

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN
PUZZLE HURUF BERGAMBAR DI TAMAN KANAK-KANAK
TUNAS INDAH KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

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



Oleh

**SURYA RAHMI
NIM :2015/15022161**

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

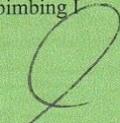
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Permainan *Puzzle*
Huruf Bergambar di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten
Solok
Nama : Surya Rahmi
NIM : 2015/15022161
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 01 Agustus 2017

Disetujui oleh:

Pembimbing I


Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Pembimbing II


Dra. Rivda Yetti, M. Pd
NIP. 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan


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

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

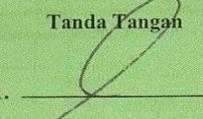
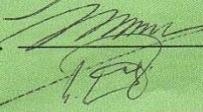
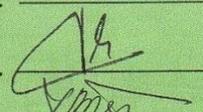
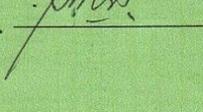
Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Permainan *Puzzle* Huruf
Bergambar di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok

Nama : Surya Rahmi
NIM : 2015/15022161
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, 01 Agustus 2017

Tim Penguji

| | Nama | Tanda Tangan |
|------------|--------------------------------|---|
| Ketua | : Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd | 1.  |
| Sekretaris | : Dra. Rivda Yetti, M. Pd | 2.  |
| Anggota | : Dra. Sri Hartati, M. Pd | 3.  |
| Anggota | : Dra. Yulsofriend, M. Pd | 4.  |
| Anggota | : Syahrul Ismet, S. Ag. 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 acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2017
Yang Menyatakan



Surya Rahmi
NIM : 2015/15022161

ABSTRAK

Surya Rahmi. 2017. Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Permainan *Puzzle* Huruf Bergambar di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum berkembangnya kemampuan membaca anak dalam hal, menyusun huruf menjadi kata, menyebutkan huruf awal, huruf awal yang sama dan membaca kata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan *puzzle* huruf bergambar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian anak usia dini kelompok B berjumlah 13 orang anak terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi dan hasil penilaian diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I pengaruh peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan *puzzle* huruf bergambar sebesar 38% karena belum mencapai KKM maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan membaca anak sebesar 85% dan mencapai KKM. Dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Permainan *Puzzle* Huruf Bergambar di Taman Kanak-kanak Tunas Indah di Kabupaten Solok”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, masukan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd, selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktu memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rivda Yetti, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktu memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dra. Sri Hartati, M. Pd selaku penguji I, yang telah memberikan bimbingan dan waktu luang pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

demi kesempurnaan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Solok, Agustus 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN PERSETUJUAN | |
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR BAGAN..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | viii |
| DAFTAR GRAFIK | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Pembatasan Masalah | 5 |
| D. Perumusan Masalah..... | 5 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 6 |
| | |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | 7 |
| 1. Konsep Anak Usia Dini | 7 |
| a. Pengertian Anak Usia Dini | 7 |
| b. Karakteristik Anak Usia Dini | 8 |
| c. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini | 9 |
| 2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini | 11 |
| a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini | 11 |
| b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini | 13 |
| c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini | 14 |
| d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini | 15 |
| 3. Konsep Pengembangan Bahasa | 17 |
| a. Pengertian Bahasa..... | 17 |
| b. Fungsi Bahasa Anak Usia Dini | 18 |
| c. Tujuan Perkembangan Bahasa..... | 19 |
| 4. Perkembangan Membaca..... | 21 |
| a. Pengertian Membaca..... | 21 |
| b. Tujuan Membaca | 22 |
| c. Tahap Perkembangan Membaca..... | 23 |
| 5. Bermain Anak Usia Dini. | 25 |
| a. Pengertian Bermain | 25 |
| b. Tujuan Bermain | 26 |
| c. Manfaat Bermain | 28 |

| | |
|--|---------|
| 6. Alat Permainan Anak Usia Dini | 29 |
| a. Pengertian Alat Permainan Edukatif..... | 29 |
| b. Fungsi Alat Permainan Edukatif..... | 30 |
| c. Syarat-Syarat Alat Permainan Edukatif..... | 31 |
| d. Jenis-Jenis Permainan Membaca..... | 33 |
| 7. Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar | 34 |
| a. Pengertian <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar..... | 34 |
| b. Jenis <i>Puzzle</i> | 35 |
| c. Alat Bahan Membuat <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar | 36 |
| d. Bahan Membuat <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar | 36 |
| e. Langkah-Langkah Membuat <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar | 37 |
| f. Langkah-Langkah Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar | 38 |
| B. Penelitian Yang Relevan | 39 |
| C. Kerangka Berpikir | 49 |
| D. Hipotesis Tindakan | 41 |
| BAB III. METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 42 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 42 |
| C. Subjek Penelitian..... | 43 |
| D. Prosedur Penelitian | 43 |
| E. Definisi Operasional | 61 |
| F. Instrumentasi | 61 |
| G. Teknik Pengumpulan Data | 63 |
| H. Teknik Analisis Data | 63 |
| I. Indikator Keberhasilan | 64 |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN | |
| A. Deskripsi Penelitian..... | 66 |
| 1. Deskripsi Kondisi Awal | 66 |
| 2. Deskripsi Siklus I..... | 69 |
| 3. Deskripsi Siklus II..... | 87 |
| B. Analisa Data | 104 |
| C. Pembahasan..... | 115 |
| BAB V. PENUTUP | |
| A. Simpulan..... | 119 |
| B. Implikasi | 119 |
| C. Saran..... | 120 |
| DAFTAR PUSTAKA | 121 |
| LAMPIRAN | 124 |

DAFTAR BAGAN

| Bagan | Halaman |
|-----------------------------|----------------|
| 1. Kerangka Berpikir | 40 |
| 2. Prosedur Penelitian..... | 44 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Format Observasi | 62 |
| 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)..... | 66 |
| 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Pada Siklus I Pertemuan 1 | 70 |
| 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus I Pertemuan 2 | 74 |
| 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus I Pertemuan 3 | 77 |
| 6. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus I | 82 |
| 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus II Pertemuan 1 | 88 |
| 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus II Pertemuan 2 | 92 |
| 9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Pada Siklus II Pertemuan 3 | 96 |
| 10. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Pada Siklus II | 100 |
| 11. Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) | 107 |
| 12. Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 109 |
| 13. Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Kategori Mulai Berkembang (MB) | 111 |
| 14. Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Kategori Belum Berkembang (BB) | 113 |

