

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN KARTU PINTAR BERVARIASI DI TAMAN KANAK-
KANAK RANAH BUNDO PLTA
LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh :

SOFIA NUR

Nim: 2011 / 1110514

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Pintar Bervariasi di Taman Kanak-kanak Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota**

Nama : Sofia Nur

NIM : 1110514

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

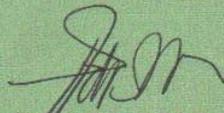
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Universitas : Negeri Padang

Padang, Juni 2013

Disetujui oleh :

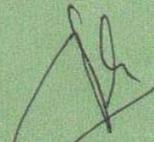
Pembimbing I



Indra Yeni, M.Pd

NIP. 19710330 200604 2 001

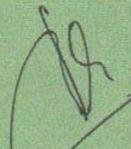
Pembimbing II



Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd

NIP. 19620730 198803 2 002

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsvofriend, M.Pd

NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

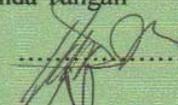
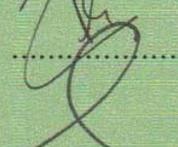
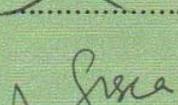
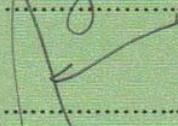
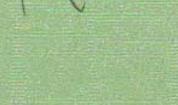
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui
Permainan Kartu Pintar Bervariasi
di Taman Kanak-Kanak
Ranah Bundo PLTA
Lima Puluh Kota**

Nama : **Sofia Nur**
NIM : 1110514
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Indra Yeni, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr.Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Rismareni Pransiska,SS, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Asdi Wirman, S.Pd.I	5. 



Dalam perjalanan penuh deru
Kugores sepeggal karya buat suami yang kucinta
Serta hadiah untuk anakku yang tersayang
Yang selalu menemaniku disetiap kata yang tertulis
Dalam penulisan skripsi ini
Disertai menempuh buih yang bergulung
Dan ombak yang menghempas
Bersyukur bersujud pasrah
Harapan ini terjawab sudah
Karyaku selesai sudah

Ya Robbi.....
Tiada kata yang kulafaskan
Selain do`a dan syukur ku ucapkan pada-Mu
Bimbinglah aku dalam ridhomu selalu

Hari ini.....
Inginku rangkul yang menghuni hati ini
Untuk suamiku, untuk anakku, teristimewa orang tuaku
Serta tak lupa adik-adikku yang tercinta

Kupersembahkan karya ini sebagai wujud bakti dan cintaku
Ribuan terima kasih untuk Dosen yang telah membimbingku
Dan seluruh staf pengajar jurusan PG PAUD FIP UNP
Buat sahabat-sahabatku yang telah memberiku semangat.

By: Sofia Nur

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juni 2013
Yang menyatakan,



SOFIA NUR

ABSTRAK

SOFIA NUR. 2014: Peningkatan Membaca Anak melalui Permainan Permainan Kartu Pintar Bervariasi di Taman Kanak-kanak Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang masalah penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan membaca anak, khususnya dalam menyusun huruf menjadi kata dan membaca kata. Penelitian ini dilakukan di kelas B3 di TK Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak lokal B3 di TK Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B3 TK Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota tahun pelajaran 2012/2013 sebanyak 10 orang yang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, selanjutnya data diolah menggunakan teknik persentase. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dan tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan perkembangan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu pintar. Dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah pada siklus II mengalami peningkatan perkembangan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu pintar yang persentase tingkat keberhasilan anak lebih meningkat serta lebih menunjukkan sikap yang positif sehingga rata-rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan kartu pintar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Pintar Bervariasi di Taman Kanak-kanak Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti banyak menemukan kesulitan dalam penulisan skripsi ini karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Ibu Indra Yeni, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing II dan selaku ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Seluruh tim penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.

