EFEKTIVITAS PERMAINAN MENCARI HURUF DENGAN PAPAN PLANEL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL FALAH LUBUK BUAYA PADANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

INKA WIDIA PRATAMA
NIM: 2012/1200816

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

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul	:	**Efektivitas Permainan Mencari Huruf dengan Papan Planel terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang**
Nama	:	Inka Widia Pratama
Nim	:	2012/1200816
Jurusan	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Indra Jaya, M. Pd	Saridewi, M. Pd
NIP: 19580505 198203 1 005	NIP: 19840524 200812 2 004

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

Efektivitas Permainan Mencari Huruf Dengan Papan Planel Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang

Nama : Inka Widia Pratama
Nim : 2012/1200816
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2016

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	1. .....
2. Sekretaris	: Saridewi, M. Pd	2. .....
3. Anggota	: Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd	3. .....
4. Anggota	: Rismareni Pransiska, SS. M. Pd	4. .....
5. Anggota	: Dra. Izzati, M. Pd	5. .....

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 21 Juli 2016
Yang menyatakan,

Inka Widia Pratama
1200816/2012

ABSTRAK

Inka Widia Pratama. 2016. Efektivitas Permainan Mencari Huruf dengan Papan Planel terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca anak. Anak kesulitan dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak kesulitan dalam membaca gambar yang memiliki kata dan kalimat sederhana. Anak jenuh dan bosan ketika diajarkan membaca sehingga kurang berkembangnya kemampuan membaca anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keefektifan permainan mencari huruf dengan papan planel terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy eksperimen.* Populasi penelitian adalah Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster sampling,* yaitu kelompok B1 dan kelompok B2 masing-masingnya berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah delapan puluh tujuh koma lima sedangkan pada kelompok kontrol adalah delapan puluh dua koma nol delapan. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan mencari huruf dengan papan planel efektif dalam mengembangkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang tahun ajaran 2015/2016.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul **"Efektivitas Permainan Mencari Huruf dengan Papan Planel terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang".**

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan banyak mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Indra Jaya M. Pd sebagai Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Saridewi M. Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Tim Penguji yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
5. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
6. Bapak dan Ibu Dosen, dan staf Tata Usaha Jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
8. Ibu Amyeni, S. Pd selaku kepala sekolah Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang yang telah memberi izin dan motivasi kepada peneliti dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
9. Guru Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam mengambil data untuk menyelesaikan skripsi
10. Keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
11. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, khususnya angkatan 2012 yang selalu memberikan dukungan dan semangat.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi

kesempurnaan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
SURAT PERNYATAAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR BAGAN xi
DAFTAR GRAFIK xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 6
D. Perumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 7

BAB II. KAJIAN TEORI
A. Landasan Teori` 8
1. Konsep Anak Usia Dini 8
a. Pengertian Anak Usia Dini 8
b. Karakteristik Anak Usia Dini 9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini 10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini 11
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini 12
d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini 13
3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 14
a. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini 14
b. Tujuan Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 17
c. Manfaat Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 18
d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 19
e. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini 21
4. Konsep Membaca Anak Usia Dini 22
a. Pengertian Membaca Anak Usia Dini 22

b. Tujuan Membaca Anak Usia Dini 23
c. Manfaat Membaca Anak Usia Dini 24
d. Karakteristik Kemampuan Membaca 25
e. Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini 26
f. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca 28
g. Prinsip–Prinsip Kemampuan Membaca Anak Usia Dini 29
h. Tahap Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini 31
5. Konsep Bermain Anak Usia Dini 34
a. Pengertian Bermain Anak Usia Dini 34
b. Tujuan Bermain Anak Usia Dini 35
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini 36
d. Manfaat Bermain Anak Usia Dini 37
6. Konsep Media Pembelajaran 38
a. Pengertian Media Pembelajaran 38
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran 40
c. Karakteristik Media Pembelajaran 43
d. Fungsi Media Pembelajaran 44
e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Media Pembelajaran 45
f. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran 46
7. Permainan Mencari Huruf 47
a. Pengertian Permainan Mencari Huruf 47
b. Tujuan Permainan Mencari Huruf 48
c. Langkah-langkah Pengaplikasian Permainan Mencari Huruf 49
d. Aturan Permainan Mencari Huruf 50
8. Media Papan Planel 51
a. Pengertian Media Papan Planel 51
b. Tujuan Penggunaan Media Papan planel 52
c. Manfaat Media Papan Planel 52

B. Penelitian yang Relevan 55
C. Kerangka Konseptual 56
D. Hipotesis 58

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 59
B. Populasi dan Sampel 64
C. Variabel dan Data 67
D. Defenisi Operasional 69
E. Instrumentasi Penelitian 70
F. Teknik Pengumpulan Data 81

G. Teknik Analisis Data 82
H. Uji Persyaratan Analisis..... 82

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian 87
1. Deskripsi Data Hasil *Pre-test* 87
2. Deskripsi Data Hasil *Post-test* 93
B. Analisis Data 99
1. Analisis Data *Pre-test* 99
2. Analisis Data *Post-test* 103
3. Perbandingan Hasil Nilai *Pre-test* dan Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen (B2) dan Kelompok Kontrol (B1)..... 106
C. Pembahasan 109

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan 113
B. Implikasi 113
C. Saran 114

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Rancangan Penelitian 64
Tabel 2. Populasi Penelitian 66
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen 71
Tabel 4. Instrumen Pernyataan 72
Tabel 5. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Anak 75
Tabel 6. Validator 79
Tabel 7. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Iqra' Air Tawar Timur …….. 80
Tabel 8. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlet …….. 85
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Anak di kelas eksperimen pada anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang 88
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Anak di kelas Kontrol pada anak Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang……. 90
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Anak di Kelas Eksperimen dan Kontrol 92
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil *Post-test* Kemampuan Membaca Anak di kelas eksperimenpada anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang. 94
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil *Post-test* Kemampuan Membaca Anak di kelas Kontrol pada anak Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang..... 96
Tabel 14. Rekapitulasi Hasil *Post-test* Kemampuan Membaca Anak di Kelas Eksperimen dan Kontrol 97
Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji *Liliefors* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*pre-test*) 100
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*pretest*)..... 100
Tabel 17. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*pre-test*) 101
Tabel 18. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-tes 102
Tabel 19. Hasil Perhitungan Uji *Liliefors* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*post-test*)..... 103
Tabel 20. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*post-test*) 105

Tabel 21. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*post-test*) 105
Tabel 22. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test 106
Tabel 23. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* dan Nilai *Post-test* ……. 107

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.Papan planel ……. 54
Gambar 2.Macam-macam Gambar Alat Komunikasi ……..... 54
Gambar 3.Huruf Abjad Planel …….. 55
Gambar 4. Permainan Mencari Huruf dengan Papan Planel …….. 55

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 1. Kerangka Konseptual..... 57

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1. Data Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen 89
Grafik 2. Data Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol 91
Grafik 3. Data Perbandingan Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 93
Grafik 4. Data Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen..... 95
Grafik 5. Data Nilai *Post-test* Kelas Kontrol 97
Grafik 6. Data Perbandingan Hasil *Post-test* Kemampuan Membaca Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 98
Grafik 7. Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Membaca Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol 108

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. RKH Kelas Ekperimen 115
Lampiran 2. RKH Kelas Kontrol 144
Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen 175
Lampiran 4. Instrumen Pernyataan 176
Lampiran 5. Tabel Analisis Item untuk PerhitunganValiditasI tem 177
Lampiran 6. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1... 178
Lampiran 7. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2... 180
Lampiran 8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3... 182
Lampiran 9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4... 184
Lampiran 10. Hasil Analisis Item InstrumenKemampuan Membaca Anak .. 186
Lampiran 11. Tabel Perhitungan Menghitung Reliabilitas Item..... 187
Lampiran 12. Nilai Hasil *Pre-test* untuk Perhitungan Kelas Eksperimen 189
Lampiran 13. Nilai Hasil *Pre-test* untuk Perhitungan Kelas Kontrol 190
Lampiran 14. Nilai Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar 191
Lampiran 15. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Anak Kelas Eksperimen 192
Lampiran 16. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil Kemampuan Membaca Anak Kelas Kontrol 194
Lampiran 17. Uji Normalitas (*Liliefors)* Kelas Eksperimen..... 196
Lampiran 18. Uji Normalitas (*Liliefors*) Kelas Kontrol..... 198
Lampiran 19. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji *Bartlett* 200
Lampiran 20. Uji Hipotesis 202
Lampiran 21. Nilai Hasil *Post-test* untuk Perhitungan Kelas Eksperimen 203
Lampiran 22. Nilai Hasil *Post-test* untuk Perhitungan Kelas Kontrol..... 204
Lampiran 23. Nilai Hasil *Post-test* Kemampuan Membaca Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar 205
Lampiran 24. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil *Post-test* Kemampuan Membaca Anak Kelas Eksperimen..... 206
Lampiran 25. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil *Post-test* Kemampuan Membaca Anak KelasKontrol 208
Lampiran 26. Uji Normalitas (*Liliefors)* Kelas Eksperimen..... 210
Lampiran 27. Uji Normalitas (*Liliefors*) Kelas Kontrol..... 212
Lampiran 28. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji *Bartlett* 214
Lampiran 29. Uji Hipotesis 216

