PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN KUBUS KATA BERGAMBAR DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI III PADANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan

Oleh:

DEWI INDRIA
2015 / 15022123

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

2018

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul	:	**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Padang**
Nama	:	Dewi Indria
NIM/BP	:	15022123/ 2015
Jurusan	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Februari 2018

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Serli Marlina, M.Pd
NIP. 19860416 200812 2 004

Pembimbing II

Rismareni Pransiska, SS, M.Pd
NIP. 19820128 200812 2 003

Diketahui Oleh:
Ketua Jurusan PG-PAUD

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

HALAMAN PENGESAHAN

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 Kubus Kata Bergambar Di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Padang

Nama : Dewi Indria
NIM : 2015 / 15022123
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : *Ilmu Pendidikan*

Padang, 13 Februari 2018

Tim Penguji

	Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Serli Marlina, M.Pd	1.	
2. Sekretaris	: Rismareni Pransiska, S.S,M.Pd	2.	
3. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	3.	
4. Anggota	: Dr. Delfi Eliza, M.Pd	4.	
5. Anggota	:Drs. Indra Jaya, M.Pd	5.	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	**Dewi Indria**
NIM/ BP	:	15022123 / 2015
Jurusan/ Prodi	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan
Judul	:	Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 13 Februari 2018
Saya yang menyatakan,

Dewi Indria
NIM 15022123

ABSTRAK

Dewi Indria. 2018. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kubus Kata Bergambar di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini di latar belakangi rendahnya kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Pertiwi III Padang. Permasalahan ini diindikasikan oleh masih rendahnya kemampuan membaca anak, hal ini ditandai dengan anak belum bisa mengenalhuruf, anakbisa menyebutkan huruf a-z, tetapi tidak bisa membedakan , anakbelumbisa membedakan huruf vokal dan konsonan, anak belum bisa menyebutkan gambar yang memilikibunyi/huruf awal yang sama, kurangnya media dan alat peraga yang digunakan guru dan guru kurang variatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kubus kata bergambar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian anak usia dini kelompok B berjumlah 15 orang anak terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi dan hasil penilaian diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I pengaruh peningkatan kemampuan membaca melalui permainan kubus kata bergambar nilai berkembang sesuai harapan (BSH) persentase rata-ratanya belum mencapai KKM maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan membaca nilai berkembang sangat baik (BSB) telah mencapai KKM. Dapat disimpulkan bahwa permainan kubus kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Padang.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI KUBUS KATA BERGAMBAR DI TAMAN KANAK - KANAK PERTIWI III PADANG".** Sebagai salah satu persyaratan untuk jenjang S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Selama proses penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari peran serta dan dukungan berbagai pihak yang telah memberi semangat dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Serli Marlina, M.Pd selaku Pembimbing I dalam penelitian ini yang telah banyak memberikan bimbingan dan motivasi pada peneliti.
2. Ibu Rismarini Pransiska, SS, M.Pd selaku Pembimbing II dalam penelitian ini yang telah banyak memberikan bimbingan dan konsultasi yang sangat peneliti butuhkan.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Universitas Negeri Padang yang memotivasi peneliti dalam menyelesaikan pendidikan di PG PAUD Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Universitas Negeri Padang yang telah

ikut memberikan bantuan moril kepada peneliti untuk terus menyelesaikan pendidikan di PG PAUD Universitas Negeri Padang.

5. Untuk Penguji Ibu Nurhafizah, M.Pd, Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd, dan Ibu Dr. Delfi Eliza, M.Pd peneliti ucapkan terima kasih yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini dan memberikan masukan serta saran perbaikan skripsi agar sesuai dengan kaidah penulisan skripsi ilmiah.
6. Teristimewa buat keluarga tercinta terutama suami dan anak-anak yang terus menerus memberikan doa dan dukungan baik moril maupun materiil kepada peneliti agar tidak menyerah. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan kebahagiaan dunia akhirat.
7. Teman-teman angkatan 2015 PPKHB Padang 3 Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Universitas Negeri Padang yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang sangat berharga dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Hal itu bukanlah suatu kesengajaan melainkan keterbatasan ilmu peneliti. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata dengan kerendahan hati serta kekurangan yang ada, peneliti berharap agar skripsi ini mempunyai arti dan manfaat bagi pembaca. Amin Ya Rabbal Alamin.

Padang, Februari 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN i
SURAT PERNYATAAN ii
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vii
DAFTAR BAGAN ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GRAFIK xii
DAFTAR GAMBAR xiii

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 6
D. Perumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA 8

A. Landasan Teori 8
1. Konsep Anak Usia Dini 8
a. Pengertian Anak Usia Dini 9
b. Karakteristik Anak Usia Dini
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini 11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 11
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini 12
3. Konsep Membaca Anak Usia Dini 14
a. Pengertian Membaca 14
b. b. Tujuan Membaca Anak Usia Dini 16
c. Jenis-jenis Membaca 18
d. Manfaat Membaca 18
e. Tahap-tahap Perkembangan Membaca 20
4. Konsep Bermain 21
a. Pengertian Bermain 21
b. Jenis - jenis Bermain 22

c. Manfaat Bermain 23
d. Syarat-syarat Bermain 25
5. Konsep Media Pembelajaran 26
a. Pengertian Media Pembelajaran 26
b. Jenis Media 27
c. Syarat-syarat Media Pembelajaran 29
6. Permainan Membaca Menggunakan Kubus Kata Bergambar 30
a. Pengertian Kubus Kata Bergambar 30
b. Bahan-bahan yang digunakan 32
c. Langkah-langkah Penggunaan Kubus Kata Bergambar Dalam Pembelajaran 34
B. Penelitian yang Relevan 36
C. Kerangka Berfikir 37
D. Hipotesis Tindakan 39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 40
A. Jenis Penelitian 40
B. Tempat dan Waktu Penelitian 41
C. Subjek Penelitian 41
D. Prosedur Penelitian 41
E. Definisi Operasional 60
F. Instrumentasi 60
G. Teknik Pengumpulan Data 62
H. Teknis Analisis Data 62