5. Kolaborator yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan proses penelitian sehingga skripsi ini telah tersusun dengan baik.
6. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta karyawan dan karyawan di Jurusan PG-PAUD FIP UNP.
7. Suami tercinta, kedua orang tua, dan anak-anakku yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Teman-teman perkuliahan buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Juli 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	5
1. Konsep Anak Usia Dini	5
a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD)	5
b. Karakteristik Anak Usia Dini	6
2. Konsep Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Bahasa	7
b. Perkembangan Bahasa	8
c. Karakteristik Bahasa Anak	9
3. Konsep Membaca Anak Usia Dini.....	10
a. Pengertian Membaca	10
b. Perkembangan Membaca	11
4. Konsep Bermain.....	13
a. Pengertian Bermain	13
b. Karakteristik Bermain	14
5. Alat Permainan Edukatif.....	15
6. Permainan Kartu Pintar Bervariasi	16
B. Penelitian Relevan	17
C. Kerangka Berpikir	18
D. Hipotesis Tindakan	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian	20
C. Subjek Penelitian	20
D. Prosedur Penelitian	21
E. Defenisi Operasional	34
F. Instrumentasi	34
G. Teknik Pengumpulan Data	35
H. Teknik Analisis Data	36
I. Indikator Keberhasilan	36
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	37
1. Deskripsi Kondisi Awal	37
2. Deskripsi Siklus I	39
3. Deskripsi Siklus II	46
B. Analisis Data	54
C. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	62
B. Implikasi.....	63
C. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel		HaL.
Tabel. 1	Indikator Penilaian	35
Tabel. 2	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak (sebelum tindakan)	37
Tabel. 3	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)	39
Tabel. 4	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	41
Tebel. 5	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	42
Tebel. 6	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Membaca Anak Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 (setelah tindakan)	44
Tabel. 7	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	47
Tebel. 8	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	49
Tebel. 9	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	51
Tabel. 10	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Membaca Anak Siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 (setelah tindakan)	52
Tebel. 11	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Membaca Anak Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	55
Tabel. 12	Kemampuan Membaca Anak (Kategori Sangat Tinggi)...	56
Tabel. 13	Kemampuan Membaca Anak (Kategori Tinggi).....	57
Tabel. 14	Kemampuan Membaca Anak (Kategori Rendah)	58

DAFTAR GRAFIK

Grafik		HaL.
Grafik. 1	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak (sebelum tindakan)	38
Grafik. 2	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)	39
Grafik. 3	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	41
Grafik. 4	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	43
Grafik. 5	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Membaca Anak Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 (setelah tindakan)	44
Grafik. 6	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	47
Grafik. 7	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	49
Grafik. 8	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	51
Grafik. 9	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Membaca Anak Siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 (setelah tindakan)	53
Grafik. 10	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Membaca Anak Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	55
Grafik. 11	Kemampuan Membaca Anak (Kategori Sangat Tinggi)...	56
Grafik. 12	Kemampuan Membaca Anak (Kategori Tinggi).....	57
Grafik. 13	Kemampuan Membaca Anak (Kategori Rendah)	58

DAFTAR BAGAN

Bagan		HaL.
Bagan. 1	Kerangka Berpikir	19
Bagan. 2	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	22

LAMPIRAN

1. Lampiran Rencana Kegiatan Harian (RKH)
2. Lampiran Format Observasi Kegiatan Anak
3. Lampiran Foto Kegiatan Anak

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 8 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik.

Kemendiknas (2010: 1) menyatakan pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sampai usia delapan tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak melalui rangsangan pendidikan, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut, dimana dalam proses pembelajarannya dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan kondusif sehingga anak memotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut.

Membaca merupakan salah satu komponen dari bahasa, dimana dengan membaca anak akan merasa mudah belajar untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik

pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa tidak saja selalu didominasi oleh kemampuan bahasa verbal saja, seperti berkomunikasi langsung dengan orang lain tetapi juga terdapat subpotensi lainnya yang memiliki peranan yang lebih besar seperti kemampuan membaca.

Pada masa usia dini anak sangat senang dengan hal-hal yang baru. Mereka sering melihat gambar-gambar yang memiliki warna menarik, selain itu anak juga senang membolak-balik buku bergambar. Anak hanya bisa melihat gambar yang ada pada buku tersebut, namun anak tidak mampu untuk membaca dan memahami apa yang dilihatnya itu. Orang tua maupun guru dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca pada anak dengan menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi akan memberikan rangsangan kepada anak untuk beraktifitas dan juga akan memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk berinteraksi dengan objek yang ada dilingkungannya. Untuk itu guru dituntut agar berwawasan luas dan selalu menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga dapat menunjang kesempatan untuk anak dalam mengembangkan diri dan kemampuan yang dimiliki anak.