DAFTAR GRAFIK

| Grafik | Halaman |
|---|---------|
| 1. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung pada Kondisi Awal..... | 68 |
| 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus I Pertemuan 1 | 72 |
| 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus I Pertemuan 2 | 75 |
| 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus I Pertemuan 3 | 79 |
| 5. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus I..... | 84 |
| 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus II Pertemuan 1 | 90 |
| 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus II Pertemuan 2..... | 94 |
| 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus II Pertemuan 3..... | 97 |
| 9. Rekapitulasi Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus II | 102 |
| 10. Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB)..... | 108 |
| 11. Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 110 |
| 12. Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Kategori Mulai Berkembang (MB)..... | 112 |
| 13. Persentase Peningkatan Kemampuan Membaca Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Belum Berkembang (BB)..... | 114 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Pada Kondisi awal (Sebelum Tindakan) | 124 |
| 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Pertama | 127 |
| 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Kedua | 130 |
| 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pada Pertemuan Ketiga | 133 |
| 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Pertama | 136 |
| 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Kedua | 139 |
| 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II Pada Pertemuan Ketiga | 142 |
| 8. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Kondisi Awal | 145 |
| 9. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus I Pertemuan 1 | 146 |
| 10. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus I Pertemuan 2 | 147 |
| 11. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus I Pertemuan 3 | 148 |
| 12. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus II Pertemuan 1 | 149 |
| 13. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus II Pertemuan 2 | 150 |

| | |
|--|-----|
| 14. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar Siklus II Pertemuan 3..... | 151 |
| 15. Gambar Observasi Pada Kondisi Awal..... | 152 |
| 16. Gambar Guru Mencontohkan Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar..... | 154 |
| 17. Gambar Siklus I | 157 |
| 18. Gambar Siklus II | 163 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Alat Membuat <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar | 36 |
| 2. Bahan Membuat <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar | 37 |
| 3. Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Bergambar | 38 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan manusia untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Melalui pendidikan manusia akan memperoleh beberapa pengetahuan dan keterampilan-keterampilan hidup. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan perlu mendapatkan perhatian agar dapat berjalan optimal, terutama pendidikan untuk anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai pada usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat 14 tentang Sisdiknas). Adapun bentuk layanan pendidikan anak usia dini dapat berupa Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan Paud Sejenis (SPS).

Taman Kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal, sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang Sistem pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 "Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat".

Pencapaian perkembangan anak adalah penanda perkembangan yang spesifik dan terukur untuk memantau atau menilai perkembangan anak pada usia tertentu. Menurut Depdiknas 2003 Aspek-aspek perkembangan yang masuk dalam kurikulum TK yaitu (1) pengembangan nilai agama dan moral, (2) pengembangan fisik motorik, (3) pengembangan kognitif, (4) pengembangan bahasa, (5) pengembangan seni. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi, dapat digunakan untuk berpikir, mengekspresikan perasaan dan melalui bahasa dapat menerima pikiran dan perasaan orang lain. Dalam Pedoman Kurikulum 2013 bahwa kemampuan berbahasa ditujukan pada kemampuan dasar berbahasa meliputi 1) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca), 2) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal), 3) Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal.

Salah satu aspek yang dikembangkan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini adalah aspek bahasa. Pengembangan bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif. Bahasa akan mempermudah anak dalam menyampaikan ide-ide, pendapat dan berbagi informasi baik berupa lisan maupun tulisan. Kemampuan bahasa anak dirancang salah satunya untuk mempersiapkan anak bisa membaca.

Pengembangan kemampuan membaca anak usia dini ditandai dengan ketertarikannya pada buku-buku, membaca gambar-gambar dengan kata yang sederhana, seolah-olah bisa membaca dengan membolak-balik buku-buku.

Jika anak telah memiliki rasa senang membaca, akan lebih mudah untuk dibimbing dalam kegiatan pembelajaran membaca. Kegemaran ini membaca akan lebih tepat bila sudah ditanamkan sejak dini sehingga kegiatan membaca bukan menjadi suatu beban tetapi suatu kebutuhan. Diharapkan anak mampu mengenal, menyebutkan huruf vokal dan konsonan, menyusunnya menjadi kata yang sederhana dan menuangkannya dalam bentuk tulisan sehingga anak mulai membacanya.

Strategi yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan membaca di Taman Kanak-kanak adalah pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat sehingga kemampuan membaca anak meningkat karena melibatkan anak secara langsung. Dalam proses pembelajaran membaca pada anak usia dini dapat dilakukan dengan metode sekuensial yang dilakukan per bagian kata yaitu fonik, mengeja, suku kata, metode simultan yaitu secara langsung yaitu membaca gambar, kartu kata, membaca keseluruhan kemudian bagian.

Kebutuhan anak akan bermain merupakan kesempatan bagi guru untuk mengenalkan membaca pada anak dengan melakukan berbagai kegiatan bermain. Permainan membaca anak usia dini tidak hanya terkait dengan pengembangan kemampuan bahasa anak namun dapat juga menyiapkan mental, sosial emosional kejenjang pendidikan selanjutnya. Kegiatan bermain menggunakan alat permainan agar anak menjadi senang dan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi dan anak terlibat aktif dan tidak cepat

bosan dan sekaligus merespon pembelajaran membaca yang diberikan.

Selama pengamatan yang peneliti lakukan di tempat peneliti mengajar, peneliti menemukan belum berkembangnya kemampuan membaca, terlihat dari belum berkembangnya kemampuan menyusun huruf menjadi kata, menyebutkan huruf awal pada kata di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok. Beberapa faktor penyebab diantaranya adalah media yang digunakan dalam mengenalkan konsep huruf kepada anak terbatas dan kurang bervariasi, dimana guru sering menggunakan majalah, guru langsung menuliskan huruf-huruf di papan tulis, sehingga anak kurang merespon apa yang diajarkan, cepat bosan dan terlihat kurang aktif dalam kegiatan membaca.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti sangat tertarik meneliti permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan baik. Pada kesempatan ini peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan *Puzzle* Huruf Bergambar di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum berkembangnya kemampuan membaca anak

2. Belum berkembangnya kemampuan anak dalam hal menyusun huruf-huruf menjadi kata.
3. Metode dan teknik yang digunakan guru dalam menumbuhkan kemampuan membaca kurang tepat.
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan konsep huruf kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan tentang “Belum berkembangnya kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka di rumuskan masalah yaitu “Bagaimanakah permainan *puzzle* huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan *puzzle* huruf bergambar di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak

Melalui permainan *puzzle* huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

2. Bagi Pendidik

Agar pendidik anak usia dini lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan pembelajaran khususnya membaca.

3. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman mendalam tentang pengembangan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok.

4. Bagi Orang Tua

Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang pembelajaran di Taman Kanak-kanak dan untuk meningkatkan perhatiannya terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pertumbuhan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Sejak lahir tidak terjadi lagi pertumbuhan sel saraf otak, tetapi hubungan antara sel saraf otak terus berkembang. Dua hal penting dalam pembentukan kecerdasan anak yaitu makanan bergizi dan seimbang serta stimulus pikiran saat diperlukan untuk mendukung proses tersebut.

Mulyasa (2012:16) bahwa anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.

Sujiono (2009:6) mengatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia ini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek.

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

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0 sampai 8 tahun yang memiliki masa perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dan merupakan dasar peletakan utama di setiap aspek perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami sesuatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter ada orang dewasa, ia sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang pernah dilihat dan didengarnya serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Sudarna (2014:16-17) bahwa karakteristik anak usia dini adalah:

a) Unik, b) Egosentris, c) Aktif dan energik, d) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, e) Eksploratif dan berjiwa petualang, f) Spontan, g) Senang dan kaya akan fantasi, h) Masih mudah frustrasi, i) Masih kurang mempertimbangkan dalam melakukan sesuatu, j) Daya perhatian pendek, k) Bergairah untuk belajar dan belajar dari pengalaman

dan semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Suryana (2013:31-33) berpendapat bahwa karakteristik anak usia dini yaitu: 1) Anak bersifat egosentris, 2) Anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), 3) Anak bersifat egosentris, 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) Anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Sedangkan menurut Eliyawati (2005:2-8) ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas anak yaitu:

1) Anak bersifat unik, 2) Anak bersifat egosentris, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi atau daya khayal, 8) Anak masih mudah frustrasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar pengalaman, 12) Dan anak semakin menunjukkan minat kepada teman.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak memiliki karakter yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan perkembangan dan usianya. Karakter anak usia dini yang dimaksud disini adalah anak bersifat unik, mempunyai berbagai macam ciri-ciri seperti egosentris, sensitif akan suatu hal, kaya dengan fantasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian pendek. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang suatu hal yang baru.

c. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Aspek perkembangan anak usia dini merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam upaya pemberian stimulus pendidikan bagi

tumbuh kembang mereka. Aspek perkembangan anak usia dini di sesuaikan tahapan usia yang dilalui oleh anak, kematangana dari setiap aspek perkembangan di capai melalui stimulus atau rangsangan diberikan oleh lingkungan disekitar anak.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 pasal 10 tentang lingkup perkembangan anak usia dini adalah 1) Nilai agama dan moral yaitu mengenal nilai agama, ibadah, bersikap sopan dan santun. 2) Fisik-motorik meliputi motorik kasar, motorik halus dan kesehatan. 3) Kognitif meliputi belajar memecahkan masalah, berpikir logis, simbolik 4) Bahasa meliputi memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa dan keaksaraan. 5) Sosial-emosional meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab dan berperilaku prososial. 6) Seni meliputi kemampuan bereksplorasi diri, mengekspresikan diri dan berimajinasi dengan musik, drama dan mengapresiasi karya seni..

Pendapat Suyanto (2005:51-57) bahwa aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu:

- 1) Perkembangan motorik: motorik kasar menggunakan otot kasar (*Gross Muscle*) dan motorik halus,
- 2) Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir,
- 3) Perkembangan bahasa bertujuan agar mampu mengungkapkan pikiran, berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk berbahasa Indonseia yang baik dan benar,
- 4) Perkembangan sosial emosional.

Aspek perkembangan anak usia dini berdasarkan pendapat Catron dan Allen dalam Sujiono (2009:62) menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal,

kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik sangat penting dan harus di pertimbangkan sebagai fungsi interaksi.

Sedangkan Hurlock dalam Suyadi (2013:59) perkembangan anak usia dini dapat dilihat dari aspek masa-masa atau umur tertentu dan aspek-aspek perkembangan yang meliputi perkembang fisik-motorik, sosial-emosional, moral keagamaan dan perkembangan kognitif.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari aspek perkembangan fisik, moral agama, perkembangan intelegensi, perkembangan bahasa dan aspek perkembangan sosial. Kematangan dari setiap anak usia dini dapat dicapai melalui stimulus atau rangsangan yang diberikan oleh lingkungan

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini mendasari jenjang pendidikan selanjutnya. Perkembangan secara optimal selama masa usia dini memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya. Rangsangan yang diberikan pada anak usia dini memberikan pengalaman, pengalaman pada anak usia dini perlu dirancang dengan baik dan tertata sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan:

Pendidikan anak usiadini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendapat Abdurahman (2009:1) pendidikan anak usia dini adalah suatu proses tumbuh kembang anak 0-8 tahun secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan anak diantaranya aspek fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, agama, moral, kemandirian, dan seni. Sedangkan pembinaan dilakukan melalui ransangan yang tepat dan benar, sehingga anak dapat tumbuh berkembang secara optimal.

Pendidikan anak usia dini berdasarkan pendapat Yamin (2013: 1) adalah pendidikan anak usia dini adalah:

Pendidikan anak usia merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini ditujukan kepada anak untuk memberikan stimulasi yang sesuai dengan aspek perkembangan di tahap usianya dengan tujuan agar pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini berkembang dengan optimal. Pendidikan anak usia dini merupakan pembentukan karakter anak hingga dewasa karena merupakan peletakan pertama dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta anak sehingga berkembanglah semua potensi yang dimiliki anak.. Pendidikan anak usia dini juga mengembangkan pemahaman nilai-nilai tertentu yang berguna untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto (2005:5) pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Untuk mencapai tujuan orang tua, guru harus memahami kemampuan yang harus dimiliki anak sesuai dengan tahap dan usianya.

Trianto (2011:24) pendidikan anak usia dini secara khusus bertujuan:

- 1) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, keratif, kritis, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, 2) Mengembangkan potensi kecerdasan, spritual, intelektual, emosional dan sosial pserta didik pada masa pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Sujiono (2009:42) mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah:1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan, mampu beribadah dan mencintai sesama, 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan sensorik, 3) Agar anakmampu menggunakan bahasa, berkomunikasi

secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar, 4) Agar anak mampu berpikir logis, kritis, memecahkan masalah dan menghubungkan sebab akibat, 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, sosial, peranan masyarakat 6) Anak mampu memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi dan menghargai karya kreatif.