BAB IV HASIL PENELITIAN 65
A. Deskripsi Data 65
B. Analisis Data 96
C. Pembahasan 104

BABV PENUTUP 107
A. Simpulan 107
B. Implikasi 107
C. Saran 108

DAFTAR PUSTAKA 109
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir..... 39

Bagan 2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto (2012:16).. ... 42

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Format Observasi..... 61

Tabel 2 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan)..... . 65

Tabel 3 Hasil Observasi Peningkatan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Siklus I Pertemuan I (Sesudah Tindakan)..... .. 69

Tabel 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)..... 73

Tabel 5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)..... 77

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Siklus I Pertemuan I, II, III..... ... 81

Tabel 7 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)..... 84

Tabel 8 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)..... 87

Tabel 9 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).... 90

Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Siklus II Pertemuan I, II, III. 94

Tabel 11 Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Pada Proses Pembelajaran (berkembang sangat baik)..... 99

Tabel 12 Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Pada Proses Pembelajaran (berkembang sesuai harapan)..... 100

Tabel 13 Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Pada Proses Pembelajaran (mulai berkembang)..... 102

Tabel 14 Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Pada Proses Pembelajaran (belum berkembang)..... 103

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Membaca Anak dalam Proses pembelajaran Pada Siklus Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... 67

Grafik 2 Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan I(Setelah Tindakan)..... 70

Grafik 3 Peningkatan Kemampuan Membaca anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan II..... 74

Grafik 4 Peningkatan Kemampuan Membaca anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan III..... 78

Grafik 5 Peningkatan Kemampuan Membaca anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan I (setelah tindakan)..... 85

Grafik 6 Peningkatan Kemampuan Membaca anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan II (setelah tindakan)..... 88

Grafik 7 Peningkatan Kemampuan Membaca anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan III (setelah tindakan)..... 91

Grafik 8 Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Pada Proses Pembelajaran (Kategori berkembang sangat baik)..... 100

Grafik 9 Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Pada Proses Pembelajaran (Kategori berkembang sesuai harapan)..... 101

Grafik 10 Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Pada Proses Pembelajaran (Kategori Mulai Berkembang)..... 103

Grafik 11 Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar Pada Proses Pembelajaran (Kategori Belum Berkembang)..... 104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bahan dan Alat yang Digunakan..... ... 33

Gambar 2 Alur Pembuatan Kubus Kata Bergambar..... . 33

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini, khususnya di Taman Kanak-kanak (TK) sangat penting sekali dan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan karena bentuk penyelenggaraan pendidikannya yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (kognitif, seni, emosi, spritual), sosial emosional (sikap dan prilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar. Pada masa ini anak memasuki tahap praoperasional konkret dalam berfikir dari aktivitas kegiatan di TK. Pada saat ini, sifat egosentris pada anak semakin nyata, anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada di sekitarnya.

Uraian tersebut memberikan gambaran bahwa periode usia dini jangan sampai diabaikan begitu saja. Perkembangan anak usia dini haruslah didukung oleh lingkungan sekitarnya. Stimulasi sangat penting agar potensi yang dimiliki

anak dapat berkembang dengan baik. Hal ini dapat terwujud melalui pendidikan anak usia dini.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3 dijelaskan bahwa TK menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Raudhatul Athfal (RA) menyelenggarakan pendidikan keagamaan Islam yang dinamakan nilai keagamaan Islam, nilai keimanan, dan ketaqwaan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri seperti pada TK.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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.

Tujuan pendidikan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa, fisik untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan baik fisik maupun psikis untuk itu bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK. Sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Dengan demikian anak memiliki

kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan dan belajar secara menyenangkan. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Usia dini adalah usia bermain, dan dunia bermain merupakan kegiatan yang mengasyikkan bagi anak.

Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Bagi anak yang pemalu akan mau melakukan aktifitasnya bersama temannya, karena guru terus memberikan rasa percaya diri dan rasa mampu. Setiap pribadi anak tersebut pasti tidak sama daya tangkapnya antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, misalnya anak yang cepat daya tangkapnya pasti cepat pula menjawabnya, lain halnya dengan anak yang lemah daya tangkapnya, padahal umur anak rata-rata hampir sama.

Anak usia dini adalah usia 4-6 tahun yang merupakan masa perkembangan yang dipengaruhi oleh faktor kematangan. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk membaca, maka orangtua dan guru TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan membaca yang optimal. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan oleh anak adalah kemampuan dasar diantaranya: kemampuan membaca anak, karena kemampuan membaca sangat erat sekali hubungannya dengan kemampuan keaksaraan anak. Perkembangan keaksaraan anak adalah menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal

yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri dan memahami arti kata dalam cerita.

Berdasarkan pengamatan di TK Pertiwi III Padang bahwa kemampuan membaca anak masih rendah, artinya perkembangan keaksaraan anak mengalami hambatan dan belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangan keaksaraan. Anak belum bisa mengenal huruf, anak bisa menyebutkan huruf a-z, tetapi tidak bisa membedakan, anak belum bisa membedakan huruf vokal dan konsonan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang mendukung dalam proses belajar mengajar anak hanya menggunakan kartu huruf dari kertas HVS dengan gambar tidak berwarna dan papan tulis saja, sehingga kemampuan anak dalam membaca kurang berkembang secara optimal. Selain itu kurangnya tingkat keaktifan anak dalam belajar dan penggunaan metode yang kurang tepat dalam pembelajaran dengan menggunakan metode tanya jawab saja. Hal ini terlihat pada saat guru mengenalkan huruf yang ada pada kata kepada anak.

