

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI  
PERMAINAN AYAM BERTELUR DI TAMAN KANAK-KANAK  
YAYASAN WANITA KERETA API PADANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh**

**MAIDA WARDINA  
NIM 2009/96185**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur di Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api Padang**

Nama : Maida Wardina

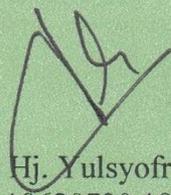
Nim : 2009/ 96185

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

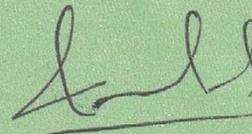
Padang, Juli 2013

### Pembimbing I



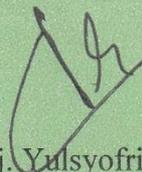
Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd.  
NIP 19620730 198803 2 002

### Pembimbing II



Yaswinda, M.Pd.  
NIP. 19740903 201012 2 001

### Ketua Jurusan



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

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

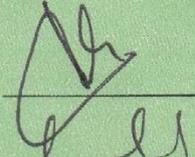
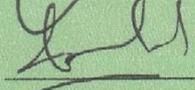
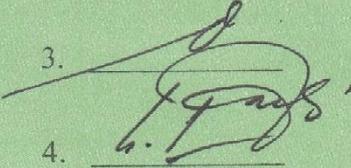
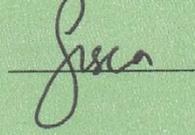
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur di Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api Padang

Nama : Maida Wardina  
NIM : 2009/96185  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji,

|               | Nama                          | Tanda Tangan   |
|---------------|-------------------------------|--|
| 1. Ketua      | : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Yaswinda, M.Pd              | 2.  |
| 3. Anggota    | : Dr. Dadan Suryana           | 3.  |
| 4. Anggota    | : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd. | 4.  |
| 5. Anggota    | : Rismareni Pransiska, M.Pd   | 5.  |

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak dapat karya atau pendapat yang ditulis, diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2013

Yang Menyatakan



Maida Wardina  
Nim.96185/2009

## ABSTRAK

**MAIDA WARDINA. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur di Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api Padang. Skripsi. Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api Padang menunjukkan bahwa masih banyak anak yang sulit mengenal simbol-simbol huruf, anak tidak bisa membedakan kata yang huruf awalan dan akhirnya yang sama. Tujuan penelitian ini adalah agar terjadi peningkatan terhadap perkembangan membaca anak melalui permainan ayam bertelur di Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api Padang

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian murid Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api Padang pada kelompok B1. Dengan jumlah murid 15 orang, 9 orang anak perempuan dan 6 orang anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan selama  $\pm$  3 bulan dari tanggal 8 April 2013 sampai 11 Juni 2013.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kemampuan membaca anak pada Siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil analisa, maka rencana pada Siklus II direvisi kembali, dan pada Siklus II kemampuan membaca anak menjadi meningkat. Pada Siklus I persentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu masih rendah dan terjadi peningkatan pada Siklus II dengan persentase rata-rata menjadi sangat tinggi. Hasil persentase nilai anak menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah tercapai sudah melebihi 75%.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak melalui permainan ayam bertelur di TK YWKA Padang meningkat, dan permainan ayam bertelur dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini 5-6 tahun.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur di Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api Padang”**.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan perkuliahan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari dalam penyusunan tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan sekaligus sebagai Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Yaswinda, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan, beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana, Ibu Dra.Hj. Sri Hartati, M.Pd, dan Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd, sebagai dosen penguji yang telah memberikan kritikan dan saran dalam penulisan skripsi ini. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

4. Ibu Yusnani, selaku Kepala TK YWKA Padang yang memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Kedua orang tua, kakak dan abang serta teman-teman, dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do'a, dorongan, moril, dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Murid TK YWKA Padang khususnya kelompok B1 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
7. Teman-teman angkatan 2009, buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu, peneliti menerima saran, kritikan, dan masukan yang bermanfaat bagi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