Kesimpulan dari pendapat di atas bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menciptakan perkembangan dan pertumbuhan yang optimal, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai tertentu dalam lingkungannya yang berguna sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Pada hakikatnya proses pendidikan yang dilakukan untuk anak usia dini berpusat pada anak dan mengutamakan kepentingan anak yang sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Pengalaman yang didapat saat bermain memberikan peluang untuk menggali potensi diri dan pemahaman terhadap lingkungan sekitar.

Musbikin (2010:47) manfaat pendidikan anak usia dini adalah:

mengembangkan semua aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik, sosial dan emosional. Selain itu juga membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Beberapa manfaat pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2009:46) 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 disiplin kepada anak, 5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati bermain, 6) Memberikan stimulus kultural.

Fadlillah (2010:73) menyatakan fungsi dari pendidikan anak usia dini yaitu:

a) Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar, c) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, d) Memberikan kesempatan untuk menikmati masa bermainnya.

Kesimpulan tentang pendapat di atas bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahapan perkembangannya dan juga sebagai persiapan mental dan pengetahuan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini perlu mempertimbangkan hal-hal penting agar terlaksana dengan baik, salah satunya adalah dengan memperhatikan karakteristik pendidikan anak usia dini. Setiap rangsangan pendidikan mencakup semua aspek pengembangan anak. Pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Suyadi (2010:12-13) menyatakan karakteristik pendidikan anak usia adalah: 1) Mengutamakan kebutuhan anak, 2) Belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar, 3) Lingkungan yang kondusif dan matang, 4) Menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain, 5)

Mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skill*), 6) Menggunakan berbagai media dan permainan edukatif dan sumber belajar, 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Solehuddin dalam Elizar (2008: 18) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah: 1) PAUD sebagai titik sentral strategi pembangunan sumber daya manusia dan sangat fundamental, 2) PAUD memegang peranan penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab merupakan pondasi dasar bagi kepribadian anak, 3) Anak mendapatkan pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mental yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktifitas dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki, 4) Merupakan masa *golden age* (usia emas), 5) Cerminan diri untuk melihat keberhasilan anak.

Mulyasa dalam bukunya (2012:44) menyatakan bahwa pendidikan anak usia merupakan cikal bakal pembentukan karakteristik anak negeri, sebagai titik awal pembentukan sumber daya manusia berkualitas yang memiliki wawasan intelektual, kepribadian, tanggung jawab, inovasi, kreatif, partisipasi serta semangat mandiri.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak sehingga potensi tersebut berkembang secara optimal sehingga penting memperhatikan karakteristik pendidikan anak usia dini yang akan diberikan kepada anak agar seluruh potensi

berkembang melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Pendidikan anak usia merupakan langkah awal untuk menciptakan sumber daya manusia yang bertanggung, mandiri, kreatif, inovatif, memiliki wawasan yang luas terhadap lingkungan.

3. Konsep Perkembangan Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi setiap orang tidak terkecuali anak karena dapat mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dalam masyarakat. Pada perkembangan bahasa apabila kemampuan yang satu sudah tuntas maka akan menyambung kepada kemampuan berikutnya. Tahapan itu akan dimulai dari pemahaman perbendaharaan kata dan pada akhirnya sampai pada kemampuan penyusunan kata-kata menjadi suatu kalimat atau ucapan.

Susanto (2011:74) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi, keterampilan bahasa sangat penting untuk pembentukan konsep, informasi dan pemecahan masalah dengan bahasa dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan orang lain.

Yusuf (2001:118) menjelaskan bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan

sesuatu pengertian, seperti menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.

Sedangkan Vigotsky dalam Susanto (2011:73) bahasa adalah alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah suatu bentuk komunikasi yang diucapkan, ditulis, dan dilambangkan berdasarkan ide, ungkapan serta gagasan yang ingin disampaikan kepada orang lain ataupun lawan bicara serta bahasa dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan.

b. Fungsi Perkembangan Bahasa

Pembelajaran bagi anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis anak perlu dikenalkan dengan membaca dan menulis. Bahasa juga merupakan alat komunikasi dengan lingkungan sekitar agar apa yang ada dalam pikiran diungkapkan dengan bahasa sehingga bisa di pahami.

Zulkifli (2005:34) menjelaskan bahwa bahasa mempunyai tiga fungsi yaitu: 1) Alat untuk menyatakan ekspresi, 2) Alat untuk mempengaruhi orang lain, 3) alat untuk memberi nama.

Susanto (2011:81) menyatakan bahwa fungsi pengembangan kemampuan bahasa anak Taman Kanak-kanak yaitu:

1) Sebagai alat berkomunikasi dengan lingkungan, 2) Sebagai alat mengembangkan kemampuan intelektual anak, 3) Sebagai alat mengembangkan ekspresi anak, 4) Sebagai alat menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

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

c. Tujuan Pengembangan Bahasa

Pengembangan keterampilan bahasa anak merupakan kemampuan yang sangat penting untuk berkomunikasi untuk masuk ke lingkungan prasekolah khususnya Taman Kanak-kanak dan intinya harus mampu berkomunikasi baik dengan bahasa lisan maupun tulisan.

Pengembangan kemampuan berbahasa anak menurut Depdiknas (2007:3) dilakukan dengan tujuan 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.

Adapun tujuan pengembangan bahasa di Taman Kanak-kanak menurut Sumartini (2001:23) antara lain :

1. Mengembangkan kemampuan anak untuk menyampaikan pikiran kepada orang lain.
2. Mengembangkan kemampuan anak untuk mengemukakan pendapat.
3. Mengembangkan kemampuan anak untuk memiliki perbendaharaan bahasa yang luas, misalnya nama tumbuhan, binatang atau benda yang ada disekitar lingkungannya.
4. Mengembangkan kemampuan anak untuk menangkap perhatian dari orang lain.

Early Learning Goals dalam Susanto (2011:70) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan bahasa anak pada anak usia dini sebagai berikut 1) Menyenangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan tulisan, 2) Menyelidiki dan mencoba dengan suara-suara, kata-kata dan teks, 3) merespon cerita, lagu, irama dan sajak, 4) Menggunakan bahasa untuk mencipta, melukiskan kembali peran, dan pengalaman, 5) Menyesuaikan suara dan huruf, memberi nama, mengarahkan huruf-huruf dalam alfabet, 6) Memperluas kosa kata, meneliti arti dan suara dari kata-kata baru, 7) Mendengar dan berkata, ciri dan suara akhir dalam kata-kata, 8) Menggunakan pengetahuan huruf untuk menulis kata sederhana.