Melalui pengalaman yang peneliti temui di TK Pertiwi III, metode pembelajaran yang dilakukan guru hanya mencontohkan saja di papan tulis, jadi anak yang cepat menangkapnya cepat pula mengertinya, sedangkan anak yang lambat akan diam saja, bahkan ada anak yang tidak mengikuti apa yang diterangkan di depan kelas.

Kegiatan membaca dapat diberikan melalui bermacam permainan kepada anak usia dini karena lebih efektif dan lebih menyenangkan. Usia TK merupakan usia efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Upaya mengembangkan ini dapat sesuai kebutuhan dengan berbagai cara termasuk

permainan kubus kata bergambar. Permainan membaca di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan keaksaraan saja, melainkan kesiapan mental, sosial dan ekonomi karena pelaksanaannya harus secara menarik, bervariasi dan menyenangkan bagi anak. Pemahaman anak dalam membaca dapat dilakukan dengan cara menyenangkan sesuai dengan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Untuk itu, guru harus dapat mengembangkan pemahaman anak tentang hal tersebut melalui permainan yang mengasyikkan, menarik, bermain menggunakan simbol, tindakan atas objek yang memiliki arti untuk diri anak karena bermain tidak terikat maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah-ubah minatnya sebab hal itu juga penting dalam perkembangan anak.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu adanya usaha untuk menciptakan media yang menarik dan mendukung dalam pembelajaran membaca kepada anak di TK Pertiwi III Siteba Padang. Menyikapi permasalahan yang ditemui di atas peneliti menggunakan kubus kata bergambar sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik mengangkat judul "**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kubus Kata Bergambar di Taman Kanak - kanak Pertiwi III Padang"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan membaca anak
2. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf.

3. Rendahnya kemampuan anak dalam membedakan huruf vokal dan konsonan
4. Rendahnya kemampuan guru dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah tentang rendahnya kemampuan membaca anak di TK Pertiwi III Siteba Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: Bagaimanakah Kubus Kata Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Padang

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kubus kata bergambar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi Peneliti

   Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam kegiatan terutama dalam penelitian tindakan kelas dan juga sebagai sumbangan untuk

meningkatkan kemampuan dasar anak khususnya kemampuan membaca anak.

2. Bagi Guru

   Untuk memperkaya media yang digunakan guru dalam mengajar melalui permainan kubus kata bergambar.

3. Bagi Anak

   Untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui kemampuan membaca anak.

4. Bagi TK

   Untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia TK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

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 stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Kehidupan manusia sejak dalam kandungan sampai lahir mempunyai tahapan-tahapan pertumbuhan dan perkembangan kematangan biologis dan psikologisnya, dimana masing-masing tahap perkembangan memiliki kebutuhan, tugas, fungsi dan peran yang berbeda.

Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik dan motorik, perkembangan spiritual, moral, sosial, emosional, intelektual, dan bahasa juga berlangsung amat pesat. Menurut Berck 2013: 1 menyatakan bahwa:

> "Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia".

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

Berdasarkan pendapat di atas peneliti simpulkan bahwa pada usia dini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dimana anak memerlukan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan usianya. Pada masa itu terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Program pendidikan TK memberikan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar.

Seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara pssikologis. Anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat anak serta rasa keingintahuannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain, dan terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidik untuk memudahkan mendampingi perkembangan anak usia dini sebagai anak didik.

Menurut Sujiono (2010:25) karakteristik anak pada rentang usia 3-6 tahun adalah :

a) Senang bertanya tentang apa saja yang dilihatnya, dengar, atau rasakan.
b) Sering membangkang menunjukkan sikap keras kepala, susah diatur, tidak menurut (masa egosentris).
c) Bermain tanpa henti seperti tidak mengenal lelah.
d) sering menjelajah (bereksplorasi).
e) Anak sebagai peniru ulung.
f) Senang berkhayal

Sedangkan menurut Santoso (2002: 53) karakteristik anak pra sekolah secara umum adalah: suka meniru, ingin mencoba, spontan, jujur, riang, suka bermain, ingin tahu (suka bertanya), banyak gerak, suka menunjukkan akunya, unik, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini mempunyai karakteristik yang unik setiap mereka berbeda satu sama lainnya. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka selalu ingin mengetahui segala aktivitas, dan sesuatu hal yang baru dari lingkungannya. Mereka selalu aktif bergerak dalam berkegiatan, memberikan ruang untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar anak akan melatih otot-otot besar dan kecil anak untuk berkembang.

Anak usia dini juga bagian dari makhluk sosial, mereka membutuhkan orang lain, mereka membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang-orang di sekitar mereka, karena setiap pertumbuhan dan perkembangan mereka perlu diperhatikan agar kemampuan berkembang sesuai tahap perkembangannya.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menjelaskan:

> "Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilanjutkan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya".

Pendidikan bagi usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Anak yang mendapatkan pendidikan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan motivasi, prestasi, dan kinerjanya, sehingga akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan berbagai potensinya.

Menurut Suyanto (2005:22), bahwa "pendidikan anak usia dini merupakan proses kehidupan itu sendiri, dan bukan semata-mata mempersiapkan anak untuk hidup dimasa mendatang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dengan memberi rangsangan pertumbuhan dan perkembangan untuk mempersiapkan anak hidup dimasa yang akan datang. Pemberian rangsangan yang bertujuan untuk perkembangan aspek kemampuan anak, serta mengembangkan kepribadian anak untuk mandiri dan bersosialisasi agar anak memperoleh pengetahuan, informasi sebagai bekal bagi anak pendidikan selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

PAUD memegang peranan penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya karena merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. PAUD sangat menentukan kesuksesan seseorang di masa depan, bagaimana seseorang merespon berbagai permasalahan yang dihadapi dalam setiap langkah kehidupan sangat ditentukan oleh pengalaman dan pendidikan yang diperolehnya pada saat usia dini.