Lampiran 30. Tabel Nilai r Product Moment 217
Lampiran 31. Tabel Nilai z 218
Lampiran 32. Tabel Nilai L untukUji *Liliefors* 219
Lampiran 33. Tabel Nilai Chi Kuadrad 220
Lampiran 34. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor) 221
Lampiran 35. Dokumentasi Penelitian 222

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak semenjak lahir hingga usia 6 (enam) tahun. PAUD dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan sosok individu yang terus mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia dini merupakan masa emas bagi anak *(golden age).* Pada usia tersebut, anak memiliki banyak potensi yang bisa dikembangkan dengan baik. Potensi tersebut harus difasilitasi dengan baik agar dapat berkembang dengan optimal. Salah satu fasilitas yang dapat mengembangkan potensi anak adalah lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak. Tujuan penyelenggaraan Taman Kanak-kanak adalah mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Adapun aspek

perkembangan tersebut antara lain nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik-motorik.

Perkembangan bahasa adalah salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Proses belajar bahasa merupakan pencapaian intelektual anak yang paling berharga. Belajar bahasa yang sangat krusial terjadi pada anak sebelum enam tahun. Oleh Karena itu, Taman Kanak-kanak merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak. Dengan adanya kemampuan berbahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran dan perasaannya pada orang lain.

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua, yaitu belajar bahasa untuk berkomunikasi dan belajar literasi yaitu belajar membaca dan menulis. Bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan sistem aturan. Dengan daya cipta tersebut manusia dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas.

Kemampuan membaca sejak dini penting bagi anak karena dengan membaca memenuhi rasa ingin tahu anak, memberikan wawasan yang luas dalam segala hal dan membuat belajar anak lebih mudah serta dengan

membaca anak akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka. Dasar yang paling utama adalah menstimulasi agar anak memiliki kematangan dan kesiapan untuk membaca. Agar tercapainya keberhasilan seorang pendidik hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memvariasikan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik, agar proses pembelajaran berlangsung optimal dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, permasalahan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang adalah kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran membaca. Adapun media yang biasa digunakan guru adalah papan tulis dan majalah. Hal ini menyebabkan anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk huruf, anak kesulitan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, anak masih kesulitan dalam membaca gambar yang memiliki kata dan kalimat sederhana. Selain itu anak masih kesulitan dalam menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Karena kurang bervariasinya media pembelajaran sehingga kemampuan membaca anak kurang berkembang.

Selain itu metode yang digunakan guru untuk mengenalkan membaca pada anak kurang menarik. Ketika memberikan pembelajaran membaca, guru hanya bertanya huruf-huruf yang tersedia pada papan tulis maupun pada majalah. Anak menyebutkan kata-kata yang awalan sama tanpa adanya gambar yang menarik dan benda nyata mewakilkan kata tersebut. Ketika anak

dihadapkan pada bahan bacaan yang sesungguhnya anak merasa kesulitan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf sehingga anak kurang mampu membaca gambar yang memiliki kata dan kalimat sederhana. Selain itu, anak juga merasa jenuh dengan kegiatan membaca yang dilakukan guru setiap hari dimana anak dihadapkan pada buku bacaan yang hanya terdapat tulisan yang tidak disertai gambar, sehingga bagi anak membaca adalah sesuatu yang membosankan. Hal inilah yang menyebabkan anak menjadi jenuh dan bosan ketika diajarkan membaca sehingga pembelajaran membaca menjadi kurang menyenangkan yang berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan membaca anak.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan maka perlu adanya suatu upaya perubahan yang harus dilakukan guru untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan membaca yaitu dengan melakukan permainan mencari huruf dengan papan planel. Berdasarkan pada pengamatan yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang, peneliti merasa tertarik untuk meneliti pada kemampuan membaca anak dengan judul **" Efektivitas Permainan Mencari Huruf dengan Papan Planel terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang".**

Alasan peneliti memilih permainan mencari huruf dengan papan planel sebagai salah satu permainan dengan media yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak, karena permainan yang menarik dan media yang berwarna. Didalam permainan mencari huruf, memudahkan anak dalam

mengingat huruf vokal dan konsonan yang terdapat pada kata sesuai gambar yang ditempel di papan planel, kemudian melatih anak agar lebih tanggap dan cepat serta menumbuhkan rasa semangat belajar dengan permainan dan media yang menarik dan berwarna. Papan tempat menempel huruf-huruf abjad berukuran besar yang dilapisi dengan kain planel dan warna-warni huruf abjad yang digunakan ketika anak bermain dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Kemudian huruf-huruf abjad yang di buat sesuai ukuran huruf yang bisa dipegang anak, anak langsung memegang bentuk huruf yang sebenarnya, sehingga memudahkan anak dalam mengenal, meraba dan membedakan bentuk huruf.

Permainan mencari huruf dengan papan planel merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan media papan planel yang dibentuk seperti papan tulis yang dilapisi dengan kain planel. Pada permukaan papan akan diberi perekat untuk menempel masing-masing huruf yang nantinya akan dicari anak sesuai dengan gambar, kata dan kalimat sederhana yang di tempelkan di papan. Huruf-huruf abjad juga dibuat dari kertas tebal dan dilapisi dengan kain planel berwarna-warni yang dibentuk menjadi huruf abjad.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa permasalahan berikut :

1. Kurang bervariasi media yang dipergunakan guru.
2. Kemampuan membaca anak kurang berkembang.

3. Kurang menarik metode yang dipergunakan guru.
4. Kurang menarik sumber belajar untuk kegiatan membaca anak

C. Pembatasan Masalah

Sebagaimana identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu kurang bervariasi media yang dipergunakan guru.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: ”Seberapa Efektifkah Permainan Mencari Huruf dengan Papan Planel terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang ?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk ”mengetahui seberapa efektif permainan mencari huruf dengan papan planel terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang”.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak dapat mengaplikasikan permainan mencari huruf dengan papan planel dalam rangka mengembangkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang.
2. Bagi guru media permainan mencari huruf dengan papan planel ini dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif pada pembelajaran kemampuan membaca.

3. Bagi peneliti sendiri hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dan informasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang dengan dimensi dan aspek yang berbeda.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa ini dapat memberikan pengaruh yang membekas dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik-biologis, kognitif maupun sosio-emosi. Anak yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan energik.

Masithoh, dkk (2009:1.16) menyatakan bahwa pengertian anak usia dini adalah: "sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif atau intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial-emosional, serta bahasa".

Menurut Berk dalam Yulsyofriend (2013:1) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu

proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia nol sampai delapan tahun.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai delapan tahun yang memiliki karakteristik yang khusus dari segi sosial, kognitif, emosi, bahasa, fisik dan motorik serta mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat fundamental untuk tahun-tahun selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat fundamental nagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya diatas delapan tahun.

Suryana (2013:31) menjelaskan bahwa karakteristik anak usia dini adalah:

> 1) Anak bersifat egosentris, anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandangan dan kepentingan sendiri; 2) Anak memiliki rasa ingin tahu, anak usia dini cenderung banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengar, terutama terhadap hal-hal yang baru, menarik dan menakjubkan; 3) Anak bersifat unik, anak memiliki bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang yang berbeda-beda; 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi;

> 5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek, anak pada umumnya memiliki daya perhatian yang pendek kecuali memang kegiatan tersebut menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan.

Selain itu Herawati (2005:9) juga menyebutkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah : "1) Anak bukan miniatur orang dewasa. Kebutuhan anak usia dini berbeda dengan kebutuhan orang dewasa dan tidak sesuai dengan pada usia dini; 2) Anak masih tahap tumbuh kembang; 3) Setiap anak unik".

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini sangatlah unik, dapat dilihat pada tiap-tiap perkembangannya. Oleh sebab itu, guru harus dapat memahami karakteristik anak agar mudah menyelesaikan setiap permasalahan dalam setiap proses perkembangan anak.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia dini

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini, sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Pendidikan anak usia dini pada konsepnya adalah pendidikan yang diselerenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Menurut PP No.27/1990 Pasal 6 dalam Rahman (2009:46-57) menyatakan bahwa: "pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia dini tiga sampai enam tahun".