### Halaman

|  |      |
|--|------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>                               |      |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>                 |      |
| <b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>                      |      |
| <b>SURAT PERNYATAAN</b>                            |      |
| <b>ABSTRAK</b> .....                               | i    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                        | ii   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                            | iv   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                          | vi   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                         | viii |
| <b>DAFTAR GRAFIK</b> .....                         | ix   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                       | x    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                           |      |
| A. Latar Belakang Masalah .....                    | 1    |
| B. Identifikasi Masalah .....                      | 3    |
| C. Pembatasan Masalah .....                        | 4    |
| D. Perumusan Masalah .....                         | 4    |
| E. Tujuan Penelitian .....                         | 4    |
| F. Manfaat Penelitian .....                        | 4    |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>                       |      |
| A. Landasan Teori .....                            | 6    |
| 1. Konsep Anak Usia Dini .....                     | 6    |
| a. Pengertian Anak Usia Dini .....                 | 6    |
| b. Karakteristik Anak Usia Dini.....               | 7    |
| 2. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini ..... | 8    |
| a. Pengertian Bahasa.....                          | 8    |
| b. Perkembangan Bahasa .....                       | 9    |
| c. Karakteristik Bahasa Anak .....                 | 10   |
| 3. Konsep Membaca.....                             | 11   |
| a. Pengertian Membaca.....                         | 11   |
| b. Tujuan Membaca .....                            | 12   |
| c. Manfaat Membaca .....                           | 13   |
| d. Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini.....  | 14   |
| e. Konsep Huruf.....                               | 15   |
| f. Konsep Kata.....                                | 15   |
| 4. Konsep Bermain.....                             | 16   |
| a. Pengertian Bermain.....                         | 16   |
| b. Tujuan Bermain .....                            | 17   |

|                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| c. Karakteristik Bermain.....         | 18        |
| d. Fungsi Bermain.....                | 19        |
| e. Alat Permainan Edukatif (APE)..... | 20        |
| 5. Permainan Ayam Bertelur.....       | 22        |
| B. Penelitian yang Relevan .....      | 25        |
| C. Kerangka Berpikir.....             | 26        |
| D. Hipotesis Tindakan .....           | 27        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>  |           |
| A. Jenis Penelitian .....             | 28        |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian.....   | 29        |
| C. Subjek Penelitian .....            | 29        |
| D. Prosedur Penelitian .....          | 30        |
| E. Definisi Operasional .....         | 44        |
| F. Instrumentasi .....                | 44        |
| G. Teknik Pengumpulan Data.....       | 46        |
| H. Teknik Analisis Data .....         | 46        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>        |           |
| A. Deskripsi Data.....                | 48        |
| 1. Kondisi Awal .....                 | 48        |
| 2. Deskripsi Siklus I.....            | 50        |
| 3. Deskripsi Siklus II.....           | 60        |
| B. Analisis Data.....                 | 68        |
| C. Pembahasan.....                    | 71        |
| <b>BAB V PENUTUP</b>                  |           |
| A. Simpulan .....                     | 74        |
| B. Implikasi .....                    | 74        |
| C. Saran .....                        | 75        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>           | <b>76</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                  | <b>78</b> |

## DAFTAR TABEL

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Tabel 1.  | Format Observasi .....  | 45 |
| Tabel 2.  | Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dengan Menggunakan Gambar di Papan Tulis pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....                              | 48 |
| Tabel 3.  | Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur pada Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) .....                         | 50 |
| Tabel 4.  | Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....                           | 52 |
| Tabel 5.  | Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur pada Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....                          | 54 |
| Tabel 6.  | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur di TK YWKA Padang Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3 .....  | 57 |
| Tabel 7.  | Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur pada Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) .....                        | 60 |
| Tabel 8.  | Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur pada Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....                          | 62 |
| Tabel 9.  | Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur pada Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....                         | 64 |
| Tabel 10. | Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur di TK YWKA Padang Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3 ..... | 66 |
| Tabel 11. | Perbandingan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur di TK YWKA Padang (Anak Kategori Sangat Tinggi) .....                   | 68 |

|  |    |
|--|----|
| Tabel 12. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur di TK YWKA Padang (Anak Kategori Tinggi) ..... | 69 |
| Tabel 13. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur di TK YWKA Padang (Anak Kategori Rendah) ..... | 70 |

## DAFTAR GAMBAR

|          |                                     |    |
|----------|-------------------------------------|----|
| Gambar 1 | Permainan Ayam Bertelur .....       | 24 |
| Gambar 2 | Kerangka Berpikir.....              | 27 |
| Gambar 3 | Bagan Alur Prosedur Penelitian..... | 30 |