Menurut Sujiono (2012:43) tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

1. 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.

2. Untuk membantu dan menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.
3. Intervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi *(hidden potency*) yaitu dimensi perkembangan anak (bahasa, intelektual, emosi, social, motorik, konsep diri, minat dan bakat).
4. Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (2003:4) tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

a) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman berdasarkan tinjauan didaktis adalah untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan yang merupakan potensi bawaan. Kecerdasan yang dimiliki oleh seorang anak hanya akan berarti dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
b) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial peserta didik pada masa usia

emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

c) Membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang dapat meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosio-emosional, kemandirian, kognitif dan bahasa, dan fisik/motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Dalam kehidupan nyata agar seorang anak dapat bertahan hidup dan mengembangkan segala sesuatu yang ada pada dirinya dibutuhkan suatu kemampuan, kesanggupan, dan keterampilan untuk menjaga kelangsungan hidupnya.

Berdasarkan uraian di atas tujuan pendidikan anak usia dini untuk menumbuhkembangkan pengetahuan sikap, dan keterampilan agar anak dapat berkarya, menciptakan sesuatu hal yang bermanfaat dan mampu menolong dirinya sendiri, serta bertanggung jawab terhadap dirinya, seperti mampu merawat dan menjaga kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya, dan mampu membangun hubungan dengan orang lain, dan meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar.

3. **Konsep Membaca Anak Usia Dini**

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-

kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Anderson dkk, memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan.

Untuk dapat memahami suatu bacaan, seseorang harus dapat menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Pada waktu membaca, sementara pikiran menghubungkan dengan maknanya.

Robeck dan Wilson menyimpulkan bahwa membaca merupakan penterjemahan tanda-tanda dan lambang-lambang maknanya serta paduan makna baru ke dalam sistem kognitif dan afektif yang telah dimiliki.

Adapun menurut Smith (1985:12), melalui kegiatan membaca terjadi proses pengolahan informasi yang terdiri atas informasi visual dan informasi non visual. Membaca Sebagai Proses Keterampilan. *Informasi visual* merupakan informasi yang dapat diperoleh melalui indera penglihatan, sedangkan *informasi non visual* merupakan informasi yang sudah ada dalam benak pembaca. Karena setiap pembaca memiliki pengalaman yang berbeda-beda dan dia menggunakan pengalaman itu untuk menafsirkan informasi visual dalam bacaan, maka menurut

Anderson, (1972:211) isi bacaan itu akan berubah-ubah sesuai dengan pengalaman penafsirannya. Membaca Sebagai Proses Perkembangan Keterampilan. Menurut Cleary (1993:284), pembaca yang telah lancar pada umumnya meramalkan apa yang dibacanya dan kemudian menguatkan atau menolak ramalannya itu berdasarkan apa yang terdapat dalam bacaan. Membaca Sebagai Proses Perkembangan Keterampilan, bahwa membaca merupakan suatu proses menyusun makna melalui interaksi dinamis diantara pengetahuan pembaca yang telah ada, informasi yang telah dinyatakan oleh bahasa tulis, dan konteks situasi pembaca.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa membaca adalah proses interaksi antara pembaca dengan teks bacaan. Pembaca berusaha memahami isi bacaan berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kompetensi kebahasaannya. Dalam proses pemahaman bacaan tersebut, pembaca pada umumnya membuat ramalan-ramalan berdasarkan sisitem semantik, sintaksis, grafologis, dan konteks situasi yang kemudian diperkuat atau ditolak sesuai dengan isi bacaan yang diperoleh.

b. Tujuan Membaca Anak Usia Dini

Membaca hendaknya mempunyai tujuan terhadap pengetahuan yang akan dipahaminya dan menemukan fenomena lingkungan sekitar. Hal ini disebabkan seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai

tujuan. Adapun tujuan dari membaca menurut Rahim (2008:11), antara lain:

a. Memperbarui pengetahuan tentang suatu topik.
b. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui.
c. Memperoleh informasi yang menunjang bagi pengembangan diri.
d. Mengkonfirmasi fakta yang ada di lingkungan sekitar.

Membaca sangat efektif apabila diberikan sejak dini, hal ini dikarenakan mempunyai banyak tujuan. Menurut Yulsyofriend (2013: 49) tujuan membaca, yaitu:

a. Mendapatkan informasi tentang data dan kejadian sehari-hari dalam menemukan fakta untuk mengembangkan diri.
b. Meningkatkan citra diri yaitu memperoleh nilai positif dari pesan yang disampaikan.
c. Memberikan penyaluran positif dalam membuka wawasan terhadap situasi yang akan atau maupun yang sedang dihadapi.
d. Mencari nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan.

Sementara itu Tarigan (2008:9) berpendapat, "tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi mencakup isi memahami makna bacaan"

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca anak usia dini agar anak dapat memperoleh informasi yang ada di lingkungan sekitar yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain

sebagai dasar melakukan tindakan maupun memberikan respon terhadap lingkungan. Informasi yang diperoleh mengandung nilai-nilai yang dapat diambil manfaatnya, sehingga sesuatu yang diperoleh dari membaca dapat memperkaya pengetahuan dalam dirinya.

c. Jenis-jenis Membaca

Banyak jenis-jenis membaca yang bisa dicobakan oleh seorang pembaca agar mereka paham dengan yang mereka baca dengan cepat.

Menurut Harras (1998: 42) membaca itu memiliki tujuh jenis yaitu sebagai sebagai berikut: membaca nyaring, membaca dalam hati, membaca intensif, membaca ekstensif, membaca literal, membaca kritis, dan membaca kreatif.