Sementara itu pendidikan anak usia dini menurut Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan UPI (2007:95) adalah :

> Segenap upaya pendidik dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui penyediaan berbagai pengalaman dan ransangan yang bersifat mengembangkan, terpadu, dan menyeluruh sehingga anak dapat bertumbuh-kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai dan norma kehidupan yang dianut.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi anak usia nol sampai enam tahun dalam mempersiapkan mereka menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya serta pendidikan anak usia dini merupakan landasan fundamental terhadap pengembangan kualitas sumber daya manusia yang akan mempengaruhi perkembangan anak berikutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap

prilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Rahman (2009:46-57) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah: "untuk mengetahui perkembangan anak usia dini, karakteristik-karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini, sehingga setiap orang yang sudah dewasa akan memperlakukan anak usia dini dengan tepat".

Sementara itu, Suyanto (2005:5) juga menjelaskan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini yaitu: "untuk membimbing dan mengembangkan potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai bangsa yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa".

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dengan tepat sehingga dapat tumbuh dan berkembang optimal sesuai dengan norma dan harapan masyarakat.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Trianto (2011:24) menyatakan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah: "membina, menumbuhkan serta mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya, dana agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Sujiono (2009:46) menyatakan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah:

> 1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangan; 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar; 3) mengembangkan sosialisasi anak; 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak; 5) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya; 6) memberikan stimulus kultural pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sesuai tahap perkembangannya, serta memberikan stimulus kultural pada anak, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Pengembangan pendidikan anak usia dini seyogyanya didasarkan pada berbagai sumber yaitu karakteristik anak didik, perkembangan ilmu pengetahuan serta nilai-nilai dan harapan-harapan yang berkembang pada masyarakat. Dengan adanya hal tersebut pendidikan yang disediakan akan dapat mengarahkan anak untuk mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tuntutan kondisi anak dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Model pendidikan anak usia dini bersifat terintegrasi yang dilaksanakan secara terpadu. Maksudnya kegiatan pendidikan pada anak tidak dibagi kedalam bentuk mata-mata pelajaran tetapi materi pelajaran pada anak usia dini disajikan dalam bentuk kegiatan

berdasarkan tema. Tema yang disajikan kepada anak dimulai dari yang sederhana menuju yang kompleks.

Menurut Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan UPI (2007:109) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah:

> 1) Relatif tidak terstruktur yaitu pendidikan perlu dirancang dan disajikan secara tidak kaku tetapi sifatnya lebih informal sebagai kegiatan keseharian; 2) Terintegrasi maksudnya pendidikan anak usia dini disajikan secara terpadu; 3) Kontekstual maksudnya pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan memperhatikan apa yang secara kontekstual terjadi dalam interaksi pendidikan dengan anak; 4) Pengalaman langsung yaitu sesuai dengan tingkat perkembangan dan cara belajar anak; 5) Melalui suasana bermain maksudnya pemberian pembelajaran diberikan kepada anak melalui kegiatan bermain agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan; 6) Responsif maksudnya adanya perhatian pada perbedaan individual anak baik dalam hal kecakapan, minat maupun aspek lainnya sehingga program pendidikan yang diberikan sesuai dengan individu tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan anak baik fisik maupun psikis, pendidikan anak usia dini harus direncanakan dan dirancang dengan baik agar potensi anak berkembang dengan optimal yang nantinya dapat membawa anak menuju kearah kedewasaan sehingga anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Sanan, Yamin (2013:108) mengemukakan bahwa:

“bahasa adalah suatu alat komunikasi yang digunakan melalui suatu sistem suara, kata, pola yang digunakan manusia untuk menyampaikan pertukaran pikiran dan perasaan”.

Menurut Suhartono (2005:8) menyatakan bahwa bahasa adalah: “rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan serta sikap manusia”. Bahasa merupakan lambang yang pemakaiannya digunakan sesuai kaidah yang berlaku dalam bahasa yang bersangkutan.

Chomsky dalam Susanto (2012:37) meyakini bahwa manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa pada suatu waktu tertentu dan dengan cara tertentu. Ia menegaskan bahwa setiap anak mempunyai *language acquisition device* (LAD), yaitu kemampuan alamiah anak untuk berbahasa. Tahun - tahun awal merupakan periode penting untuk belajar bahasa (*critical-period*).

Menurut Vygotsky dalam Susanto (2012), menyatakan bahwa bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori - kategori untuk berfikir. Menurut Santrock dalam Dhieni, dkk (2011:1.17) bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi *Fonologi, Morfologi, Sintaksis, Semantik dan Pragmatik.*

Fonologi (berkaitan dengan penguasaan sistem suara/bunyi), morfologi (berkaitan dengan penguasaan pembentukan kata-kata), sintaksis (penggunaan tata bahasa), leksikal (berkaitan dengan

penguasaan dan perluasan kekayaan kata-kata serta pengetahuan mengenal arti kata-kata), semantik (berkaitan dengan penguasaan arti bahasa), dan pragmatik (berkaitan dengan penguasaan aturan-aturan berbicara).

Menurut Sudarna (2014:28), teori perkembangan dan pemerolehan bahasa terbagi menjadi :

1. Teori Behavioristik

   Orang dewasa sebagai pengguna bahasa memberikan model tentang perilaku bahasa yang standar. Contoh, jika orang dewasa mengatakan "saya minta minum" kemudian ditirukan oleh anak "minta minum" maka respon anak tersebut dapat diterima. Namun, secara bertahap orang dewasa akan mendorong anak agar dapat mengucapkankannya secara lengkap apabila menghendaki minum. Dengan demikian, pada dasarnya bahasa adalah berdasarkan pada proses modelling, imitasi, praktik, dan *reinforcement* selektif.

2. Teori Genetik

   Menurut teori ini, belajar bahasa lebih merupakan proses instingtif dari pada proses imitasi. Semua anak dilahirkan dengan memiliki kemampuan untuk menggunakan bahasa. Menurut teori genetik, bahasa anak pada dasarnya telah terstruktur. Akibatnya, anak memproses tata bahasa disekitarnya, membuat kaidah yang diuji, kemudian merevisi kaidah berdasarkan *feedback* yang

diterima. Dengan cara ini pembicaraan anak secara perlahan akan mendekati pembicaraan orang dewasa.

3. Teori sosiokultural

Teori sosio-kultural menekankan bahwa penguasaan pragmatik merupakan kenyataan yang interaktif yang menekankan pentingnya lingkungan sosial dimana bahasa tersebut dibutuhkan dan interaksi yang terjadi antara anak dan orang dewasa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian bahasa adalah alat untuk berfikir, mengekspresikan diri, mengutarakan pikiran dan perasaan, dan alat untuk berkomunikasi. Keterampilan bahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah.

b. Tujuan Pengembangan Bahasa

Menurut Masitoh dalam Aisyiyah (2007:1.14) menyebutkan bahwa bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara aktif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa dengan baik.

Menurut Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar (2007:3) tujuan pengembangan bahasa adalah sebagai berikut:

> 1) agar anak dapat mengolah kata secara komprehensif; 2) agar anak dapat mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami oleh orang lain; 3) agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan, mengartikan dan

> menyampaikan secara utuh kepada orang lain; 4) agar anak dapat berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan bahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan anak khususnya anak usia dini, dengan pengembangan kemampuan berbahasa anak mampu mengolah kata secara komprehensif, mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh, berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Kemampuan bahasa anak usia dini diperoleh dan dipelajari anak secara alami untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga anak akan mampu bersosialisasi, berinteraksi dan merespon orang lain.

c. Manfaat Bahasa bagi Anak Usia Dini

Manfaat bahasa yang utama adalah sebagai alat komunikasi. Menurut Nurbiana dalam Augusti (2013:16) mengemukakan bahwa dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi dalam kelompok. Pribadi itu berfikir, berperasaan, bersikap, berbuat, serta memandang dunia dalam kehidupan seperti masyarakat sekitarnya.

Menurut Depdiknas dalam Susanto (2012:81) menyatakan bahwa manfaat bahasa bagi anak adalah: 1) sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan. 2) sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak. 3) sebagai alat untuk

mengembangkan ekspresi anak. 4) sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan pikiran kepada orang lain.

Sejalan dengan itu, Suharsono (2005:13) menyatakan manfaat bahasa bagi anak usia dini diantaranya: "1) sarana untuk berfikir; 2) sarana untuk mendengarkan; 3) sarana untuk melakukan kegiatan berbicara; 4) sarana anak agar mampu membaca dan menulis".