Berdasarkan dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa adalah alat untuk menyatakan ekspresi, mempengaruhi orang lain, alat untuk memberi nama, memuaskan kebutuhan, dan pengatur tingkah laku. Adapun fungsi lainnya yaitu heuristik, imajinatif

dan informatif. Sedangkan di Taman Kanak-kanak bahasa berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan dasar anak, baik untuk mengembangkan ekspresi, pikiran, perasaan dan imajinasi.

4. Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan proses aktif dari pikiran yang dilakukan oleh mata terhadap bacaan. Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Perkembangan membaca pada anak meliputi empat hal yaitu membaca, menulis, mendengar dan berbicara.

Tedjasaputra (2001:61) menyatakan bahwa membaca merupakan salah satu kegiatan bermain pasif yang secara psikologis mempunyai artipositif. Usia lima sampai enam tahun merupakan usia Taman Kanak-kanak yang merupakan masa peka untuk belajar membaca, karena pada usia itu pertumbuhan otak sangat cepat dan manfaatkanlah dengan memberikan kesempatan dan rangsangan sebanyak-banyaknya.

Susanto (2011:83) menyatakan membaca dapat diartikan sebagai kegiatan untuk menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Anderson dalam Yulsyofriend (2013: 41) membaca sebagai suatu proses untuk memaknai makna suatu tulisan. Kemampuan membaca

merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa dengan membaca anak mampu menambah pengetahuannya dengan apa yang mereka lihat dan mereka ingin lakukan. Membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

b. Tujuan Membaca

Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, memahami apa yang dibaca sehingga anak mendapatkan informasi yang berguna bagi dirinya. Dengan wawasan yang didapatnya akan memudahkan anak mengembangkan pola pikirnya.

Yulsyofriend (2013:49) menyatakan bahwa tujuan membaca adalah:

- 1) Mendapatkan informasi untuk mengembangkan diri.
- 2) Citra diri meningkat.
- 3) Melepaskan diri dari kenyataan maksudnya penyaluran yang positif dari perasaan sedih, jenuh dan putus asa
- 4) Untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan adalah bacaan yang dipilih biasanya bacaan ringan
- 5) Pengisi waktu tanpa tujuan tertentu
- 6) Untuk mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman biasanya bacaan yang dipilih adalah karya bernilai sastra.

Brewer dalam Susanto (2011:87) tujuan membaca anak usia dini merupakan persiapan membaca, karena pada saat ini belum terjadi kegiatan membaca yang sebenarnya, karena kegiatan membaca ini baru

bagian awal dari kegiatan membaca.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca beragam dan berbeda-beda antara satu orang dengan yang lainnya. Hal ini tergantung dari situasi dari pembaca seperti membaca untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, kesenangan atau hiburan, bahkan hanya sekedar pengisi waktu dari pada tidak melakukan apa-apa dan membaca dengan mencari nilai keindahan dan pengalaman.

c. Tahap-Tahap Perkembangan Membaca

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks, banyak faktor yang mempengaruhinya seperti motivasi, lingkungan keluarga, guru sebagai faktor yang sangat berpengaruh. Perkembangan membaca anak usia dini melalui proses atau tahapan seperti yang di ungkapkan oleh para ahli sebagai berikut:

Yulsyofriend (2013:58-59) menyatakan ada tahapan membaca anak usia yaitu:

1. Tahap fantasi (*Magical stage*)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, melihat dan membalik lembaran buku kesukaannya.

2. Tahap pembentukan konsep diri (*Self concept stage*)

Pada tahap ini anak mulai memandang dirinya sebagai pembaca di mana terlihat keterlibatan anak dalam kegiatan membaca dan memberikan kesempatan yang luas dan sesering mungkin untuk menulis.

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

Tahapan ini pada diri anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku, menemukan kata yang pernah di temui sebelumnya anak sudah bisa mengenal abjad.

4. Tahap pengenalan bacaan (*Take Off reader stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphonik, semantik, dan sintaksis)

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

Anak sudah membaca berbagai buku.

Sedangkan menurut Jamaris (2005:54) kemampuan membaca dapat dibagi atas tahap perkembangan seperti di bawah ini:

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membalik-balik buku.
2. Tahap membaca gambar, pada tahap ini anak usia TK telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya.
3. Tahap pengenalan bacaan, pada tahap ini anak usia TK telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), sintaksis (aturan kata atau kalimat), anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali hurufnya.

4. Tahap membaca lancar, pada tahap ini anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku dan hal-hal yang berhubungan dengan kehidupannya sehari-hari.

Steinberg dalam Susanto (2011:90) menyatakan bahwa kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi menjadi empat tahap yaitu 1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, 2) Tahap membaca gambar, 3) Tahap pengenalan bacaan, 4) Tahap membaca lancar.

Jadi dapat di simpulkan tahapan membaca anak usia dini dimulai dengan anak menyukai buku, menganggap ia bisa membaca dengan membolak-balik buku, anak mulai mengenal huruf dan kata yang dekat dengannya dan dilanjutkan ketahap berikut dapat membaca berbagai buku yang berbeda

5. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Bermain penting bagi anak usia dini dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan untuk pengalaman yang akan menambah cara berpikir mereka tentang suatu hal ada dihadapannya.

Suryana (2013:138) menyatakan bahwa bermain adalah

Setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan atau tekanan dari pihak luar atau kewajiban.

Triharso (2013:1) menyatakan bahwa bermain adalah merupakan

kegiatan yang dilakukan dengan atau mempergunakan alat, menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun imajinasi anak, bila memahami maka pemahaman tersebut akan berdampak positif.

Mayesti dalam Sujiono (2010:34) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai bermain, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan dunia anak sebagai wadah untuk mengekspresikan rasa kegembiraan melalui aktivitas bermainnya untuk meningkatkan keterampilan dan pola berpikir.

b. Tujuan Bermain Pada Anak Usia Dini

Berbagai pengalaman di dapatkan anak usia dini dari bermain sebagian besar kegiatan anak adalah bermain. Bermain tidak bisa lepas dari masa anak-anak. Semua aktivitas anak yang dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini adalah melalui bermain. Tanpa disadari anak bermain akan menambah pengetahuannya tentang lingkungan sekitar, melatih mental dan bersosialisasi dengan teman.