Menurut Tarigan (1984:11) jenis membaca terdiri atas: membaca nyaring, membaca dalam hati dan membaca cepat.

Dari dua pendapat diatas dapat kita ketahui banyak sekali jenis-jenis membaca yang bisa kita praktekkan bersama anak-anak di sekolah agar anak paham dengan yang dibacanya dengan cepat.

b. Manfaat membaca

Kemampuanmembacaadalahsalahsatufungsikemanusiaanyangtertinggidanterjadi pembeda manusia dengan makhluk lain kecakapan bahasa mempengaruhi keterampilan berpikir. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas

pengetahuan. Steinberg dalam Dhieni, dkk (2008: 5.3) mengemukakan bahwa terdapat empat manfaat anak membaca pada usia dini dari segi proses belajar mengajar, antara lain:

a. Memenuhi rasa ingin tahu anak.

b. Situasi yang memberikan suasana membaca dapat menjadi lingkungan kondusif untuk belajar anak.

c. Dapat mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat.

d. Memberikan rasa terkesan dari yang diperolehnya.

Pendapat diatas didukung oleh Leonhardt dalam Dhieni, dkk (2008: 5.4) bahwa membaca sangat penting diberikan pada anak karena dapat mempengaruhi kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara dan belajar memahami gagasan secara lebih baik. Pengembangan membaca pada anak TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan sesuai dengan karakteristik anak.

Mary Leonhardt dalam Yulsyoriend (2013: 48-49) menjelaskan bahwa manfaat membaca sebagai berikut:

a. Anak akan membaca dengan baik, sebagian waktunya digunakan untuk membaca.

b. Anak akan mempunyai rasa kebahasaan yang tinggi.

c. Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal sehingga membuat belajar lebih mudah.

d. Akan memberikan beragam perspektif kepada anak.

e. Dapat membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang

f. Anak akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa manfaat membaca yaitu untuk meningkatkan daya berfikir anak dan memperoleh pengetahuan yang mendukung kebahasaan anak dalam meningkatkan wawasan yang diperoleh anak guna mengambil keputusan yang dipilihnya. Selain itu juga dapat memenuhi rasa ingin tahu anak, situasi yang memberikan suasana membaca dapat menjadikan lingkungan kondusif untuk belajar anak dan dapat mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat.

e. Tahap-tahap perkembangan membaca

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan membaca yang optimal, asal mendapatkan stimulasi tepat. Di setiap fase anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan membacanyanya. 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.

Menurut Yulsyofriend (2013:58) Secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam berapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap fantasi (*magicalstage*)
2. Tahap pembentukan konsep diri (*selfconceptstage*)

3. Tahap membaca gambar (*Bridging reading stage*)

4. Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*)

5. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*)

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas tentang tahap membaca sebenarnya hampir sama sehingga dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tahap membaca pada anak usia dini ditandai dengan anak mulai tertarik pada buku, senang membaca gambar, mengenal tulisan, mengenal kata-kata melalui penglihatan dalam keseharian dan mampu membaca lancar. Dalam penelitian ini, tahapan membaca dapat ditandai dengan anak senang membaca gambar, mengenal tulisan, mengenal kata-kata melalui penglihatan dalam keseharian dan mampu membaca lancar.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu fenomena perilaku yang alami bagi manusia. Terlepas dari unsur usia, jenis kelamin, dan ras, orang umumnya senang dan suka bermain. Karena bermain tidak berorientasi pada hasil, tetapi lebih utama adalah proses dan nilai kesenangan yang di peroleh dalam permainan tersebut.

Menurut Mayesty dalam Sujiono dan Sujiono (2010: 34) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan, kepuasan bagi diri seseorang.

Sedangkan menurut Parten dalam Mulyasa (2012:144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Menurut Santoso (2002:46) bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan unik dan alami bagi anak karena bermain memiliki dampak yang berharga terhadap belajar dan perkembangan anak, melalui bermain anak memperoleh pengalaman yang kaya, mengeksplorasi dan memanipulasi objek. Dengan bermain memungkinkan anak untuk belajar secara alamiah.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban.

b. Jenis-jenis Bermain

Menurut Jefree, Conkey dan Hewson dalam Sujiono (2012: 146) jenis bermain yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini seperti:

1) Bermain eksploratif (*exploratory play*)

2) Bermain energetik dinamis
3) Bermain keterampilan (*skillful play)*
4) Bermain sosial (*social play*)
5) Bermain imajinatif (*imaginative play)*
6) Bermain teka-teki (*puzzle out play*)

Sedangkan menurut Santoso (2002:47) jenis bermain meliputi:

1) Bermain sosial
2) Bermain dengan benda
3) Bermain sosiodramatik

Dari uraian para ahli dapat disimpulkan pengelompokan jenis bermain tadi pada dasarnya terintegrasi dan dalam penerapannya mungkin salah satu permainan dapat mengembangkan jenis permainan yang lainnya. Keterpaduan di antara permainan akan menjadi daya tarik bagi anak untuk melakukan permainan.

c. Manfaat bermain

Bermain dapat membantu perkembangan anak, kegiatan bermain mendukung perkembangan keterampilan gerakan kasar dan halus, perkembangan kognitif, sosial dan emosional. Dengan bermain anak mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan emosi yang diterima lingkungannya dan juga belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan berhasil menyesuaikan diri dalam kelompok teman.

Menurut Schikedanz dalam Soemiarti (2008:110) menyatakan bahwa:

> "Bermain merupakan komponen sentral dalam program pendidikan anak usia dini. Bermain memungkinkan anak membangun pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan-keterampilan social, mengembangkan kemampuan untuk menangani situasi sulit dalam hidupnya, mengembangkan rasa percaya diri, serta mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus".

Manfaat bermain menurut Moeslichatoen (2004:34) adalah:

1) Untuk mempertahankan keseimbangan
2) Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari
3) Untuk mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang
4) Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari
5) Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah
6) Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan orang lain

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat dianggap sebagai cara yang unik dan alami bagi belajar dan perkembangan anak karena bermain memiliki dampak yang berharga terhadap belajar dan perkembangan anak. Melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman yang kaya, pengalaman mengksplorasi dan memanipulasi objek, berinteraksi dengan yang lain, serta mencoba dan mempraktekkan keterampilan-keterampilan baru.

d. Syarat-syarat bermain

Anak usia dini adalah makhluk yang aktif dan dinamis, kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bermain bersama-sama dengan teman. Dalam bermain ada persyaratan yang harus diperhatikan.

Menurut Soemiarti (2008:110) syarat-syarat bermain bagi anak usia dini adalah:

1) Tersedianya ruang yang cukup luas
2) Tersedianya waktu agar anak dapat mengembangkan keterampilan dalam memainkan sesuatu alat permainan
3) Alat permainan dan kegiatan bermain yang digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak

Sedangkan menurut Mulyasa (2012:167) syarat-syarat bermain bagi anak adalah:

1) Ada alat bermain, alat bantu yang digunakan dalam bermain
2) Ada metode, waktu dan tempat serta teman bermain anak harus sesuai dengan kematangan dan tingkat perkembangan anak

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak-anak membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan keterampilan dalam memainkan sesuatu alat permainan. Anak yang lebih matang akan mampu melakukan kegiatan bermain dalam waktu

yang lebih panjang dibandingkan anak yang masih muda usia yang hanya mampu bermain dalam jangka waktu yang lebih pendek.

Tersedianya ruang dan materi mainan merupakan persyaratan terjadinya kegiatan bermain. Bermain dengan kubus kata bergambar ini menggunakan ruang yang cukup luas agar anak bebas bermain.

5. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi antara guru yang bertindak sebagai komunikator, bertugas untuk menyampaikan pesan pada anak yang bertindak sebagai penerima pesan. Agar pesan-pesan pendidikan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak, maka diperlukan sebuah perantara atau penyalur pesan yang biasa disebut dengan media.

Menurut Arsyad (2013:3) istilah media itu sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara". Dalam bahasa Arab, media yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga proses komunikasi, informasi, atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau bahan ajar

yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasinya yaitu guru, sedangkan penerima informasi yaitu siswa yang sedang belajar.

Kemudian Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2013:3) berpendapat bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Dari beberapa pendapat yang telah diungkapkan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk yang digunakan orang atau pendidik untuk menyalurkan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran sehingga dapat merangsang pikiran anak agar tertarik untuk belajar. Dalam penelitian ini media pembelajaran digunakan pendidik untuk membantu dalam kegiatan membaca agar anak dapat tertarik untuk belajar.

b. Jenis Media

Dalam perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah percetakan. Kemudian lahir teknologi audio-visual dan yang terakhir muncul teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut Arsyad (2013: 31) membagi jenis media ke dalam empat kelompok yakni:

1. Media hasil teknologi cetak

2. Media hasil teknologi audio-visual

3. Media hasil tenologi yang berdasarkan komputer

4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Kemudian Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam Arsyad (2013: 38) mengemukakan ada lima jenis media yaitu:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, yuyor, main-peran, kegiatan kelompok)

2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja)

3. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan grafik, peta, gambar, transparansi, slide)

4. Media berbasis audio visual (video, film, televisi)

5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video)

Sedangkan menurut Eliyawati (2005:113), media terdiri dari beberapa jenis yang dapat dijabarkan sebagai berikut: media visual, media audio dan media audio visual.

Dari beberapa pendapat mengenai jenis-jenis media yang sudah dijelaskan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media terdiri dari beberapa jenis, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio, merupakan media yang hanya dapat didengar dengan indera pendengaran seperti radio, kaset. Media visual mencakup media yang dapat dilihat menggunakan indera penglihatan, contohnya kubus kata

bergambar. Media audio visual yaitu gabungan dari media audio dan media visual seperti televisi, video pendidikan. Dari ketiga jenis media tersebut tentu saja memiliki fungsi yang sama yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, terutama pembelajaran di TK. Dalam penelitian ini menggunakan media visual yaitu media yang dapat dilihat menggunakan indera penglihatan. Media visual ini dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran membaca.

c. Syarat-Syarat Media Pembelajaran

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik. Pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya media yang bersangkutan. Terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media atau syarat-syarat media pembelajaran menurut Arsyad (2013: 74) antara lain:

a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
b) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
c) Praktis, luwes, dan bertahan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya serta mudah dipindahkan.
d) Guru terampil menggunakannya.

e) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
f) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sedangkan menurut Sumantri (2001: 156) antara lain:

a) Berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang akan disampaikan
b) Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik
c) Sesuai dengan kemampuan guru
d) Seuai dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media haruslah dipilih dengan benar, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan tepat untuk mendukung isi pembelajaran. Kemudian adanya keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lebih lama.

6. Permainan Membaca Menggunakan Kubus Kata Bergambar

a. Pengertian kubus kata bergambar

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk melakukan sebuah proses belajar mengajar di TK karena dengan menggunakan media, anak akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara efektif. Salah satu

media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di TK terutama dalam membaca yaitu menggunakan kubus kata bergambar.

Menurut kamus bahasa Indonesia (2011: 251), kubusadalahbendayangmempunyaienambidangataupermukaan, tiappermukaanberbentuksegiempat(sepertidadu).

Sementara itu kartu kata adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Selain itu ia berkecimpung untuk membantu anak-anak yang mengalami kerusakan otak. Menurut Yulia (2005: 97) hasil penelitiannya ternyata juga dapat membuat bayi bisa membaca, bahkan menurut penelitian Glen Doman membaca itu dapat dan bahkan efektif diajarkan pada bayi.

Menurut teorinya anak balita dapat menyerap informasi secara luar biasa, bahkan semakin muda anak diajarkan membaca semakin besar daya serapnya terhadap informasi baru. Pada dasarnya setiap anak kecil ingin belajar membaca, belajar bagi mereka merupakan sesuatu yang mengasyikkan.

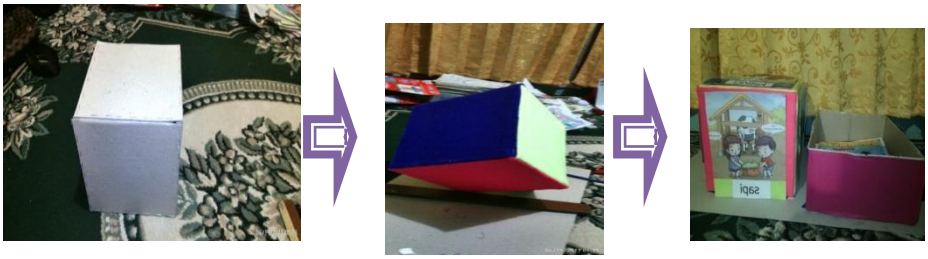
Kartu-kartu bergambar pada umumnya sangat disukai oleh anak-anak karena gambar dan warnanya sangat menarik. Untuk anak TK diperlukan kartu-kartu yang digunakan untuk membantu anak mengenal bentuk: bentuk kartu tersebut bisa berupa gambar, warna, angka, huruf. Tujuan dari kartu gambar itu adalah untuk membantu anak dengan cepat mengenal huruf atau bacaan dari gambar tersebut. Kartu-kartu tersebut

dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu satu detik untuk masing-masing kartu.

b. Bahan yang digunakan

Kubus Kata bergambar terbuat dari kertas karton jerami atau bisa juga memanfaatkan kotak bekas produk yang berbentuk kubus, ukurannya tidak terlalu besar dengan panjang sisi 20x20 cm. Setiap sisi kubus akan direkatkan kain planel warna-warni. Kubus Kata bergambar mempunyai enam sisi yang ditempeli kartu kata dan gambar yang terbuat dari kardus bekas atau karton jerami yang ditempel dengan kertas marmar kemudian direkatkan *fastener tape* dengan tujuan agar dapat ditempelkan pada kubus, kata-kata dalam kartu kata bergambar memuat gambar benda yang dikenal anak dan sesuai dengan pengalaman anak. Gambar dan kata dapat diambil dari majalah bekas yang tidak terpakai kemudian digunting dan ditempelkan pada kartu kata bergambar dan digambar sendiri. Kata bergambar yang telah ditempel pada sisi kubus bisa dibuka pasang dan diganti dengan kartu kata bergambar yang lain. Kartu kata bergambar ini memiliki sisi yaitu sisi gambar benda dibawahnya dituliskan kata seperti; gambar mata, kata "mata" dan seterusnya.

Gambar 1
Bahan dan Alat yang digunakan



Gambar 2
Alur Pembuatan Kubus Kata Bergambar

Melalui penggunaan kubus kata bergambar maka anak akan mengenal suara huruf awal, anak dapat menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara atau bunyi, anak dapat menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, dan anak dapat mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal. Anak akan lebih memahami bentuk-bentuk huruf dan bunyi huruf karena anak mempunyai kesempatan untuk menyentuh simbol-simbol huruf tersebut. Pengetahuan tentang bunyi suatu huruf dapat di peroleh dari guru maupun dari teman yang sudah mempunyai kemampuan mengenal huruf dan kata serta

memahami maksud bacaan dari gambar yang memiliki kata. Bentuk huruf-huruf tersebut akan tersimpan dalam memori otak anak yang sudah merekam bentuk-bentuk huruf beserta pelafalannya. Ketika suatu saat hasil rekaman tersebut dibutuhkan maka anak dapat membukanya kembali, misalnya ketika guru mengajarkan huruf pada anak maka anak sudah mengetahui gambaran bentuk huruf tersebut. Hal ini akan memudahkan anak untuk merangkai huruf menjadi sebuah kata sehingga kemampuan membaca anak dapat meningkat.

c. Langkah-langkah penggunaan kubus kata bergambar dalam pembelajaran

Pembelajaran anak usia dini adalah proses interaksi antara anak, orang tua atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan kemampuan yang dimiliki anak seperti kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa ini salah satunya membaca.

Pembelajaran menggunakan kubus kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca akan dilaksanakan pada kegiatan inti. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang peneliti buat dengan menggunakan kubus kata bergambar di dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Pertiwi 3, antara lain:

a) Mempersiapkan media yang akan digunakan untuk pembelajaran.
b) Mengkondisikan anak agar siap melakukan pembelajaran.

c) Guru memperkenalkan kubus kata bergambar dan cara menggunakannya.

d) Guru memperkenalkan huruf a-z dan pengucapannya. Anak diberi kesempatan untuk menirukan serta mencari huruf.

e) Guru memberi contoh kata benda yang memiliki huruf awal yang sama dengan menunjukkan kata dan gambar tersebut agar anak juga lebih paham. Anak bergiliran maju untuk mengambil huruf yang disebutkan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk membaca dan merangkai huruf menjadi sebuah kata.

f) Guru memberi contoh cara memainkan permainan kubus kata bergambar. Selanjutnya anak diberi kesempatan untuk menempelkan gambar yang bertuliskan kata serta menyebutkan huruf-huruf yang ada di kata. Kemudian anak menggulirkan kubus yang sudah ditempeli gambar yang bertuliskan kata pada keenam permukaannya, gambar yang muncullah yang akan dibaca anak.

g) Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan cara membaca gambar bertuliskan kata. Anak diberi kesempatan untuk memilih gambar yang ingin dibaca dan selanjutnya anak menempelkan gambar yang bertuliskan kata tersebut pada masing-masing kubus dengan gambar yang berbeda. Kemudian anak menggulirkan kubus tersebut dilantai, gambar yang bertuliskan kata yang muncul itulah yang akan dibaca oleh anak.

h) Anak yang mampu membaca dan tidak mengganggu temannya diberikan reward berupa ucapan seperti "pintar", "bagus", "hebat" dan berupa stiker bintang yang ditempel di papan prestasi sehingga anak akan merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran khususnya membaca.

Berdasarkan langkah-langkah meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kubus kata bergambar di atas maka dapat di jadikan sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran dan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada TK Pertiwi 3 Padang Kecamatan Nanggalo.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah melakukan studi kepustakaan, maka penulis menemukan dua penelitian yang dilakukan oleh:

1. Eva Mirmiyanti (2012), yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Di Taman Kanak-Kanak Lubuk Basung.

   Penelitian ini mendeskripsikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan pohon pintar yang menggunakan kartu kata. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang membaca anak usia dini, sedangkan perbedaannya adalah kalau Eva Mirmiyanti (2012) meneliti kemampuan membaca anak melalui permainan pohon pintar,

sedangkan peneliti meneliti peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kubus kata bergambar.

2. Asni Rasyid (2010), yang berjudul Menumbuhkembangkan Kesiapan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Lillah Pasir Putih Tabing Padang.

   Penelitian ini mendeskripsikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang membaca, sedangkan perbedaannya adalah kalau Asni Rasyid (2010) meneliti kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar, sedangkan peneliti meneliti peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kubus kata bergambar

Hasil penelitian tersebut menjadi masukan dan pendukung dalam melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kubus kata bergambar di TK Pertiwi 3 Siteba Kecamatan Nanggalo Padang".

C. Kerangka Berpikir

Pada pembelajaran yang dilakukan di TK, membaca telah diperkenalkan ketika anak berada di kelompok A. Namun ternyata terdapat sebagian anak yang masih mengalami kesulitan dalam membaca khususnya di TK Pertiwi 3 Siteba kecamatan Nanggalo Padang. Misalnya ketika guru menulis kata sederhana di papan tulis yang harus anak baca, terdapat beberapa anak yang belum mampu

membaca tulisan tersebut karena belum mengenal hurufnya. Mereka masih bingung antara huruf "b" dan "d", lalu "w" dan "m", hal ini dikarenakan huruf-huruf tersebut hampir sama bentuknya namun berbeda bunyinya. Terlihat bahwa anak masih membutuhkan bantuan dari guru untuk mengeja huruf tersebut.

Salah satu media yang menarik yang dapat digunakan untuk membaca pada anak TK yaitu kubus kata bergambar. Kubus kata bergambar adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu pada sasaran tertentu pula. Kubus kata bergambar berfungsi untuk melekatkan gambar, kata, kalimat sederhana dan bentuk-bentuk huruf alfabet yang sudah dilapisi potongan kertas amplas sehingga dapat dengan mudah menempel. Dalam kegiatan ini guru menempel gambar beserta huruf yang sudah disusun menjadi kata. Kemudian anak membaca kata yang sudah disusun oleh guru. Pada kegiatan membaca permulaan menggunakan media kubus kata bergambar, maka anak dapat membaca gambar, mengenal bentuk huruf, membaca huruf sesuai bunyi, membaca kata maupun kalimat sederhana dan memperoleh makna terhadap kata tersebut. Setelah menggunakan kubus kata bergambar, anak menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar membaca. Maka dari itu membaca untuk anak TK Pertiwi 3 dapat ditingkatkan menggunakan kubus kata bergambar.

Dari apa yang telah diuraikan diatas, apabila divisualisasikan dalam sebuah bagan adalah sebagai berikut:

Bagan 1. Kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka penelitian ini menggunakan hipotesis sebagai berikut: melalui bermain kubus kata bergambar dapat meningkatkan perkembangan membaca anak di TK Pertiwi 3 Siteba Kecamatan Nanggalo Kecamatan Nanggalo.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kubus kata bergambar dapat dilihat pada siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I nilai masih rendah kemudian dilakukan siklus II sehingga lebih tinggi. Melalui permainan kubus kata bergambar dapat meningkatkan perkembangan anak dalam membaca di kelompok B4 TK Pertiwi III Siteba Padang. Melalui Permainan kubus kata bergambar anak mampu menyebutkan gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, membedakan bunyi huruf vokal, membedakan bunyi huruf konsonan. Permainan kubus kata bergambar sangat menarik bagi anak untuk meningkatkan membaca anak.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil dan tinjauan maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan kubus kata bergambar dapat memberi peningkatan pada kemampuan membaca anak.
2. Guru harus memahami anak dan memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

3. Aplikasi permainan kubus kata bergambar ini memudahkan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran karena media kubus yang digunakan sangat disukai anak.

C. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas ada beberapa hal yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Guru hendaknya mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan demikian anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
2. Agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat anak hendaknya guru lebih kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan penyelenggara TK hendaknya mampu menyediakan alat peraga yang bisa menunjang perkembangan anak dan strategi yang digunakan sebaiknya bervariasi.
3. Permainan kubus kata bergambar ini sebaiknya dapat disosialisasikan kepada guru-guru yang lain agar kemampuan membaca anak meningkat dan pembelajaran ini menyenangkan dan sangat disenangi anak.
4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca anak melalui metode dan media yang lainnya.