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat bahasa bagi anak usia dini sangat banyak, yaitu sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain, sarana untuk berfikir dan menyatakan perasaan kepada orang lain, serta dengan bahasa anak mampu untuk membaca dan menulis.

d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa merupakan suatu sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa anak dapat berkembang dengan cepat jika anak memiliki kemampuan dan didukung oleh lingkungan yang baik.

Menurut Sanan, Yamin (2013:109), faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, meliputi:

> 1) Anak berada dalam lingkungan yang positif dan bebas dari tekanan, lingkungan yang kaya bahasa akan menstimulasi perkembangan bahasa anak; 2) Menunjukkan sikap dan minat yang tulus pada anak, pentingnya menunjukkan minat dan perhatian tinggi kepada anak; 3) Menyampaikan pesan verbal di ikuti dengan pesan non verbal; 4) Menunjukkan

> ekspresi yang sesuai dengan dengan ucapan orang-orang yang bercakap-cakap dengan anak; 5) Melibatkan anak dalam komunikasi, menghargai dan memberikan respon yang baik terhadap bahasa anak.

Bruner dalam Susanto (2012:76), menyatakan bahwa dalam perkembangan bahasa, anak belajar dari kongkret ke abstrak melalui tiga tahapan, yaitu: *enactive, iconic dan symbolic.*

1. Pada tahap *enactive*, anak berinteraksi dengan objek berupa benda-benda, orang dan kejadian. Dari interaksi tersebut anak belajar nama dan merekam ciri benda dan kejadian. Itulah sebabnya kenapa anak pada usia 2-2 tahun akan banyak bertanya"Apa itu?", Apa ini?", sangat penting untuk mengenalkan nama benda - benda sehingga anak mulai menghubungkan antara benda dan simbol, nama benda.
2. Pada proses *iconic*, anak mulai belajar mengembangkan simbol dengan benda.
3. Proses *symbolic*, terjadi saat anak mengembangkan konsep. Anak akan belajar tentang berbagai benda seperti gelas, minum, air. Semakin dewasa ia akan mampu menggabungkan konsep tersebut menjadi lebih kompleks, seperti "minum air dengan gelas".

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, dan bahasa anak berkembang dengan cepat apabila anak memiliki kemampuan dan didukung oleh lingkungan yang baik, Dan anak belajar bahasa

dari kongkret ke abstrak melalui tiga tahapan, yaitu: *enactive, iconic* dan *symbolic.*

e. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Kemampuan berbahasa merupakan hasil kombinasi seluruh sistem perkembangan anak, yang melibatkan kemampuan motorik, psikologis, emosional dan sosial. Menurut Jamaris dalam Susanto (2012:78) karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata.
2. Lingkup kosakata yang diucapkan anak menyangkut warna, ukuran,bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus).
3. Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
4. Dapat berpatisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan.
5. Anak usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar (2007:5) karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini 4-6 tahun adalah:

> 1) dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4-5 kata; 2) dapat melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar; 3) senang mendengarkan dan

> menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami; 4) menyebutkan nama, jenis kelamin dan umurnya, menyebutkan nama panggilan orang lain (teman, kakak, adik, atau saudara yang telah dikenalnya); 5) mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan apa, mengapa dan bagaimana; 6) dapat mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata apa, siapa dan mengapa; 7) dapat mengunakan kata depan seperti di dalam, di luar, di atas, di bawah dan di samping; 8) dapat mengulang lagu anak-anak dan menyanyikan lagu sederhana; 9) dapat menjawab telepon dan menyampaikan pesan sederhana; 10) dapat berperan serta dalam suatu percakapan dan tidak mendominasi untuk selalu ingin didengar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun kemampuan bahasanya tidak diserap lagi, namun mulai dipelajari secara sadar. Ketika anak sudah mampu berbicara maka ia sudah siap memasuki sekolah karena akan cukup matang untuk belajar huruf.

4. Konsep Membaca Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca Anak Usia Dini

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

Harl dalam Dhieni (2005:5.3) menyatakan bahwa membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis. Membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol-simbol verbal yang tertulis.

Sejalan dengan itu Andersen dkk dalam Yulsyofriend (2013:47) juga memandang membaca adalah suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan diatas bahwa membaca merupakan suatu proses dalam memahami makna suatu tulisan dari kata dengan simbol-simbol verbal yang tertulis atau tercetak.

b. Tujuan Membaca Anak Usia Dini

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Menurut Yulsyofriend (2013:49) menyatakan tujuan membaca yaitu:

> 1) membaca untuk mendapatkan informasi; 2) membaca bertujuan agar citra diri meningkat; 3) membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat jenuh, sedih, bahkan putus asa; 4) membaca untuk tujuan rekreatif dan untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan; 5) membaca untuk mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Sedangkan Menurut Wicaksana (2008:30) 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".

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca akan mempengaruhi pemerolehan pemahaman bahasa artinya semakin kuat tujuan seseorang dalam membaca maka semakin tinggi pula kemampuan orang itu dalam memahami bacaannya.

c. Manfaat Membaca Anak Usia Dini

Manfaat membaca bagi anak adalah memperluas wawasan anak dan mengabungkan pola pikir kreatif dalam diri mereka. Menurut Leonhardt dalam Yulsyofriend (2013:48-49) menyatakan beberapa manfaat membaca pada anak: 1) dengan membaca anak akan mempunyai kebahasaan yang tinggi, 2) dengan membaca akan dapat memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah, 3) dengan membaca dapat membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang, 4) dan dengan membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.

Menurut Prasetyono (2008:57) menyatakan bahwa manfaat membaca adalah: “meransang otak untuk melakukan olah pikir memahami makna yang terkandung dalam rangkaian simbol-simbol (tulisan).

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat membaca bagi anak adalah dapat memperoleh pengetahuan yang tidak diketahuinya, dengan membaca berbagai aspek perkembangan dapat

dikembangkan jika anak mampu mengembangkan kemampuan membacanya.

d. Karakteristik Kemampuan Membaca

Membaca merupakan suatu proses yang melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental. Proses membaca terdiri dari bermacam aspek, yaitu sensori, perceptual, urutan pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap dan gagasan. Menurut Dhieni (2009:13) menjelaskan beberapa kemampuan kesiapan membaca yang harus dikuasai oleh anak agar mampu membaca, yaitu:

> 1) kemampuan membedakan auditorial, anak belajar memahami suara-suara umum di lingkungan mereka dengan membedakan suara-suara tersebut; 2) kemampuan diskriminasi visual, anak belajar memahami objek dan pengalaman umum dengan gambar-gambar pada foto dan lukisan; 3) kemampuan membuat hubungan suara dengan simbol, anak belajar mengaitkan huruf besar dan huruf kecil dengan nama mereka dan dengan suara yang mereka representasikan; 4) kemampuan perseptual motoris, anak belajar menggunakan otot halus tangan dan jari untuk melakukan koordinasi gerakan dengan apa yang mereka lihat; 5) kemampuan bahasa lisan, anak belajar mendengarkan, mengingat dan mengikuti petunjuk.

Menurut Hawadi (2001:37) menyebutkan beberapa karakteristik membaca, antara lain: "1) pengenalan kata-kata, penekanannya pada pengenalan persamaaan antara apa yang diucapkan dan apa yang ditulis sebagai simbol; 2) pengertian, setelah mengerti

simbol dan dapat mengucapkan, yang terpenting adalah mengerti apa yang dibaca; 3) reaksi; 4) penggabungan".

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengajaran membaca harus didasarkan pada kebutuhan dan mempertimbangkan kemampuan anak agar pembelajaran membaca dapat terlaksana dengan tujuan yang diharapkan.

e. Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

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

Yulsyofriend (2013:58) menyatakan bahwa perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

> 1) Tahap Fantasi *(Magical Stage)* anak mulai belajar menggunakan buku, anak sudah berfikir bahwa buku itu penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya; 2) Tahap Pembentukan konsep diri *(Self Concept Stage)* anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca; 3) Tahap Membaca Gambar *(Bridging Reading Stage)* anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang dikenal, dapat mengungkap kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya, serta mengenal abjad; 4) Tahap Pengenalan Bacaan *(Take Off Reader Stage)* anak sudah mulai menggunakan isyarat *(graphonich, semantic, syntactic)* secara bersama-sama. Anak tertarik pada

> bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan; 5) Tahap Membaca Lancar *(Independent Reader Stage)* anak membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.