## DAFTAR GRAFIK

|          |   |    |
|----------|---|----|
| Grafik 1 | Kondisi Awal Kemampuan Membaca Anak di TK YWKA Padang (Sebelum Tindakan) .....                              | 49 |
| Grafik 2 | Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan).....   | 51 |
| Grafik 3 | Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....    | 53 |
| Grafik 4 | Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....   | 55 |
| Grafik 5 | Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) ..... | 60 |
| Grafik 6 | Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....   | 62 |
| Grafik 7 | Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur Siklus II Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan).....   | 64 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|            |                                      |    |
|------------|--------------------------------------|----|
| Lampiran 1 | Rencana Kegiatan Harian .....        | 78 |
| Lampiran 2 | Data Mentah Lembaran Observasi ..... | 92 |
| Lampiran 3 | Dokumentasi Penelitian.....          | 99 |
| Lampiran 4 | Surat Izin Penelitian                |    |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting artinya bagi setiap manusia untuk dapat membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cerdas, terampil, berpengetahuan, berbudi pekerti luhur, mandiri serta bertanggung jawab. Untuk itu kesadaran akan pentingnya pendidikan bagi anak usia dini perlu ditingkatkan dan dikelola dengan baik.

Pendidikan formal disajikan dalam berbagai tingkatan baik dari segi tingkat keilmuan kemudian diiringi dengan tingkatan umur peserta didiknya. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu sekolah yang menyediakan program dini bagi anak usia 4-6 tahun dan sampai Pendidikan Dasar. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 butir 14 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 memiliki kesiapan pendidikan lebih lanjut

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Formal yang menyelenggarakan pendidikan anak usia 4-6 tahun. Usia tersebut merupakan masa usia emas (*Golden Age*) bagi anak dalam menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi dirinya. Masa tersebut adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan untuk mendasari

pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, kreativitas, moral dan nilai-nilai agama. Masa ini memberikan pengalaman tentang hal-hal yang mampu dilakukan dan dialami anak menuju jenjang pendidikan selanjutnya.

Agar anak siap membaca, terlebih dahulu harus tumbuh minat baca pada anak. Karena minat membaca merupakan salah satu faktor penting yang akan membantu anak untuk segera siap membaca. Tanpa adanya minat yang tinggi terhadap berbagai bahan bacaan, kesiapan membaca pada anak juga akan terhambat. Minat baca ini semestinya dapat dirangsang sejak dini, sejak anak usia TK, bahkan sejak bayi.

Supaya pembelajaran di TK tidak melanggar dari prinsip-prinsip pembelajaran di TK yaitu “Belajar melalui kegiatan bermain”. Aktifitas bermain merupakan cara belajar bagi anak usia dini, anak belajar dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Guru dituntut menggunakan media dalam pembelajaran. Anak masih belum bisa berfikir secara abstrak, sehingga untuk kegiatan pembelajaran seperti membaca sangat diperlukan media pembelajaran seperti kepingan huruf, kartu kata bergambar dan permainan-permainan yang diciptakan guru, agar anak jadi lebih tertarik, termotivasi dan merasa senang, sehingga tanpa disadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Kenyataan yang ada dalam pengalaman peneliti di TK Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Padang, menunjukkan bahwa anak kesulitan dalam menyebutkan simbol-simbol huruf pada kata, anak tidak bisa membedakan nama-nama binatang yang mempunyai huruf awal yang sama dan huruf akhir

yang sama. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran tidak sesuai dengan perkembangan anak, alat peraga yang kurang menarik bagi anak, sehingga anak belum mampu dalam membaca. Untuk itu, peneliti merancang sebuah permainan yang menarik dalam kegiatan membaca anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran di TK serta meningkatkan kemampuan membaca anak, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Ayam Bertelur di Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api Padang”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan membaca anak yakni sebagai berikut:

1. Anak sulit mengenal dan menyebutkan simbol-simbol huruf.
2. Anak tidak bisa membedakan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama dan huruf akhir yang sama.
3. Rendahnya kemampuan membaca anak
4. Kurangnya alat pendukung dalam kegiatan membaca
5. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang diteliti, yaitu rendahnya kemampuan membaca anak.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah ini yaitu: Bagaimanakah Permainan Ayam Bertelur dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api Padang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui Permainan Ayam Bertelur di TK YWKA Padang”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui Permainan Ayam Bertelur di TK YWKA Padang ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya:

#### **1. Bagi Peneliti**

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

2. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan alat permainan dan memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.

