*. Alih bahasa: *Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua* (Tri Wibowo B.S). Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (cetakan ke 17). Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional.
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Cetakan Pertama)*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryana, Dadan, 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press
- Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. (Cetakan Ke-1)*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi, Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suyanto, Slamet, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional.
- Syafril, 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Wibowo, Agus, 2012. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Yulsyofriend, 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Pranowo, 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Scripp 3.0 pada Flash Cs.5*. Yogyakarta: Andi Offset.