Menurut Cochorane dalam Musfiroh (2008:8) mengatakan bahwa perkembangan membaca anak dapat dikategorikan ke dalam lima tingkatan, yaitu : 1) Tahap Magic: anak belajar tentang guna buku, mulai berfikir bahwa buku adalah sesuatu yang penting. 2) Tahap Konsep Diri: anak melihat diri sendiri sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan pura-pura membaca, mengambil makna dari gambar dan membahasakan buku walaupun tidak sesuai dengan teks yang ada didalamnya. 3) Tahap Pembaca Antara: anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak. 4) Tahap Lepas Landas: anak mulai bergairah membaca, mulai mengenali huruf dari konteks dan memperhatikan lingkungan huruf cetak dan membaca apapun di sekitarnya. 5) Tahap Independen: anak dapat membaca buku yang tidak dikenal secara mandiri, mengkonstruksi makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya dan isyarat penulis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan membaca anak akan dipengaruhi oleh kemampuan seseorang dalam memahami kata-kata maupun teks dan akan berkembang menurut tahap perkembangannya sesuai usia anak.

f. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks, artinya banyak faktor yang mempengaruhinya. Anderson dalam Yulsyofriend (2013:53) menunjuk motivasi, lingkungan keluarga, dan guru sebagai faktor yang sangat berpengaruh: (1) Motivasi merupakan faktor yang cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan membaca. Kerap kali kegagalan dalam bidang membaca disebabkan oleh rendanya motivasi. (2) Lingkungan keluarga, orang tua memiliki kesadaran akan pentingnya kemampuan membaca akan berusaha agar anak–anaknya memiliki kesempatan untuk belajar membaca. Kebiasaan orang tua membacakan cerita untuk anak–anaknya yang masih kecil merupakan usaha besar sekali artinya dalam penumbuhan minat baca maupun perluasan pengalaman serta pengetahuan anak. Pembicaraan orang tua serta anggota keluarga lainnya di rumah juga mempengaruhi kemampuan membaca anak.

Pembicaraan yang berisi pengalaman yang melibatkan konsep, istilah, pandangan dan sebagainya akan memperluas pengalaman serta wawasan yang diperlukan dalam memahami berbagai topik bacaan. Kondisi sosial yang baik akan lebih memungkinkan orang tua untuk menyediakan sumber–sumber bacaan. Sumber bacaan ini bagi orang tua yang memiliki pendidikan yang memadai akan memperluas wawasan dan pengalaman yang dapat diteruskan kepada anak yang akan mempengaruhi minat baca anak.

Selain uraian diatas ada juga faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca anak dalam Siantayani (2011:75) yaitu kesiapan anak untuk membaca. Kesiapan anak dalam membaca tidak terlepas dari 2 unsur utama yaitu kesiapan neural dan kesiapan muskular, yaitu: (1) Kesiapan neural adalah kondisi kematangan anak secara neurologis, yaitu kemampuan untuk mulai dapat mengenal prasyarat membaca. (2) Kesiapan muskular adalah kesiapan anak dalam bidang koordinasi otot-otot untuk menggerakkan organ-organ yang diperlukan untuk membaca.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kesiapan membaca setiap anak berbeda-beda sesuai dengan potensi dan ransangan yang diberikan oleh orang tua, guru dan lingkungan. Kesiapan ini perlu di stimulasi melalui penciptaan lingkungan sedini mungkin melalui berbagai cara yang menyenangkan.

g. Prinsip–prinsip Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Prinsip pembelajaran membaca ialah prinsip pembelajaran untuk menimbulkan kebiasaan dan minat membaca pada anak. Menurut Yulsyofriend (2013:57), mengemukakan prinsip kemampuan membaca, yaitu:

> 1) pendidik lebih mengutamakan pengembangan penguasaan kosa kata, kemampuan menyimak dan berkomunikasi sebelum permainan membaca diberikan; 2) mendeteksi kemampuan awal anak dalam berbahasa; 3) merencanakan kegiatan bermain dan alat permainan sederhana melalui kegiatan bermacam kegiatan; 4) mengkomunikasikan kegiatan keberbahasaan

> anak pada orang tua; 5) menentukan sarana permainan yang diambil dari lingkungan sekitar dan dikenal anak; 6) menggunakan perpustakaan anak sebagai sarana yang dapat menumbuhkan minat baca anak; 7) menata lingkungan kelas dengan berbagai kosa kata dan nama benda yang memungkinkan anak melihat dan berkomunikasi tentang benda tersebut; 8) menggunakan gambar-gambar sederhana yang dikenal anak untuk mengenalkan berbagai bentuk kata atau kalimat sederhana.

Sejalan dengan itu, Mallquist dalam Santoso (2012:89) berpendapat bahwa pembelajaran membaca di Taman Kanak-kanak benar-benar dilaksanakan dengan sistematis, artinya sesuai dengan kebutuhan, minat, perkembangan, dan karakteristik anak. Proses pembelajaran, alat-alat permainan (media pembelajaran) yang digunakan harus memperhatikan hal ini, dan lingkungan belajar harus kondusif. Beberapa prinsip kemampuan membaca menurut Mallquist dalam Santoso (2012:89) adalah :

1. Pendidik lebih mengutamakan pengembangan kosa kata, kemampuan menyimak dan berkomunikasi sebelum permainan membaca diberikan.
2. Mendeteksi atau melacak kemampuan awal anak dalam berbahasa. Prinsip ini dilakukan agar pendidik dapat memperhatikan perkembangan bahasa anak secara individual. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat diperoleh kemampuan berbahasa anak serta mengelompokkannya berdasarkan kemampuan yang relatif sama.

3. Merencanakan kegiatan bermain dan alat permainan sederhana melalui kegiatan bercakap–cakap, bercerita atau menyampaikan cerita (*story telling)*, membacakan cerita (*story reading*) dan bermain peran (*role play*).
4. Mengkomunikasikan kegiatan keberbahasaan anak pada orang tua termasuk kegiatan melalui permainan membaca permulaan.
5. Menentukan sarana permainan yang diambil dari lingkungan sekitar dan dikenal anak.
6. Menata lingkungan kelas dengan berbagai kosa kata dan nama benda yang memungkinkan anak melihat dan berkomunikasi tentang benda–benda itu.
7. Menggunakan gambar–gambar sederhana yang dikenal anak untuk mengenalkan berbagai bentuk kata atau kalimat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip kemampuan membaca pada anak perlu diketahui, terutama bagi tingkat dasar, agar anak memperoleh pengalaman belajar yang baik dan menyenangkan dalam belajar membaca.

h. Tahap Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Steinberg dalam Susanto (2012:90-91) mengatakan bahwa, perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak usia (4-6) tahun berlangsung dalam lima tahap perkembangan yaitu:

1. Tahap Fantasi (*magical stage*)

   Pada tahap ini anak mulai menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting. Melihat atau membolak balikkan buku dan kadang– kadang anak membawa buku kesukaaannya.

2. Tahap Pembentukan Konsep Diri *(self concept stage)*

   Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura–pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.

3. Tahap Membaca Gambar (*bridging reading stage*)

   Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata–kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis , dan sudah mengenal abjad.

4. Tahap Pengenalan Bacaan

   Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphonic, sematic, dan syntactic*) secara bersama–sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda–tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan.

5. Tahap Membaca Lancar (*independent reader stage*)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya.

Menurut Al-khalili (2005:135) menyebutkan beberapa tanda dan ciri yang menunjukkan bahwa waktu kesiapan membaca telah datang pada anak usia dini. Diantara tanda-tandanya adalah:

> 1) anak-anak sangat tertarik dalam melihat gambar-gambar; 2) melontarkan pertanyaan-pertanyaan dan terus menerus bertanya; 3) memperhatikan buku-buku orang dewasa, majalah dan alat tulis mereka; 4) menirukan orang dewasa dalam berhitung; 5) berusaha menulis atau menggambar; 6) mampu mengulang apa yang didengarnya; 7) menghafal lagu-lagu anak, dan mengulang-ulanginya; 8) menceritakan kembali apa yang dilihat dan diucapkan dalam situasi tertentu; 9) diam ketika mendengarkan ucapan dan kisah-kisah; 10) ingin mendengarkan keajaiban dan keanehan-keanehan; 11) mengikuti ucapan dengan penuh perhatian dan rasa ingin tahu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan membaca pada anak usia dini melalui beberapa tahapan yaitu tahap fantasi, tahap pembentukan konsep diri, tahap memmbaca gambar, tahap pengenalan bacaan dan tahap membaca lancer, kita perlu mengembangkan dan menstimulasi anak agar mampu melewati tiap tahapnya dengan baik.

5. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi. Menurut Mulyasa (2012:168) menyatakan bahwa bermain adalah: "kegiatan yang dilakukan anak yang bertujuan untuk anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama dan menjunjung tinggi sportivitas".

Menurut Santrock dalam Suryana (2013:138) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain adalah kodrat anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak.

Solehuddin dalam Suryana (2013:139) menyatakan bahwa pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang dilakukan atas dasar keinginan dan kemauan sendiri, spontan, terfokus pada proses, menyenangkan dan fleksibel.

Berdasarkan pendapat diatas pentingnya orang tua dan guru memilih dan menentukan jenis permainan yang cocok sesuai dengan perkembangan anak karena pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak akan menjadi bermakna sehingga pesan edukatif dalam setiap permainan dapat ditangkap dengan mudah dan menyenangkan bagi anak.

Hal ini juga merupakan dasar bagi pendidik untuk merencanakan, mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada anak usia dini. Namun pendidik harus memperhatikan waktu yang tersedia untuk pelaksanaan kegiatan, mengetahui aspek perkembangan anak, indikator kegiatan pembelajaran, alat atau sumber belajar dan penilaian perkembangan anak didik.

Menurut Dworetzky dalam Suryana (2013:139) mengemukakan bahwa terdapat beberapa kriteria dalam kegiatan bermain, yaitu: Memotivasi instrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan. Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Kelenturan. Bermain itu prilaku yang lentur, kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Oleh karena itu peran pendidik sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak. Upaya tersebut harus dilakukan melalui pembelajaran yang membuat anak senang, aman, dan nyaman.

b. Tujuan Bermain Anak Usia Dini

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain

yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Menurut Suryana (2013:143) mengemukakan bahwa tujuan anak bermain, antara lain: "untuk melatih kecerdasan musikal, kecerdasan spasial dan visual, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan spiritual dan kecerdasan emosional".

Selain itu Wolfgang dalam Suryana (2013:141) mengemukakan beberapa tujuan bermain, antara lain: 1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan. 2) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif. 3) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya. 4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seoptimal mungkin dengan pendekatan bermain melalui kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Bagi anak-anak bermain merupakan kegiatan untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya, kemampuan dari kecakapan, bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi bagi anak.

Montolalu, dkk (2005:2.4) berpendapat bahwa terdapat lima karakteristik bermain anak yang perlu dipahami yaitu: "1) Bermain adalah sukarela; 2) Bermain adalah pilihan anak; 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan; 4) Bermain adalah simbolik; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan".

Menurut Mayke dalam Suyadi (2011:13) anak usia dini dikatakan bermain apabila ia memenuhi ciri-ciri bermain yang meliputi: 1) Dilakukan atas pilihan sendiri, motivasi sendiri, dan untuk kepentingan sendiri. 2) Anak yang melakukan aktivitas bermain mengalami emosi-emosi yang positif. 3) Tidak adanya tekanan tertentu atas permainan tersebut. 4) Bebas memilih dan mempunyai kualitas pura-pura.

Berdasarkan uraian diatas jelaslah bahwa bermain memiliki beberapa karakteristik yaitu bermain dilakukan tanpa paksaan, bermain muncul dari dalam diri anak, bermain kegiatan untuk dinikmati dan juga bermain melibatkan peran aktif dari pemain itu sendiri.

d. Manfaat Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik pribadinya, bermain bermanfaat bagi anak untuk dapat melakukan penyesuaian dengan permasalahan hidup yang dihadapinya.

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui bermain anak dapat

melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Menurut Montolalu, dkk (2005:1.15) mengemukakan manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu: "1) bermain memicu kreativitas; 2) bermain bermanfaat mencerdaskan otak; 3) bermain bermanfaat menanggulangi konflik; 4) bermain untuk melatih empati; 5) bermain untuk mengasah panca indra; 6) bermain bermanfaat sebagai media terapi (pengobatan); 7) bermain itu melakukan penemuan".

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, dan bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

6. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius" dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cendrung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informaasi visual atau verbal. Gagne dalam

Hasnida (2015:34) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya.

Batasan lain telah dikemukakan pula oleh para ahli dan lembaga, diantaranya adalah berikut:

a. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
b. Henich dan kawan-kawan dalam Hasnida (2015:34) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Djamarah dan Zain (2010:124-126) membagi jenis-jenis media pembelajaran menjadi tiga yaitu:

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi dalam:
   a. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder.*
   b. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan gambar diam seperti foto, gambar, lukisan dan cetakan..
   c. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
2. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:
   a. Media dengan daya cipta liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio dan televisi.
   b. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaanya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide,* film rangkai, yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.
   c. Media untuk pengajaran individual. Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Contoh modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

3. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:
    a. Media sederhana. Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah dan mudah digunakan.
    b. Media kompleks. Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

Eliyawati (2005:113-117) membagi jenis-jenis media pendidikan ke dalam tiga bagian, yaitu:

> 1) media visual, adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini paling sering digunakan guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan; 2) media audio, adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat meransang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Penggunaan media audio dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek keterampilan mendengarkan; 3) media audio-visual, adalah kombinasi dari media audio dan visual. Dengan menggunakan media ini maka penyajian pesan sesuai dengan tema kegiatan pada anak akan semakin lengkap dan optimal.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:27) berdasarkan perkembangannya media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak

   Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

2. Media hasil teknologi audio visual

   Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

   Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-*processor*.

4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

   Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk emdia yang dikendalikan oleh komputer.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terbagi tiga yaitu, media audio (didengar), media visual (dilihat), dan media audiovisual (didengar dan dilihat).

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Pada salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen yang lain seperti: tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Menurut Daryanto (2011:51) menjelaskan beberapa karakteristik media pembelajaran, yaitu:

> 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; 2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; 3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Sejalan dengan itu, menurut Arsyad (2014:15) menjelaskan beberapa karakteristik media pembelajaran, yaitu:

> 1) ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek; 2) ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu objek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu; 3) ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media untuk mentransportasikan objek atau kejadian melalui ruang dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar anak, diberbagai tempat dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran dapat digunakan untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran yang kurang efektif karena bisa

bersifat mandiri sehingga pengguna dapat menggunakannya tanpa bantuan orang lain dan juga bersifat interaktif. Media pengajaran juga dapat membantu anak meningkatkan pemahaman dan memudahkan penafsiran yang akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar anak.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memenuhi fungsi utama apabila media itu digunakan perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya. Menurut Kemp dan Dayton (Kustandi 2011: 23) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu:

1) Memotivasi minat atau tindakan, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2) Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangkan penyajian informasi dihadapan sekelompok anak.
3) Memberikan instruksi. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi.

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan anak, baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Tema dan sub tema harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat

menyiapkan instruksi belajar yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi tumbuh kembang anak, karena setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi di dalam proses belajar mengajar, yaitu: media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada anak tentang peristiwa di lingkungan mereka, dan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2002:82) menjelaskan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media dalam pembelajaran yaitu:

> 1) memilih media harus berdasarkan tujuan instruksional yang ingin dicapai; 2) memilih media harus sesuai karakteristik anak; 3) memilih media harus disesuaikan dengan jenis ransangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak); 4) memilih media harus disesuaikan dengan latar atau lingkungan; 5) memilih media harus memahami kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Menurut Azhar (2013: 147) menyebutkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi keefektifan penggunaan penggunaan media

pembelajaran. Keefektifan penyajian pelajaran melalui multimedia slide dan suara memerlukan perhatian khusus kepada faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya.

Adapun menurut Azhar (2013: 147) faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan penyajian pelajaran menggunakan multimedia slide dan suara sebagai media pembelajaran, antara lain:

> 1) penyajian konsep dan gagasan harus satu per satu. Pesan yang disajikan lebih dari satu akan membagi perhatian siswa sehingga dapat membuat tidak semua pesan atau materi dapat dimengerti; 2) penggunaan bidang penayangan dilayar untuk tujuan tertentu dalam menyampaikan pesan materi pelajaran; 3) pemilihan slide yang berkualitas baik menurut teknis dan estetis; 4) penyajian gambar yang menarik tiap slide dengan sedikit narasi yang menyajikan informasi dan pesan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus dipertimbangkan terlebih dahulu faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media seperti penyajian konsep dan gagasan satu per satu, pemilihan media harus disesuaikan dengan keadaan latar atau lingkungan dan juga memahami kondisi dan luas jangkauan yang ingin dilayani.

f. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

Media yang bervariasi sangat mempengaruhi kreativitas dan kecepatan pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran. Prinsip pembuatan media pembelajaran menurut Hasnida (2015: 38) menyebutkan bahwa: “1) media pembelajaran hendaknya dibuat multiguna; 2) bahan mudah didapat di lingkungan sekitar dan bisa

dibuat dari bahan bekas/sisa; 3) tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak; 4) dapat menimbulkan kreativitas sehingga menambah kesenangan anak; 5) dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak".