Fenomena yang terjadi di TK Ranah Bundo Lima Puluh Kota, yaitu tempat peneliti mengajar, masih banyak anak yang belum mampu menyusun

huruf menjadi kata, mengenal huruf awal pada kata dan membacanya, sehingga hal ini mempersulit anak dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran terutama membaca, sehingga anak merasa malas untuk membaca. Metode yang di gunakan guru tidak bervariasi, hal itulah yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca anak

Berpatokan dari permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul: “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Pintar Bervariasi di Taman Kanak-kanak Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan di TK Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota, yaitu:

1. Anak belum mampu menyusun suku kata menjadi kata pada gambar
2. Anak belum mampu membaca kata
3. Kurang kreatifnya guru dalam menggunakan alat permainan membaca
4. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu tentang kurangnya kemampuan anak membaca kata secara optimal.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah permainan kartu pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak lokal B3 melalui permainan kartu pintar di TK Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik: untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak melalui permainan kartu pintar.
2. Bagi guru: dapat dijadikan salah satu alternatif yang diaplikasikan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
3. Bagi sekolah: untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat meningkatkan profesionalitas sekolah ke arah yang lebih baik.
4. Bagi peneliti sendiri: menambah pengalaman dalam menciptakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD)

Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*. Setiap anak dilahirkan bersamaan dengan potensi-potensi yang dimilikinya. Potensi-potensi yang dimiliki oleh anak tersebut dapat dikembangkan melalui rangsangan-rangsangan terutama melalui rangsangan pendidikan.

Hartati (2005:7) mengemukakan bahwa anak merupakan seseorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa.

Aisyah (2007: 3) juga mengemukakan anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam progrm pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, sangat tinggi swasta maupun negeri, TK, dan SD.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah manusia atau individu yang berumur pada rentang 0-8 tahun yang mempunyai pola perkembangan berbeda dari orang dewasa serta kaya dengan potensi yang dibawa sejak lahir.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak merupakan manusia unik dan memiliki berbagai macam potensi yang berbeda-beda dan itu semua telah dimiliki oleh anak sejak lahir. Sebagai seorang pendidik atau guru harus dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh anak secara optimal, namun sebelumnya seorang pendidik harus mengetahui beberapa karakteristik anak usia dini.

Hartati (2005: 8-11) mengemukakan tentang karakteristik anak usia dini, yaitu: 1) Anak itu bersifat egosentris dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri; 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar; 3) Anak adalah makhluk sosial karena mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya; 4) Anak merupakan individu yang unik; 5) Anak umumnya kaya dengan fantasi.

Aisyah (2007:3) juga mengemukakan karakteristik tentang anak usia dini yaitu: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) Merupakan pribadi yang unik; 3) Suka berfantasi dan berimajinasi; 4) Masa paling potensial untuk belajar; 5) Menunjukkan sikap egosentris; 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek; 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan anak usia dini adalah anak kecil yang memiliki karakteristik berbeda-beda dan mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi atau kemampuan dasar

itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

2. Konsep Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan suatu simbol lisan yang dipakai oleh seseorang untuk berkomunikasi antar sesamanya. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru tentang berbagai hal. Hal ini menunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan yang baru.

Musfiroh (2005: 59) mengemukakan kecerdasan bahasa atau verbal-linguistik berkaitan erat dengan kata-kata baik itu lisan maupun tertulis beserta dengan aturan-aturannya. Lebih jelasnya seorang anak yang cerdas dalam bahasanya memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif. Ia juga dapat mempengaruhi orang lain melalui kata-katanya.

Jinni dalam Azhim (2002:3) menegaskan bahasa adalah suara-suara yang digunakan oleh setiap bangsa untuk mengungkapkan maksudnya, pada awalnya pembicaraan anak-anak hanya berisi kata-kata yang samar-samar dan sulit untuk dimengerti, namun sesuai dengan tahap perkembangannya anak akan mulai menampakkan perubahannya melalui kata-kata dan berbicara.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa itu merupakan segala bentuk komunikasi secara verbal dan non

verbal dimana seseorang atau anak didik dapat mengekspresikan apa yang diinginkan oleh anak. Bahasa itu sendiri berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan.

b. Perkembangan Bahasa

Bahasa mulai berkembang sejak anak lahir sampai dewasa dan terjadi secara terus menerus. Anak-anak yang memiliki kemampuan bahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pikiran, perasaan dan mudah bergaul dengan siapa saja yang berada didekatnya.