3. Bagi Anak

Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

4. Bagi Lembaga Pendidikan

Meningkatkan kualitas sekolah, sehingga para lulusan TK dapat melanjutkan pendidikan ke SD yang mereka inginkan.

5. Bagi Masyarakat

Bisa menjadi sumber bacaan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian yang sama dengan aspek yang berbeda.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Konsep Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Usia dini disebut sebagai usia emas (*Golden Age*). Menurut Santoso (2008:9) Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Menurut Aisyah (2007: 1.3) Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri.

Sujiono (2009: 6) menyatakan 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 yang sangat pesat. ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah henti belajar.

Menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) dalam Hartati (2005:7) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu diperlukan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Menurut Kellough dalam Hartati (2005:8-11) mengemukakan karakteristik anak usia dini yaitu:1) anak itu bersifat egosentris; 2) anak memiliki rasa ingin tahu yang besar; 3) anak adalah makhluk sosial; 4) anak bersifat unik; 5) anak umumnya kaya dengan fantasi; 6) anak memiliki daya konsentrasi yang pendek; 6) anak merupakan masa belajar yang paling potensial, karena anak usia dini merupakan masa *Golden Age*.

Sedangkan menurut Suyanto ( 2005:6) “Setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam”. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan mereka mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi dan kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

## **2. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Bahasa**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi setiap orang. Melalui berbahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cermin anak yang cerdas.

Menurut Wiguna dalam Izzati (2005:58) mengemukakan bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimbolkan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain. Sedangkan menurut Darjowidjojo (2008:16) mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu simbol lisan yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat, bahasa untuk berkomunikasi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki.

Pendapat Achmad (2000:5) bahasa merupakan:

“Alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhan. Dengan bahasa manusia dapat memberi nama kepada segala sesuatu baik yang kelihatan maupun yang tidak kelihatan. Semua benda, nama sifat, pekerjaan dan hal lain yang abstrak, diberi nama”.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan prasyarat dalam kemampuan berpikir yang luas. Namun demikian bahasa membantu kemampuan berpikir karena keduanya berkembang bersamaan. Kita menggunakan memanipulasi bahasa untuk menciptakan pengetahuan dan konsep, yang bisa diungkapkan dalam bentuk tulisan ataupun ucapan.

#### **b. Perkembangan Bahasa**

Pengembangan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Lerner dalam Sudono (2000: 59) menyatakan bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah pengalaman-pengalaman yang kaya, pengalaman yang kaya itu akan menunjang faktor bahasa yang lain yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Sedangkan menurut Suwondo (2004: 4) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa terjadi secara alamiah, serta merta (spontan) dan tradisional telah terjadi sejak seorang anak dilahirkan dalam lingkungan tertentu.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kemampuan mental, kemampuan mendengar, membaca dan menulis.

### c. Karakteristik Bahasa Anak

Menurut Dhieni (2005:1.14) menerangkan bahwa karakteristik bahasa itu terdiri dari: 1) Sistematis, artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat lentur, standar, konsisten. Setiap bahasa memiliki tipe konsistensi yang bersifat khas; 2) Arbitrari, bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu; 3) Fleksibel, artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Kosakata terus bertambah mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi; 4) Beragam artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara; 5) Komplek yaitu kemampuan berpikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep dan ide.

Menurut Jamaris (2006: 32-33) mengemukakan bahwa:

“Ada beberapa karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu: a) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata; b) Lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecantikan, kecepatan, suhu, perbandingan, permukaan; c) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; d) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan; e) Percakapan yang dilakukan menyangkut berbagai komentar terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya.”

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah kosa kata yang dikuasai anak tergantung pada orang yang paling sering berinteraksi dengan diri anak, baik teman sebaya maupun pola bahasa yang dipakai di rumah.

Berdasarkan Permen No. 58 tahun 2009 dalam Depdiknas (2010:11-12) menyatakan bahwa kemampuan bahasa terdiri dari:1) Menerima bahasa yaitu anak bisa mengerti beberapa perintah, mengulang kalimat dan memahami aturan permainan; 2) Mengungkapkan bahasa yaitu menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca; 3) Keaksaraan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, membaca dan menulis. Oleh karena itu, untuk lebih lanjut peneliti akan menjelaskan tentang kemampuan membaca anak.

### **3. Konsep Membaca**

#### **a. Pengertian Membaca**

Menurut Hari dalam Dhieni (2005: 5.3) membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis/ tercetak. Membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol verbal yang tertulis/ tercetak.

Menurut Prasetyono (2008:57) menyatakan 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.

Depdiknas (2007:4) menyatakan bahwa:

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenai huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

#### **b. Tujuan Membaca**

Menurut Wicaksana (2011:30) mengemukakan tujuan membaca yaitu: 1) Membaca sebagai suatu kesenangan tidak melibatkan proses pemikiran yang rumit; 2) Untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan; 3) Untuk dapat melakukan suatu pekerjaan atau profesi

Tujuan membaca menurut Dhieni (2005:5.4) yaitu: 1) Untuk mendapatkan informasi; 2) Agar citra dirinya meningkat; 3) Untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia jenuh, sedih, bahkan putus asa; 4) Untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan (rekreatif); 5) Membaca tanpa tujuan apa-apa, hanya karena iseng dan tidak tahu apa

yang akan dilakukan; 6) Untuk mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Dalam hal ini peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa tujuan membaca akan mempengaruhi pemerolehan pemahaman bacaan. Artinya, semakin kuat tujuan seorang dalam membaca maka semakin tinggi pula kemampuan orang itu dalam memahami bacaannya.

### **c. Manfaat Membaca**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar membaca. Masyarakat yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang dapat meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Al-Qarni (2010:131-132) mengungkapkan tentang banyaknya manfaat membaca, yaitu: 1) dapat meningkatkan pengetahuan seseorang dalam mengembangkan daya ingat dan pemahaman; 2) orang dapat mengambil pelajaran dari pengalaman orang lain kebijaksanaan kalangan bijak bestari dan pemahaman ulama; 3) Mematangkan kemampuan seseorang untuk mencari dan memproses pengetahuan; 4) dapat membantu pikiran agar lebih tenang, membuat hati agar lebih terarah dan memanfaatkan waktu agar tidak terbuang percuma; 5) dapat membantu memahami; proses terjadinya kata secara lebih detil, proses pembentukan kalimat, untuk menangkap konsep dan untuk memahami apa yang berada di balik tulisan.

Sedangkan menurut Burn dalam Adhim (2004:25) ada delapan aspek bermanfaat yang bekerja saat kita membaca, yaitu aspek sensori, persepsi, sekuensial (tata urutan kerja), pengalaman, berfikir, belajar, asosiasi dan afeksi.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa: membaca memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-harinya, karena dengan membaca seseorang akan mendapatkan semua informasi, dan dapat meningkatkan pengetahuan serta pengalamannya.

#### **d. Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini**

Menurut Depdiknas (2007:4-6) mengatakan secara khusus perkembangan membaca anak usia TK (4-6 tahun) berlangsung dalam beberapa tahap yaitu: 1) Tahap Fantasi (*Magical Stage*), yaitu anak mulai belajar menggunakan buku; 2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Consept Stage*), yaitu anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca; 3) Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*), yaitu anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenalnya; 4) Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-of Reader Stage*), yaitu anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphoponic, semantic, syntactic*) secara bersama-sama; 5) Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*), yaitu anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas

**e. Konsep Huruf**

Dalam perkembangan literasi anak usia 5 tahun telah dapat mengidentifikasi huruf-huruf, dan menurut Musfiroh (2005:194) anak membuat sendiri huruf-huruf tersebut. Dalam permainan ayam bertelur anak dengan mudah mengidentifikasi huruf, dan mencari kata yang huruf awalnya sama sesuai dengan gambar yang melambangkannya.

Menurut Rita (2005:106) dianggap penting pada anak-anak mengenal huruf-huruf itu adalah berkaitan dengan membaca. Dengan mempelajari abjad dan memahami huruf adalah suatu hal yang penting bagi anak dalam kesiapan membaca.

Kesimpulan yang dapat diambil dari konsep huruf adalah anak usia 5 tahun telah dapat mengidentifikasi huruf-huruf dan membuat sendiri huruf-huruf tersebut.

**f. Konsep Kata**

Anak usia 5 tahun menurut Musfiroh (2005:194) menunjukkan perkembangan bahasa yang relatif baik dan mampu memainkan kata-kata dan menggunakan kalimat lengkap yang lebih kompleks. Desmita (2010:139) mengemukakan kriteria untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara anak, apakah anak berbicara secara benar atau hanya sekedar membeo sebagai berikut: a) Anak mengetahui arti kata yang digunakan dan mampu menghubungkannya dengan objek yang diwakilinya; b) Anak mampu melafalkan kata-kata yang dapat dipahami orang lain dengan

mudah; c) Anak memahami kata-kata tersebut bukan karena telah sering mendengar atau menduga-duga.

Sebagaimana yang disebutkan oleh Desmita (2010:139) menyatakan sebenarnya anak pada usia 4-5 tahun sudah mampu membaca. Pada Permainan Ayam bertelur ini peneliti menyediakan kartu kata. Kesimpulan yang dapat diambil dalam konsep kata adalah anak dapat meniru, mengulangi dan mengetahui arti kata yang digunakan, serta anak mampu mengartikan kata dan dapat memahaminya dengan menggunakan gambar-gambar.

#### **4. Konsep Bermain**

Masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa bermain. Bermain adalah sarana yang dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, sebab lewat bermain anak dapat mengembangkan imajinasi dan daya khayal sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang penting dalam dunianya. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

##### **a. Pengertian Bermain**

Menurut Gardon & Browne dalam Moeslichatoen (2004:26), bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Menurut Dearden dalam Moeslichatoen (2004:24) bermain

merupakan kegiatan yang non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberi kepuasan bagi anak.

Selanjutnya menurut Sudono (2000:1), bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Sedangkan menurut Suyanto (2005:120), bermain merupakan sifat bawaan insting yang bertujuan untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, trampil, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Di samping itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan melatih kesabaran.

#### **b. Tujuan Bermain**

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Depdiknas (2002:56) antara lain: 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh; 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan; 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus; 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang

berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan; 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal; 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri; 7) Mengembangkan kemampuan sosial seperti; membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:32) menyatakan bahwa:

Tujuan bermain dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara: mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia, dan sebagainya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak mampu menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal. Mengembangkan jasmani dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak, mengembangkan kemampuan sosial dalam membina hubungan dengan anak lain dan masyarakat lingkungannya serta dapat melatih kemampuan bahasanya.

### **c. Karakteristik Bermain**

Bermain merupakan penyalur energi yang sangat baik bagi anak juga merupakan sarana mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Oleh karena itu menurut Montolalu (2008:2.4-2.5), bermain pada anak hendaknya mempunyai

karakteristik sebagai berikut: 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan; 2) Bermain adalah pilihan anak; 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan; 4) Bermain adalah simbolik; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:122), karakteristik bermain pada anak adalah: 1) Aktif; 2) Menyenangkan; 3) Voluntir dan motivasi internal; 4) Memiliki aturan; 5) Simbolik dan berarti.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah suka rela tanpa paksaan, meningkatkan motivasi, menyenangkan dan anak terlibat secara aktif baik secara fisik maupun secara psikis dalam permainan.

#### **d. Fungsi Bermain**

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak, menurut Hartley dan Goldenson dalam Moeslichatoen (2004:33-34), ada 8 fungsi bermain bagi anak:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, seperti meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit;
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah;
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, seperti ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah;
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air;
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima, seperti sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas;
- 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan, seperti gosok gigi,

sarapan pagi, naik angkutan kota; 7) Mencerminkan pertumbuhan, seperti bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari cepat; 8) Untuk menyelesaikan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah, seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Sedangkan Montolalu (2008:1.18-1.22), merinci beberapa manfaat bermain yaitu: 1) Bermain memacu kreatifitas; 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak; 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik; 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati; 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera; 6) Bermain bermanfaat sebagai media terapi (pengobatan); 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak dalam mengambil keputusan, memilih, mencoba, menentukan, berusaha mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengalami berbagai kepuasan pada dirinya.

#### **e. Alat Permainan Edukatif (APE)**

Alat permainan adalah sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk mencapai maksud dan tujuannya. Alat permainan yang dimaksud adalah benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan tercapai. Pada saat ini kita sering mendengar alat permainan edukatif atau singkatan dari APE. APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan kependidikan.

Sugianto (1995:62) menyatakan:

“Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak. Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam karena melalui bermain dengan alat tersebut anak mampu mengembangkan penalarannya”.

Dalam Eliyawati (2005:63), menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: 1) Ditujukan untuk anak usia dini; 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini; 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna; 4) Aman atau tidak berbahaya bagi anak; 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas; 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan; 7) Mengandung nilai pendidikan.

Alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak usia dini. Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna, sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (non toksin) dan tidak mengelupas, jika alat bersudut maka

sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak. APE juga mendorong anak untuk berkretifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu.

Rivai dalam Sudjana (2007:4) prinsip-prinsip pemilihan alat permainan di TK adalah: 1) Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan alat; 2) Memberikan pengertian atau konsep tertentu; 3) Mendorong kreativitas dan kesempatan bereksperimen bagi anak; 4) Memenuhi unsur-unsur kebenaran ukuran dan keselarasan; 5) Aman dan tidak membahayakan bagi anak; 6) Bisa digunakan secara individual, kelompok, atau klasikal; 7) Menarik atau menyenangkan dan tidak membosankan; 8) Memenuhi unsur keindahan dalam bentuk maupun warna; 9) Mudah digunakan oleh guru dan anak.

Berdasarkan prinsip tersebut permainan ayam bertelur sesuai dengan usia TK dimana alat permainan ini tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Penggunaan materi yang akan disajikan dalam permainan ini adalah kedekatan dengan lingkungan anak.

## **5. Permainan Ayam Bertelur**

Ide dari Permainan Ayam Bertelur ini berasal dari Jasmine (2005:155) yaitu tentang Permainan Ayam dan Telur. Permainan Ayam dan Telur ini sangat menarik dan menyenangkan untuk anak. Permainan ini hanya menggunakan piring kertas, gambar ayam dan gambar beberapa objek lainnya. Permainan ini hanya bertujuan untuk mengelompokkan benda. Oleh karena itu

peneliti tertarik melakukan penelitian dengan permainan ini, tetapi peneliti merubah/memodifikasi permainan ini menjadi Permainan Ayam Bertelur yang melibatkan huruf dan kata serta bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Peneliti tidak menggunakan piring kertas dan gambar ayam tetapi menggunakan papan yang berbentuk lingkaran, celengan ayam, kelereng, nama binatang dan gambarnya.

Dhieni, dkk menyatakan bahwa (2005: 9.19)

“Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari tegangan dan kecemasan. Anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dalam membuat keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, anak-anak dapat melihat beberapa kata-kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan dan berulang-ulang”.

Sedangkan menurut Musfiroh (2005:166) menyatakan bahwa:

“Permainan yang melibatkan huruf-huruf membantu anak untuk mengenal dan membedakan suara huruf yang berbeda dan mencocokkan suara-suara itu dengan tulisannya, sehingga ketertarikan anak dalam bahasa seperti membaca dan menulis semakin besar”.

Berdasarkan teori tersebut, peneliti merancang Permainan Ayam Bertelur untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, terutama mengembangkan kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf dan dapat memperkaya kosakata anak.

Permainan Ayam Bertelur adalah suatu permainan yang dirancang untuk menebak huruf yang awalan dan akhirnya sama melalui kelereng yang digulirkan pada papan yang telah disediakan.

Pada Permainan Ayam Bertelur ini, terdapat sebuah celengan ayam yang disambungkan dengan pipa paralon ke papan, yang berguna untuk memasukkan kelereng yang dijadikan sebagai telur ayam tersebut kedalam celengan ayam tersebut. Papan permainan ini berbentuk lingkaran terdiri dari beberapa ruangan yang di dalamnya terdapat gambar binatang dengan namanya. Jika anak memasukkan kelereng ke dalam celengan ayam, kemudian bergulir melalui pipa parolon lalu jatuh pada salah satu ruangan, maka anak menebak gambar apa itu dan apa huruf awalnya atau huruf akhirnya. Anak juga bisa membaca sesuai gambarnya. Di bawah ini dapat dilihat gambar Permainan Ayam Bertelur yaitu sebagai berikut;



**Gambar 1**  
**Permainan Ayam Bertelur**

## **B. Penelitian yang Relevan**

Setelah melakukan studi kepustakaan maka peneliti merasa penelitian yang peneliti lakukan sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Purwanti (2011) dengan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Mencari Huruf Yang Hilang di TK Al Hidayah Duri” sangat mendukung dan relevan dengan penelitian yang saya buat. Disini ditemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan mencari huruf yang hilang.