Media banyak memberikan dampak positif bagi anak baik yang berkenaan dengan proses berkembangnya otak maupun berkenaan dengan dengan aktivitas anak. Oleh karena itu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik maka guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembuatan media pembelajaran.

7. Permainan Mencari Huruf untuk Anak Usia Dini

a. Pengertian Permainan Mencari Huruf

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Menurut Hurlock dalam Suyadi (2011:11) mendefenisikan permainan sebagai aktivitas-aktivitas yang dilakukan tanpa beban untuk memperoleh kesenangan.

Menurut Winarsih (2013:4) menyatakan bahwa permainan mencari huruf adalah: "permainan yang dilakukan untuk menemukan abjad yang melambangkan bunyi bahasa". Sejalan dengan itu, menurut Latuheru, John (2003:7) menyatakan bahwa permainan mencari huruf adalah: "bentuk permainan dari suatu kegiatan untuk menerjemahkan

pengalaman ke dalam simbol-simbol huruf yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berfikir".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian permainan mencari huruf adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk menemukan huruf abjad yang hilang yang digunakan anak dalam bermain untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

b. Tujuan Permainan Mencari huruf

Permainan mencari huruf merupakan sebuah permainan edukatif yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Menurut Winarsih (2013:6) menyatakan bahwa: "permainan mencari huruf bertujuan untuk mengembangkan daya pikir anak dalam menemukan huruf abjad dan melatih motorik halus anak dengan mengkoordinasikannya dengan panca indra".

Sedangkan menurut Nisak (2011:149) menyebutkan tujuan permainan mencari huruf yaitu: "1) memudahkan anak dalam mengingat huruf abjad; 2) melatih anak agar lebih tanggap dan cepat; 3) menumbuhkan rasa semangat belajar; 4) memudahkan anak dalam mengusai dan memahami beberapa istilah".

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan mencari huruf bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca khususnya kemampuan anak dalam mengingat

huruf. Unsur huruf akan bermakna apabila unsur tersebut dihubungkan dengan unsur huruf lain sehingga membentuk suatu arti dan kata bermakna.

c. Langkah - Langkah Pengaplikasian Permainan Mencari Huruf

Adapun langkah-langkah pengaplikasian permainan mencari huruf yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang adalah:

1. Guru memperkenalkan permainan mencari huruf yang akan dimainkan anak. Langkah awal yang dilakukan guru adalah anak diberi kesempatan untuk mengamati media papan planel, gambar macam-macam alat komunikasi, dan huruf-huruf abjad planel yang digunakan dalam permainan. Langkah kedua,anak didorong untuk bertanya tentang apa yang telah mereka amati. Langkah ketiga anak diberi motivasi untuk mampu mengumpulkan informasi dari apa yang ia amati dengan apa yang ia tanyakan yang berkaitan dengan permainan. Kemudian guru tanya jawab dengan anak tentang pengetahuan anak terhadap macam-macam alat komunikasi, kemudian guru menghubungkannya dengan pengetahuan saat ini. Kemudian anak mengkomunikasikan pengetahuan yang telah ia dapat melalui kegiatan bercakap-cakap.
2. Guru menjelaskan cara bermain mencari huruf dengan papan planel dalam mengembangkan kemampuan membaca pada anak.
3. Langkah-langkah kegiatan: Guru meminta anak maju satu per satu

mencari huruf vokal yang telah dihilangkan sesuai dengan contoh yang dijelaskan guru. Lalu anak melengkapi kata dengan huruf vokal yang hilang, kemudian anak mencari huruf konsonan dan melengkapi kata dengan huruf konsonan yang hilang, kemudian anak diminta untuk menyusun huruf menjadi kata sesuai gambar dan membaca kata yang telah ia disusun.

d. Aturan Permainan Mencari Huruf

Menurut Nisak (2011:150), menjelaskan aturan permainan mencari huruf, yaitu:

> 1) potong kertas karton dengan gunting menyerupai kartu yang berukuran sedang; 2) tulisi kartu menggunakan spidol. Tulisan ini berupa huruf yang berhubungan dengan hewan, warna, buah-buahan, dan semacamnya; 3) setiap kartu berisi satu buah hurufp; 4) pastikan semua kartu bertuliskan huruf; 5) tempelkan *double tape* di belakang kartu; 6) pastikan semua huruf jika ditata membentuk kata yang berhubungan dengan hewan, warna, dan buah-buahan tersebut; 7) kumpulkan semua kartu itu di dalam wadah, kemudian taruhlah di depan kelas; 8) aturlah semua anak di tempatnya duduknya masing-masing dengan rapi; 9) berikan penjelasan terlebih dahulu terhadap permainan ini; 10) tuliskan tema tertentu yang berhubungan dengan hewan atau buah-buahan tersebut di papan tulis, misalnya "kuda", "ayam", "jambu", "rambutan", jeruk", dan lain-lain; 11) pastikan setiap tema yang ditulis sebanyak jumlah anak yang ada; 12) peraturannya, setiap anak harus maju ke depan kelas untuk mencari huruf-huruf yang sesuai dengan tema yang ada di papan tulis; 13) tempelkan huruf-huruf di papan tulis sesuai dengan tema; 14) berilah pengarahan kepada anak yang kurang memahami permainan ini; 15) pemenangnya adalah anak yang benar dan paling cepat memasang huruf di papan tulis; 16) koreksi setiap kesalahan yang dilakukan oleh anak; 17) rayakan permainan ini dengan perasaan riang gembira secara bersama-sama.

> Adapun waktu yang digunakan dalam melakukan permainan ini adalah satu jam dengan sifat permainannya yaitu perorangan.

Keuntungan permainan ini dapat mengembangkan kemampuan membaca anak dalam mengenal huruf dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf sehingga anak dapat membaca gambar yang memiliki kata dan kalimat sederhana.

8. Media Papan Planel

a. Pengertian Media Papan Planel

Papan planel merupakan salah satu media pembelajaran dua dimensi. Menurut Anitah dalam Fristoni (2013:3) menyatakan bahwa: "papan planel merupakan suatu papan yang ditempeli kain planel untuk melekatkan sesuatu di atasnya". Papan planel adalah papan yang dilapisi kain planel berbulu yang berfungsi sebagai melekatkan sesuatu seperti angka, huruf dan kata.

Menurut Hujair, Sanaky (2011:61) papan planel termasuk salah satu media pembelajaran visual dua dimensi, yang dibuat dari kain planel yang ditempelkan pada sebuah papan, kemudian membuat guntingan-guntingan kain planel yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa papan planel adalah papan yang berlapis kain planel untuk melekatkan sesuatu, sehingga gambar, huruf, angka, kata yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali.

b. Tujuan Penggunaaan Media Papan Planel

Menurut Hujair, Sanaky (2011:62) menyebutkan bahwa tujuan penggunaan media papan planel adalah: " 1) membantu pengajar untuk menerangkan materi pelajaran; 2) mempermudah pemahaman anak terhadap materi pelajaran; 3) agar bahan pelajaran lebih menarik".

Menurut Sukiman dalam Fristoni (2013:3) menyatakan bahwa media papan planel dapat digunakan untuk mengajarkan membedakan warna, pengembangan perbendaharaan kata-kata, dramatisasi, mengembangkan konsep, memberi pesan tentang pokok-pokok cerita, membuat diagram, grafik, dan sejenisnya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media papan planel adalah untuk membantu penyampaian pesan yang terdapat di dalam materi yang disampaikan dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek perkembangannya.

c. Manfaat Media Papan Planel

Media papan planel mempunyai manfaat yang beragam untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Menurut Sukiman dalam Fristoni (2013:3) menyebutkan bahwa media papan planel bermanfaat untuk mengajarkan anak dalam membedakan warna, pengembangan perbendaharaan kata-kata, dramatisasi, mengembangkan konsep, memberi pesan tentang pokok-pokok cerita, membuat grafik, diagram dan sejenisnya.

Menurut Kustandi, Sutjipto (2013:47) juga menyebutkan beberapa manfaat media papan planel, yaitu: " 1) guru dapat membuat sendiri media papan planel; 2) media papan planel dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti dan cermat; 3) dapat memusatkan perhatian anak terhadap materi pembelajaran yang disampaikan; 4) dapat menghemat waktu pembelajaran, karena segala sesuatunya sudah dipersiapkan dan anak dapat melihat sendiri secara langsung".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media papan planel memiliki manfaat yang beragam dalam pembelajaran serta dengan penggunaan media papan planel yang dibuat sesuai usia, karakteristik dan tahap perkembangan anak sehingga berbagai aspek perkembangan anak dapat dikembangkan secara optimal.

Media papan planel ini dibentuk seperti papan tulis. Pada permukaan papan akan lapisi dengan kain planel, kemudian diberi perekat untuk merekatkan masing-masing huruf yang nantinya akan dicari anak sesuai dengan gambar, kata dan kalimat sederhana yang di tempelkan di papan. Huruf-huruf abjad juga dibuat dari kertas tebal dan dilapisi dengan kain planel berwarna-warni yang membentuk huruf abjad.

Contoh media papan planel, huruf abjad planel, gambar yang digunakan dalam bermain serta bentuk permainan yang dilakukan

dengan menggunakan media papan planel dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.

Gambar 1.
Papan Planel

Gambar 2.
Macam-macam gambar Alat Komunikasi

Gambar 3.
Huruf Abjad Planel

Gambar 4.
Permainan Mencari Huruf dengan Papan Planel

B. Penelitian yang Relevan

1. Nurmaliza Gusmatati (2014) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Kubus Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang".

2. Arinawati (2012) dengan judul "Pengenalan Membaca Melalui Permainan Kartu Lipat di Taman Kanak-kanak Teratai Bukit Bual Tanjung Ampalu Kecamatan Koto".

Kesamaan antara penelitian peneliti dengan penelitian yang relevan adalah mengembangkan kemampuan membaca anak. Namun perbedaannya adalah dari segi media menggunakan papan planel, cara dan tempat pelaksanaan.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Untuk itu pada usia dini merupakan usia yang paling tepat dan sangat dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Salah satu aspeknya yaitu aspek perkembangan bahasa khususnya pada kemampuan membaca anak.

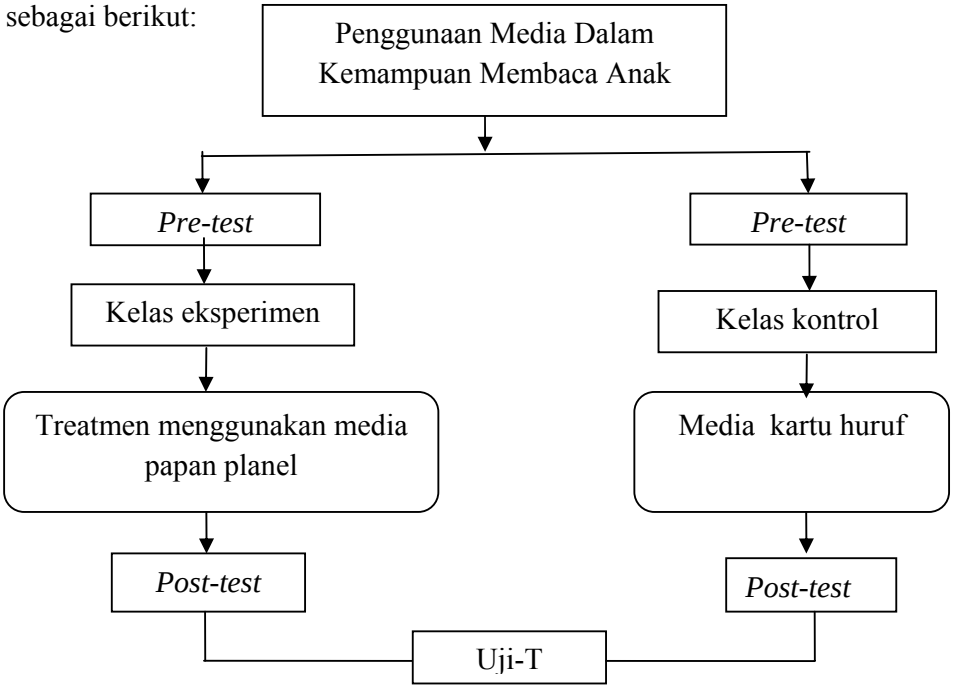
Pengembangan kemampuan membaca anak usia dini harus dilaksanakan secara efektif dan efisien. Melihat karakter anak usia dini yang menyukai sesuatu yang berwarna-warni, belajar dari konkrit ke abstrak, dari sederhana ke yang lebih kompleks, maka kemampuan membaca anak perlu dikembangkan sejak dini melalui kegiatan yang menyenangkan.

Banyak kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak, salah satunya melalui permainan mencari huruf dengan papan planel yang dilakukan di kelas eksperimen (B.2) dan permainan mencari huruf dengan kartu huruf yang dilakukan di kelas kontrol (B.1). Media papan planel yang telah dirancang akan dilakukan dalam bentuk permainan agar anak

termotivasi untuk melakukan, sehingga dapat mengembangkan kemampuan membaca anak.

Penelitian ini, kedua kelas sama-sama diberikan *pre-test* baik kelas kontrol maupun eksperimen. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan permainan mencari huruf dengan menggunakan media papan planel, sedangkan kelas kontrol dalam permainan mencari huruf dengan menggunakan media yang biasa digunakan di sekolah yaitu media kartu huruf. Selanjutnya diberikan *post-test* (tes akhir) yang sama. Kemudian dari hasil masing-masing *post-test* dianalisis dengan menggunakan uji-t.

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka kerangka konseptual efektivitas permainan mencari huruf dengan papan planel terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1.
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka menurut Sugiyono (2011:64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : tidak terdapat efektivitas permainan mencari huruf dengan papan planel terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

Ha : terdapat efektivitas permainan mencari huruf dengan papan planel terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang hasil kemampuan membaca anak kelas eksperimen (B2) yang dilakukan dengan permainan mencari huruf menggunakan media papan planel lebih tinggi dibandingkan dengan anak di kelas kontrol (B1) yang dilakukan dengan permainan mencari huruf menggunakan kartu huruf yaitu (87,5) kelas eksperimen dan (82,08) kelas kontrol. Hasil uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana 2,3980 > 2,0484 yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan membaca anak di kelas eksperimen yang dilakukan dengan permainan mencari huruf menggunakan media papan planel lebih tinggi dibandingkan dengan anak di kelas kontrol (B1) yang dilakukan dengan permainan mencari huruf menggunakan kartu huruf. Dengan demikian permainan mencari huruf menggunakan media papan planel terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Lubuk Buaya Padang.

B. Implikasi

Penelitian "Efektivitas Permainan Mencari Huruf dengan Papan Planel terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak – kanak Darul Falah

Lubuk Buaya Padang" merupakan sebuah penelitian pendidikan yang telah dilakukan, sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan mencari huruf merupakan permainan yang dapat digunakan sebagai salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak.
2. Penggunaan media papan planel dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran yang dimodifikasi untuk kegiatan pembelajaran yang mengembangkan berbagai kemampuan anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, permainan mencari huruf dengan papan planel yang menarik, berwarna, bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan dapat diterapkan seterusnya, agar dapat mengembangkan kemampuan membaca anak.
2. Bagi kepala sekolah, diharapkan agar lebih memberikan motivasi yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya kemampuan membaca anak.
3. Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/*literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dhieni, Nurbiana, Dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Dimyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Kemendiknas.

Fristoni, Meilia. 2013. *Penggunaan Media Papan Planel untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar*. *(Jurnal).* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Pedoman Penilaian Hasil Pembelajaran Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Mahyuddin. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.

Masithoh, Dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mauldya Ulfah, Suyadi. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Montolalu, Dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Musfiroh, Takdiratun. 2008. *Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana Indonesia.

Nisak, Raisatun. 2011. *Seabrek Games Asyik Edukatif untuk Mengajar PAUD/TK.* Yogyakarta: Diva Press.

Rahman, Ulfiani. 2009. "Lentera Pendidikan, Vol 12 No 1".http://www alauddin.ac.id/. 17 Oktober 2015. Hlm: 46-57.

Ridwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sanan, Yamin. 2013. *Panduan PAUD*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.

Siantayani, Yulianti. 2011. *Persiapan Membaca Bagi Balita*. Yogyakarta: Kriztea Publisher.

Sudarna. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publisher.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (cetakan ke 4).* Bandung: Alfabeta.

_____ . 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (cetakan ke 7).* Bandung: Alfabeta.

_____ . 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (cetakan ke 13).* Bandung: Alfabeta.

_____ . 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (cetakan ke 15).* Bandung: Alfabeta.

Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Guru pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran*. Padang: UNP Press.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek.* Jakarta: Kencana.

Suyadi. 2011. *Manajemen PAUD.*Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti.

Syafril. 2010. *Statistika.* Padang: Sukabina Press

Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan.* Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.

Yulsyofriend. 2009. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.