Depdiknas (2000:5) perkembangan kemampuan bahasa anak ditandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut: a) Mampu menggunakan kata ganti saya; b) Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata tanya; c) Menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu; d) Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan menggunakan kalimat; e) Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Maksan (1995:21) mengemukakan bahasa adalah memahami dan mengerti serta mempunyai kemampuan untuk melahirkan bahasa tersebut. Melahirkan dalam pengertian mampu untuk mengeluarkan ide, pikiran, dan perasaannya dalam suatu bahasa. Memahami dalam arti bahwa seseorang mampu untuk menangkap ide, pikiran, atau perasaan

orang lain yang disampaikannya dengan menggunakan bahasa yang dimaksud.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan meningkatnya perbendaharaan kata anak yang terjadi setiap hari, maka akan lebih mudah anak berbahasa dan mengeluarkan ide-ide, pikirannya, dan dapat mempengaruhi perkembangan anak sebagai individu yang khas.

c. Karakteristik Bahasa Anak

Bahasa dan perkembangan bahasa memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang harus diketahui oleh seorang pendidik dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak khususnya dalam kemampuan bahasa.

Jamaris (2003:29-30) mengemukakan beberapa karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu: a) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata; b) Lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecepatan, dan lainnya; c) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; d) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan; e) Percakapan yang dilakukan menyangkut berbagai komentar apa yang dilihat.

Dhieni (2007:9.6) mengemukakan karakteristik perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah: a) Sudah dapat mengungkapkan lebih dari 2500 kosa kata; b) Lingkup kosa kata yang diucapkan anak mencakup: warna, ukuran, bentuk, dll; c) Sudah dapat melakukan peran

sebagai pendengar yang baik; d) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan; e) Percakapan yang dilakukan menyangkut berbagai komentar tentang apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak akan meningkat dan terus bertambah sesuai dengan taraf perkembangannya. Dengan demikian orang tua maupun guru harus dapat merangsang perkembangan bahasa anak tersebut agar berkembang secara optimal sehingga memudahkan anak dalam berhubungan dengan orang yang ada disekitarnya dan juga mampu dalam mengungkapkan ide atau gagasan dari pemikirannya.

3. Konsep Membaca Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan salah satu komponen dari keterampilan berbahasa, dimana dengan membaca kita dapat mengetahui luasnya ilmu pengetahuan. Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan.

Mulyati (2008: 4.4) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu proses mengubah kode-kode atau lambang-lambang verbal dalam rangkaian huruf-huruf menjadi bunyi-bunyi bahasa yang dapat dipahami.

Rahim (2007:3) berpendapat membaca merupakan suatu proses informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu proses dan memahami apa yang tertulis dari rangkaian-rangkaian huruf menjadi kata. Untuk itu keterampilan membaca sangat perlu diberikan kepada anak sejak usia dini dengan cara belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

b. Perkembangan Membaca

Proses pembelajaran keterampilan membaca pada anak TK sebaiknya para pendidik haruslah memperhatikan beberapa tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak. Perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan secara bertahap yang terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia.

Kemendiknas (2010:12) tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan keaksaraan (*literacy*) adalah: (1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; (2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya; (3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama; (4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf; (5) Membaca dan menulis nama sendiri.

Jamaris (2003:51-52) mengemukakan tahap-tahap perkembangan membaca anak yaitu: (1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, dimana anak mulai menyadari bahwa buku itu penting; (2) Tahap membaca gambar; (3) Tahap pengenalan bacaan, pada tahap ini anak mulai mengenal bacaan yaitu dua kata dalam kalimat; (4) Tahap

membaca lancar, pada tahap ini anak usia TK telah dapat menggunakan tiga system bahasa seperti bunyi huruf, arti kata dan aturan kata atau kalimat secara bersama-sama.