Suryana (2013:140) mengemukakan tujuan bermain utama adalah memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi.

Bermain mempunyai makna bagi diri anak, dengan bermain anak mendapat pengalaman yang berarti. Menurut Suyanto (2005:124)

bermain bertujuan bagi perkembangan anak dalam beberapa bidang pengembangan yaitu: 1) Bermain mengembangkan kemampuan motorik melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi, 2) Bermain mengembangkan kemampuan kognitif karena pada saat anak bermain pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan yang nyata yang menghambat anak berpikir abstrak, 3) Bermain mengembangkan kemampuan afektif karena bermain melatih anak menyadari akan adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan, 4) Bermain mengembangkan kemampuan berbahasa karena pada saat bermain anak menggunakan bahasa, 5) Bermain mengembangkan kemampuan sosial karena pada saat bermain anak berinteraksi dengan teman lainnya.

Sujiono (2009:72) bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, baik fisik, kognitif, kedisiplinan, kemampuan berbahasa serta melatih anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

c. Manfaat Bermain Pada Anak Usia Dini

Lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan menjadi pengaruh yang besar perkembangan anak usia dini. Dengan bermain anak

dapat melatih fisik motorik baik motorik kasar yang menggunakan otot-otot besar ataupun motorik halus yang menggunakan kelenturan jari, menggali potensi dalam diri, mengembangkan kreativitas, memacu anak menemukan ide-ide baru yang kreatif.

Sujiono (2010:36) manfaat bermain adalah 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasi melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan, 2) dapat mengembangkan ketarampilan emosi, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian, 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri.

Tedjasaputra (2001:38) menjelaskan manfaat dari bermain adalah untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan fisik, motorik, sosial, emosional dan kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan, olah raga dan menari.

Triharso (2013:10) menyatakan manfaat bermain bagi perkembangan anak yaitu: 1) Dapat mempengaruhi perkembangan fisik anak, 2) Dapat digunakan sebagai media psikoterapi atau pengobatan, 3) Dapat meningkatkan pengetahuan anak usia dini diharapkan menguasai konsep, warna, ukuran, bentuk, arah dan besaran sebagai landasan belajar dan ilmu pengetahuan, 3) Dapat melatih penglihatan dan pendengaran, ketajaman atau kepekaan, 4) Dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, 5) Dengan bermain anak merasa senang, kreativitas

anakpun meningkat, 6) Dapat mengembangkan tingkahlaku sosial anak,
7) Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah manfaat bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dapat meningkatkan eksplorasi, mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak serta dapat mengembangkan berbagai kemampuan intelektual dan kemandirian anak.

6. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Saat memilih dan menentukan alat permainan untuk anak usia dini kita dituntut bijak dan teliti, belum tentu alat permainan yang mahal dan modern bersifat mendidik kadang menanamkan mental instan dan konsumtif kepada anak. Alat permainan edukatif dapat mengembangkan daya pikir (kognisi), daya cipta, bahasa, motorik dan keterampilan anak.

Ismail (2009:141) menyatakan alat permainan edukatif adalah:

Sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya bila menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.

Kamtini (2005:61) berpendapat bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak dan mampu mengembangkan potensi anak dan dimanfaatkan di berbagai aktivitas.

Tedjasaputra (2001:81) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan

dan ditujukan pada anak usia pra sekolah, alat tersebut aman bagi anak, anak terlibat secara aktif, sifatnya konstruktif, alat permainannya mampu merangsang dan menarik minat bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa alat-alat permainan permainan edukatif merupakan alat permainan yang digunakan oleh anak saat bermain yang memiliki unsur edukatif untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak dan memudahkan anak memahami tentang sesuatu.

b. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Kegiatan bermain yang mengandung unsur edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan fisik. Bermain dari segi pendidikan merupakan permainan yang memberi peluang kepada anak untuk memainkannya dan memudahkan anak memahami tentang suatu konsep pembelajaran.

Ismail (2009:138-139) menyatakan fungsi alat permainan adalah: 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik, 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Sedangkan menurut Santoso dalam Kamtini (2005:62-63) fungsi alat permainan edukatif adalah: 1) Melatih panca indera, 2) Melatih

kecerdasan emosionalnya, 3) Menanamkan nilai, moral, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya, 4) Melatih kecerdasan intelektual, 5) Menanamkan nilai agama, 6) Melatih keterampilan, 7) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab anak, 8) Mengembangkan fantasi, imajinasi dan idealisme anak, 9) Memperkenalkan kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan dan kemandirian, 10) Melatih kerjasama dan gotong royong, toleransi, saling menghormati, 11) Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pembelajaran membaca, menulis dan berhitung, 12) Mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia, 13) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat, 14) Membuat anak senang.

Sujiono (2009:145) alat permainan berfungsi untuk 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, 2) Dapat melatih keterampilan emosinya, 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah bahwa fungsi alat permainan edukatif adalah untuk megembangkan kecerdasan emosional, melatih panca indra, melatih dan memperkuat dan mengembangkan otot serta koordinasinya, menanamkan nilai-nilai agama, kejujuran, rasa percaya

diri, memudahkan anak memahami tentang sesuatu hal saat pembelajaran.

c. Syarat-Syarat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif anak menjadi alat pengembang kreativitas anak. Memilih alat dan perlengkapan bermain harus sesuai dengan mempertimbangkan syarat edukatif dan bahan yang mudah didapat dilingkungan. Alat permainan edukatif di rancang dan dibuat dengan tingkat memperhitungkan keamanan untuk anak.

Ismail (2009:147) mengemukakan bahwa syarat untuk alat permainan edukatif adalah: 1) awet atau tahan lama, 2) Sesuai dengan kebutuhan, 3) Tidak membahayakan anak, 4) Mendorong anak untuk bermain, 5) Dapat mengembangkan daya fantasi

Dijelaskan oleh Kamtini (2005:63) syarat alat permainan edukatif antara lain:1) Tidak berbahaya, 2) Mudah diperoleh, 3) Sebaiknya dibuat sendiri, 4) Berwarna dominan, 5) Tidak mudah rusak dan ringan.

Sedangkan menurut Tedjasaputra (2001:81) alat permainan edukatif untuk anak usia harus 1) Dapat digunakan mudah dan dalam berbagai cara, 2) aman dari segi penggunaan dan pemilihan bahannya, 3) Membuat anak terlibat secara aktif, 4) bersifat konstruktif, 5) Ditujukan untuk anak usia dini.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif untuk anak usia dini memenuhi persyaratan seperti aman saat digunakan anak,

tahan lama sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak, mendorong anak untuk bermain karena warna yang menarik sehingga anak merasa menyukainya saat bermain.

d. Jenis Permainan Membaca Anak Usia Dini

Jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang telah dikembangkan berdasarkan tujuan dari pelaksanaan permainan. Alat permainan yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan, karakteristik, usia, minat dan kemampuan anak.