Rindra Nurfitra (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan kemampuan Membaca Anak melalui Permainan kotak alfabet dan Gambar Buah-buahan di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh” menemukan bahwa dengan menggunakan kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang peneliti lakukan sama-sama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan alat permainan yang sama dengan penelitian di atas tetapi peneliti menggunakan permainan ayam bertelur. Dan penelitian yang telah dilakukan terdahulunya dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

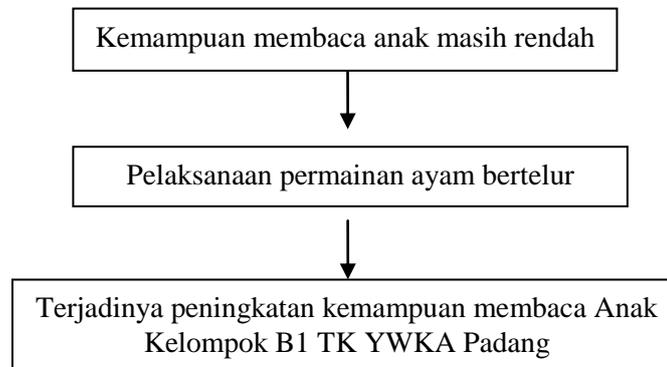
### **C. Kerangka Berpikir**

Keterampilan membaca anak harus dibimbing dari sejak dini dimasa peka belajar, karena dapat mengembangkan bahasa anak dalam berkomunikasi, berbicara dan akan memiliki perbendaharaan kata yang banyak. Kemampuan berbahasa anak merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak adalah dengan permainan, melalui permainan anak akan tertarik untuk belajar membaca. Strategi pembelajaran membaca untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan Ayam bertelur adalah salah satu kegiatan permainan yang disukai anak.

Dalam kerangka berpikir ini peneliti membuat suatu rancangan untuk memenuhi target agar penelitian di TK YWKA Padang ini berjalan lancar. Peneliti melihat di TK YWKA Padang ini kurangnya kemampuan membaca anak karena anak belum mampu mengenal huruf. Oleh karena itu peneliti membuat suatu rancangan dalam kerangka berpikir untuk mempermudah penelitian terhadap anak yang belum mampu membaca.

Di bawah ini adalah kerangka berpikir:



**Gambar 2**  
**Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Permainan Ayam Bertelur dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di kelompok B1 di TK YWKA Padang”.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab I sampai Bab IV dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan Permainan Ayam Bertelur pada anak kelompok B1 TK YWKA Padang.
2. Pada Permainan Ayam Bertelur kemampuan yang dicapai yaitu anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf pada kata, anak dapat membedakan nama binatang yang huruf awalnya sama, anak dapat membedakan nama binatang yang huruf akhirnya sama, serta anak dapat membaca gambar yang memiliki kata sederhana.
3. Alat Permainan Ayam Bertelur cocok digunakan pada anak usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah belajar melalui kegiatan bermain. Melalui Permainan Ayam Bertelur dapat meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan pada setiap Siklus. Pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan membaca anak pada setiap pertemuan, tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dan hasilnya telah memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Jadi Alat Permainan Ayam Bertelur ini memang bagus digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

## **B. Implikasi**

Dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca anak, dapat dilakukan melalui Permainan Ayam Bertelur. Adapun Permainan Ayam Bertelur ini sangat cocok diberikan kepada anak usia dini. Aplikasi membaca melalui Permainan Ayam Bertelur dapat memudahkan pembelajaran kepada anak, karena menyenangkan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Hendaknya guru dapat menerapkan kegiatan membaca melalui Permainan Ayam Bertelur ini, karena dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Dalam menggunakan media pembelajaran sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang media yang akan disajikan kepada anak sehingga anak menjadi bersemangat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya guru terlebih dahulu menciptakan suasana yang kondusif
4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui metode dan media lainnya.