Menurut Depdiknas (2007:4) perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut: a) Tahap Fantasi (*Magical Stage*), dimana anak sudah berfikir bahwa buku itu penting, membolak balik buku; b) Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*), anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca; c) Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*), anak dapat mengulang cerita yang tertulis; d) Tahap Pengenalan bacaan (*Take off Reader Stage*), anak sudah mulai menggunakan isyarat; e) Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*), anak membaca berbagai jenis buku dan dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.

Pendapat di atas, dapat disimpulkan perkembangan keterampilan membaca anak telah mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal dan membaca dan menulis nama sendiri. Selain itu berpatokan pada pendapat di atas sebagai guru dapat menentukan metode-metode yang terbaik dalam pengajaran membaca kepada anak, agar anak memiliki keterampilan membaca tersebut.

4. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Montolalu (2005: 1.3) mengemukakan bahwa bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Selain itu Musfiroh (2005:58) berpendapat bermain merupakan bentuk belajar yang aktif, yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh aspek wilayah dan aspek perkembangan anak, kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Berdasarkan hal di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi, kreativitas, dan sosial pada anak secara optimal..

b. Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan karena anak sangat dituntut keaktifannya dalam bermain. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak.

Hartati (2005:91) menyatakan tentang karakteristik kegiatan bermain pada anak yaitu sebagai berikut: 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan; 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati; 3) Bermain dilakukan dengan menyenangkan; 4) Bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan; 5) Bermain menuntut partisipasi aktif dari anak; 6) Bermain itu bebas.

Musfiroh (2005:6-8) mengemukakan tentang karakteristik bermain anak, yaitu: (1) Bermain selalu menyenangkan menggembirakan; (2) Bermain adalah motivasi intrinsik; (3) Bermain bersifat spontan dan sukarela; (4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta; (5) Bermain bersifat pura-pura; (6) Bermain bersifat aktif; (7) Bermain bersifat fleksibel.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bermain itu merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, mengasikkan, menggairahkan, dengan tanpa paksaan. Sehingga anak itu bebas dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya.

5. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat permainan Edukatif

Bermain adalah sesuatu yang digemari oleh anak usia dini. Walaupun kegiatan bermain dilakukan tanpa alat permainan, tetapi kebanyakan kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan.

Eliyawati (2008:63) menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: a) Ditujukan untuk anak usia dini; b) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan AUD; c) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan; d) Aman; e) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas; f) Bersifat konstruktif; g) Mengandung nilai pendidikan.

Depdiknas (2005: 62) mengemukakan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang dapat mengembangkan aspek kemampuan yang dimiliki oleh anak sedini mungkin. Disamping itu seorang guru dituntut untuk lebih berkreasi lagi dalam menciptakan sebuah alat permainan yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

b. Fungsi Alat Permainan

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna, sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak.

Elyawati (2008: 64) berpendapat alat permainan berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.

Suyadi (2009: 53) mengemukakan fungsi alat permainan untuk memberikan memberikan pengetahuan kepada anak serta mengembangkan aspek-aspek tertentu yang ada pada anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan berfungsi untuk mengembangkan semua aspek yang dimiliki oleh anak. Aspek perkembangan itulah yang nantinya yang akan dikembangkan oleh seorang guru agar kemampuan anak berkembang secara optimal.

6. Permainan Kartu Pintar Bervariasi

Kartu pintar bervariasi adalah suatu permainan atau kegiatan yang menyenangkan bagi anak yang dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak terutama dalam kemampuan membaca anak.

Hariato (2005: 10-38) mengemukakan kartu pintar bervariasi adalah potongan kertas yang bertuliskan suku kata dan disusun menjadi satu kata agar anak dapat belajar membaca dengan baik.

Permainan kartu pintar ini didesain seukuran anak usia dini dan dapat menarik perhatian anak agar mau belajar membaca. Kartu pintar di buat dari bahan yang tidak berbahaya bagi anak, yaitu terbuat dari karton tebal bertuliskan dua huruf atau satu kata disetiap kartu tersebut. Contohnya: lele = le-le, kera = ke-ra, semut = se-mut, domba = dom-ba, capung = ca-pu-ng, atau kata bergambar buah, seperti: apel = a-pel, jeruk = je-ruk, mangga = mang-ga, pepaya = pe-pa-ya, salak = sa-lak, agar lebih menarik perhatian anak untuk bermain kartu pintar ini dapat juga ditambah dengan kartu kata bergambar bunga, seperti mawar = ma-war, melati = me-la-ti, tulip = tu-lip.

Langkah-langkah kegiatannya, yaitu: anak akan disediakan alat peraga kartu pintar dan dibantu dengan kartu kata bergambar. Sebelum anak bermain dengan kartu pintar terlebih dahulu anak akan diperkenalkan dengan huruf satu persatu menggunakan kartu huruf. Kemudian anak mencobakan untuk menyusun suku kata menjadi satu kata dan mencoba untuk menyebutkan kata tersebut. Setelah anak mampu untuk menyebutkan kata dari gabungan suku kata, maka permainan menggunakan kartu pintar dengan kartu kata bergambar dimulai.

B. Penelitian Relevan

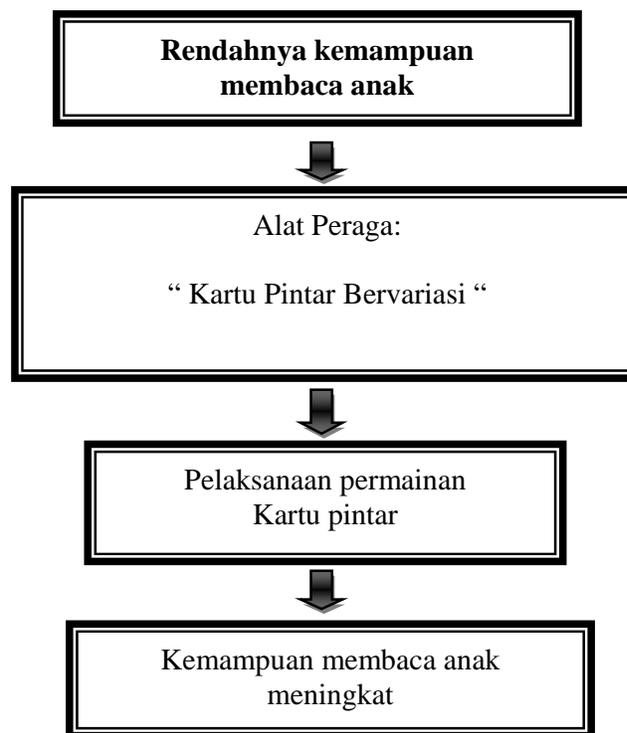
Yenti (2012) “ Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kata Magnetik di RA Ababil Maek”. Hasil penelitiannya menyatakan melalui permainan kata magnetik kemampuan membaca anak dapat meningkat.

Syafrita (2013) “ Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu pintar di TK Tunas Harapan Padang Japang”. Dimana hasil penelitiannya mengatakan melalui permainan kartu pintar kemampuan membaca anak dapat meningkat.

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

C. Kerangka Berpikir

Rendahnya kemampuan membaca anak, sehingga peneliti menggunakan sebuah alat permainan yaitu permainan kartu pintar. Kartu pintar ini akan peneliti laksanakan pada proses pembelajaran di TK Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota agar terlihat peningkatan perkembangan kemampuan membaca anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Bagan 1.
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah permainan kartu pintar bervariasi dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Membaca merupakan salah satu komponen dari keterampilan berbahasa, dimana dengan membaca kita dapat mengetahui luasnya ilmu pengetahuan.
2. Pembelajaran membaca dengan menggunakan kartu pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak lokal B3 TK Ranah Bundo PLTA Lima Puluh Kota.
3. Bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa terutama kemampuan membaca pada anak secara optimal.
4. Tujuan permainan kartu pintar adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini, salah satunya anak dapat menyebutkan suku kata, menyusun suku kata menjadi kata dan membaca kata.
5. Penggunaan permainan kartu pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II. Peningkatan kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui permainan yang menarik salah satunya permainan kartu pintar yang menarik perhatian anak dalam belajar membaca.

B. Implikasi

Permainan kartu pintar telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak. Sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama pada anak yang mampu menyusun suku kata menjadi kata dan membacanya. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Permainan kartu pintar sangat menarik dan bagus sekali untuk mengembangkan kemampuan membaca anak.
2. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan kartu pintar.