Yulsofriend (2013:110) jenis-jenis permainan membaca anak usia dini diantaranya 1) Bermain menabung kata, 2) Mencari kata sesuai dengan jarum jam, 3) permainan kartu ajaib, 4) Berburu bunyi huruf, 5) Permainan kata dan gambar, 6) Permainan buku bunyi huruf.

Sedangkan Eliyawati (2005:65-66) menyatakan jenis alat permainan edukatif untuk mengembangkan membaca anak usia dini yaitu 1) Boneka tangan yang dikembangkan oleh *Elizabeth Peabody*. Alat permainan ini memberikan pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa yaitu kosa kata yang dekat dekat dengan anak, 2) Boneka jari yang tujuannya untuk mengembangkan bahasa anak, 3) Kotak *alphabet* dengan tujuan untuk mengenal huruf, menimbulkan minat untuk membentuk kata, 4) Kartu pasangan yang bertujuan untuk melatih anak belajar mengembangkan mengelompokkan secara sederhana.

Peneliti menyimpulkan bahwa jenis-jenis permainan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia sangat banyak baik

yang diciptakan oleh para ahli dan dikembangkan seiring zaman. Jenis permainan untuk pengembangan membaca anak bermain menabung kata, permainan kartu ajaib, boneka tangan, boneka jari, kotak kartu ajaib dan lainnya tetapi harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

7. Permainan *Puzzle* Huruf Bergambar

a. Pengertian *Puzzle* Huruf

Berdasarkan makna bermain dan belajar yang mencakup belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar, permainan bisa menjadi sumber belajar bagi anak. Alat permainan edukatif untuk anak usia dini dirancang sesuai dengan kebutuhan anak tahap perkembangannya. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan membaca adalah dengan permainan *puzzle* huruf bergambar.

Rahmanelli dalam Nugraha (2017:) menjelaskan *puzzle* merupakan permainan yang merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi utuh. Eliyawati (2005:86) *Puzzle* dapat dipotong dengan mengikuti model potongan lurus, potongan melengkung, model potongan geometris, potongan menurut bagian dan lainnya. Permainan *puzzle* huruf bergambar merupakan alat permainan yang dirancang oleh peneliti sebagai media yang mudah diperoleh dengan membuat sendiri yang dapat dimodifikasi dalam berbagai model yang disenangi anak, mudah digunakan dan mampu menjelaskan konsep yang tepat.

Penggunaan *puzzle* bertujuan untuk melatih anak mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata, menyebutkan huruf awal dan

membacanya. Dengan menggunakan *puzzle* huruf bergambar, anak diharapkan tertarik untuk belajar membaca secara tidak langsung anak dirangsang untuk berlatih membaca.

b. Jenis-Jenis *Puzzle*

Rahmanelli dalam Nugraha (2017:) juga menjelaskan jenis-jenis *puzzle* terdiri dari:

1. Spelling puzzle

Merupakan *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan yang ada.

2. Jigsaw puzzle

Puzzle berupa pertanyaan atau pernyataan untuk di jawab kemudian dari jawaban itu di ambil huruf pertama dan dirangkai menjadi kata yang merupakan jawaban pertanyaan paling akhir.

3. The thing puzzle

Merupakan deskripsi dari kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar benda untuk dijumlahkan.

4. The letter(s) readiness puzzle

Berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut tetapi huruf itu belum lengkap.

5. Crossword puzzle

Puzzle ini sering juga disebut sebagai teka-teki silang jawaban berupa huruf atau angka dimasukkan kedalam kotak secara vertikal maupun horizontal.

Puzzle huruf bergambar merupakan *the letters readiness puzzle* yang dimodifikasi untuk usia Taman Kanak-kanak untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan kegiatan anak menyebutkan kata pada *puzzle* huruf bergambar, mencari dan menyusun huruf yang ada pada potongan gambar menjadi kata dan membaca kata sederhana. *Puzzle* dapat memperluas pengetahuan anak tentang bentuk, warna, angka, huruf

c. Alat Membuat *Puzzle*

Alat yang digunakan untuk membuat *puzzle* huruf bergambar ini adalah:

1. Pisau karter
2. Gunting
3. Rol
4. Pensil



Gambar 1. Alat membuat *puzzle* huruf bergambar (Dokumentasi, Surya Rahmi, 15 Maret 2017)

d. Bahan Membuat *Puzzle* Huruf Bergambar

1. Karton tebal
2. Busa
3. Berbagai gambar buah-buahan dan bunga
4. Lem



Gambar 2. Bahan membuat *puzzle* huruf bergambar (Dokumentasi, Surya Rahmi, 15 Maret 2017)

e. Langkah-Langkah Pembuatan *Puzzle* Huruf Bergambar

1. Potong karton dan busa dengan ukuran 18 x 24 cm.
2. Potongan karton digunakan sebagai alas sedangkan potongan busa lubangi tengahnya sesuai dengan ukuran gambar *puzzle* dengan garis pinggir 2cm setiap sisinya.
3. Tempelkan busa pada karton sebagai alas *puzzle* agar kuat.

4. Tempelkan gambar pada busa agar tebal dan kuat dan potonglah menjadi 7 bagian dengan acak, setiap potongan ada huruf-huruf dari nama gambar *puzzle* pada bagian bawahnya.
5. Susunlah *puzzle* menjadi bentuk utuh sehingga akan tersusun huruf menjadi kata sederhana sesuai gambar *puzzlenya*.

f. Langkah-Langkah Permainan *Puzzle* Huruf Bergambar

1. Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam permainan *puzzle* huruf bergambar.
2. Anak mengamati *puzzle* huruf bergambar, kartu huruf
3. Anak menanyakan bagaimana cara permainan *puzzle* huruf bergambar
4. Guru mencontohkan cara bermain *puzzle* huruf bergambar.
5. Guru mempersilahkan anak untuk mencoba permainan.
 - a. Masing-masing anak memilih *puzzle* huruf bergambar yang disukainya
 - b. Anak menyusun huruf menjadi kata pada *puzzle* huruf bergambar
 - c. Anak menyebutkan huruf awal melalui *puzzle* huruf bergambar.
 - d. Anak menyebutkan huruf awal yang sama pada *puzzle* huruf bergambar.
 - e. Anak membaca kata yang disusun sesuai dengan gambar *puzzle* huruf bergambar.



Gambar 3. *Puzzle* huruf bergambar (Dokumentasi, Surya Rahmi, 15 Maret 2017)

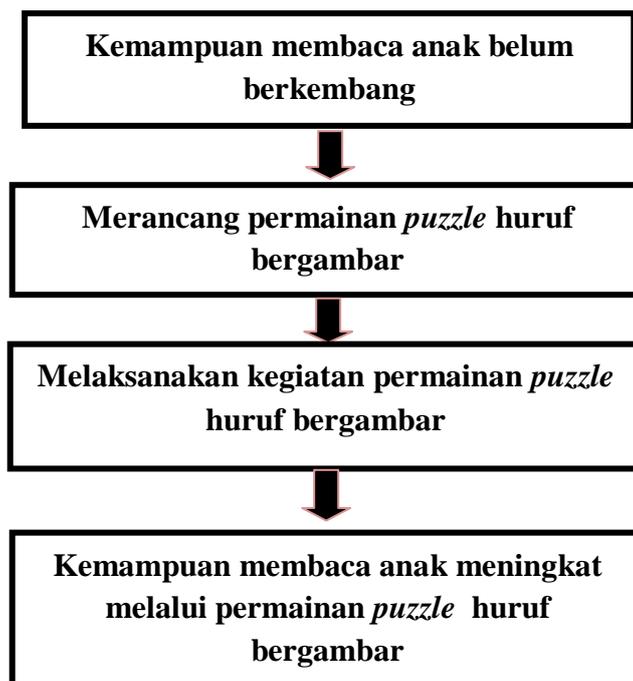
B. Penelitian yang Relevan

1. Isra Permilda (2010) dengan judul penelitiannya “ Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Permainan *Puzzle* Bergambar di Taman Kanak-kanak Al-Quran Fatimah Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian yang peneliti lakukan sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan *puzzle* namun perbedaannya Isra Permilda menggunakan *puzzle* bergambar dengan menyusun potongan huruf menjadi kata sedangkan permainan *puzzle* hurufgambar menyusun potongan gambar dan huruf menjadi gambar utuh dan kata sesuai gambar *puzzlenya* dimana huruf-hurufnya terdapat dalam potongan gambarnya.
2. Eka Rahmelia (2015) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak melalui Permainan Dadu Huruf Bergambar di Tk Tridarma Padang”. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan

kemampuan membaca anak melalui permainan dadu huruf bergambar dengan melemparkan dadunya. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Rahmelia mempunyai kesamaan dengan peneliti yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan membaca anak namun perbedaannya adalah terletak pada alat permainan yang dilakukan. Peneliti menggunakan *puzzle* huruf bergambar sedangkan penelitian Eka Rahmelia menggunakan dadu huruf bergambar.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian tindakan kelas yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan *puzzle* huruf bergambar untuk meningkatkan aktivitas anak dan mengembangkan pengetahuan terutama dalam kemampuan membaca dan tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai yang dapat digambarkan yaitu:



Bagan 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah merupakan dugaan sementara sebelum kegiatan penelitian dilakukan. Melalui permainan *puzzle* huruf bergambar ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman kanak-kanak Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok.

BAB V PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan, maka pada bab ini akan dikemukakan simpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan *puzzle* huruf bergambar yang telah dilaksanakan di TK Tunas Indah Kabupaten Solok, terjadinya peningkatan keberhasilan pada akhir siklus II sebesar 85%. Artinya permainan *puzzle* huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Peningkatan kemampuan membaca sangat penting bagi anak untuk beraktivitas karena dengan membaca anak dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang ada disekitarnya.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Tunas Indah Kabupaten Solok, maka kesimpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya. Sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Permainan *puzzle* huruf bergambar digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menyusun kepingan *puzzle* huruf menjadi kata.
2. Aplikasi dari permainan *puzzle* huruf bergambar ini memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak karena kegiatan ini

3. menggunakan *puzzle* bergambar yang bervariasi, sehingga kegiatan ini sangat menarik bagi anak, menyenangkan dan anak usia dini menekankan kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain sehingga anak tidak terbebani saat menyusun huruf sampai dengan membaca kata.

C. Saran

1. Bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak dalam memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak untuk meningkatkan kemampuan membaca anak agar menjadi aktif dan mampu melakukan suatu pembelajaran dengan baik.
2. Bagi anak TK Tunas Indah Kabupaten Solok dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
3. Bagi guru TK dapat melibatkan anak dalam setiap kegiatan agar kemampuan membaca anak meningkatkan dengan optimal.
4. Bagi peneliti diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan membaca anak kearah yang lebih baik dan dapat menciptakan permainan yang menarik bagi anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta. PT. RajagrafindoPersada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. UU RI No. 20. 2003. *Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan*. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2005. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta. RinekaCipta.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Elizar dan Rusdinal. 2008. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadlillah, Muhammad. 2010. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jakarta
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media
- Jamaris, Martini. 2005. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan pendidikan masyarakat.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Kata Pena. Surabaya
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar Pendidikan*. Jakarta: Laksana.

- Nugraha, Rizki Siddiq. 2017. *Media Pembelajaran Puzzle*. Jurnal. Rabu 26 April 2017 jam 20.⁰⁰Wib. E-book
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2014 No. 137. *Tentang Standar Pendidikan Nasional*.
- Permilda, Isra. 2010. *Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Permainan Puzzle Bergambar di Taman Kanak-kanak Al-Quran Fatimah Kabupaten Pasaman Barat*. Padang. UNP
- Rahmelia, Eka. 2015. *Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan Dadu Huruf Bergambar di Tk Tridarma Padang*. Padang. UNP
- Slamet, Suyanto 2005. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Edisi Revisi. Jakarta: RenekaCipta
- Sudarna. 2014. *Pendidikan Anak Usia Din iBerkarakter*. Yogyakarta: Genius Publisher
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermian Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks
- Sujiono, YulianiNurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teoridan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suyadi. 2010. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press
- Tedjasaputra, Mayke. S. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi anak usia Dini TK/RA*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.

- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini 30 Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta: Andi.
- UU RI No. 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Sinar Grafika
- Yamin, Martinis. 2013. *Panduan PAUD*. Jakarta: GaungPersada Press Group
- Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press
- Yusuf, Syamsu. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Zulkifli. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya