

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI  
PERMAINAN PANCINGAN KARTU KATA DI TAMAN  
KANAK-KANAK PEMBINA BUKITTINGGI**

**SKRIPSI**

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



Oleh

**JUMIARNI**  
NIM : 1107847/2011

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

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

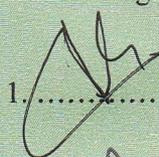
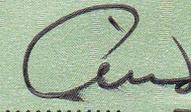
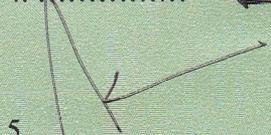
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN PANCINGAN KARTU KATA DI TAMAN KANAK-KANAK PEMBINA BUKITTINGGI

Nama : Jumiarni  
NIM : 1107847/2011  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang Juli 2013

#### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Serli Marlina, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Dadan Suryana	3. 
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd	4. 
5. Anggota : Asdi Wirman, S.Pd.I	5. 

## **ABSTRAK**

**Jumiarni. 2011 : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Pancingan Kartu Kata di TK Pembina Kota Bukittinggi. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan : Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Pembina Kota Bukittinggi. Dalam kenyataan peneliti melihat bahwa kemampuan membaca anak rendah. Hal ini disebabkan karena guru kurang menggunakan metode yang bervariasi sehingga membuat suasana pembelajaran membosankan dan kemampuan membaca yang diharapkan belum tercapai secara maksimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan pancingan kartu kata di TK Pembina Kota Bukittinggi. Manfaat Penelitian untuk siswa, guru, sekolah, Dinas Pendidikan, dan untuk peneliti sendiri.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan yang menjadi subjek adalah kelas B4 TK Pembina Kota Bukittinggi yang berjumlah 20 orang, anak laki-laki 9 orang dan anak perempuan 11 orang. Data yang di peroleh dalam penelitian ini adalah melalui hasil observasi dan dokumentasi serta dianalisis melalui persentase.

Hasil rata-rata penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan pancingan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Pembina Kota Bukittinggi dan dapat diimplikasikan bahwa permainan pancingan kartu kata merupakan kegiatan yang menyenangkan.

## KATA PENGANTAR

الشكر لله وحده وبركاته

Puji dan syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan Judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Pancingan Kartu Kata di Taman Kanak-kanak Pembina Bukittinggi.”

Tujuan penulisan skripsi ini dalam rangka menyelesaikan studi di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra.Hj.Yulsyofriend,M.Pd. selaku dosen pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Serli Marlina M.Pd selaku pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan dan dorongan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Firman M.S. Kons. selaku dekan serta Bapak dan Ibu Pembantu Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang memberikan kemudahan dan izin penelitian skripsi ini.
4. Seluruh dosen-dosen yang mengajar beserta Tata Usaha pada jurusan PG–PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
5. Ibunda tercinta, yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai bagi penulis.
6. Terutama buat suami yang telah memberikan semangat atau motivasi selama penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Kepala Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Bukittinggi yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di TK yang beliau pimpin.
8. Seluruh anak-anak kami TK Negeri Pembina Bukittinggi Tahun Pelajaran 2012 – 2013 yang telah aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti menyadari penulisan skripsi ini masih belum sempurna seperti yang diharapkan, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kebaikan dan kesempurnaan untuk masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya untuk Pendidikan Anak Usia Dini.

Padang, Juli 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
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
2. Konsep Perkembangan Bahasa Anak .....	9
a. Pengertian Bahasa .....	9
b. Karakteristik Bahasa .....	10
c. Pengertian Membaca .....	12
d. Manfaat membaca .....	13
e. Tujuan Membaca .....	14
f. Perkembangan Kemampuan Membaca .....	16
3. Konsep Bermain .....	18
a. Pengertian Bermain .....	18
b. Karakteristik Bermain Anak .....	20
c. Fungsi Bermain Bagi Anak .....	21
d. Pengertian Alat Permainan .....	23
e. Ciri-Ciri Permainan .....	25
f. Syarat Alat Permainan .....	26
g. Fungsi Alat Permainan .....	27
h. Pengertian Memancing .....	29
i. Pelaksanaan Permainan Pancingan Kartu Kata ...	29

B.	Penelitian Relevan .....	29
C.	Kerangka Berpikir .....	30
D.	Hipotesis Tindakan .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		
A.	Jenis Penelitian .....	32
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
C.	Subjek Penelitian .....	33
D.	Prosedur Penelitian .....	33
E.	Defenisi Operasional .....	48
F.	Instrumentasi Penelitian .....	49
G.	Tekhnik Pengumpulan Data .....	49
H.	Analisis Data.....	50
I.	Indikator Keberhasilan .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>		
A.	Deskripsi Data .....	53
1.	Deskripsi Kondisi Awal .....	53
2.	Deskripsi Siklus I .....	55
3.	Deskripsi Siklus II .....	63
B.	Analisa Data .....	71
C.	Pembahasan .....	74
<b>BAB V PENUTUP</b>		
1.	Simpulan .....	76
2.	Implikasi .....	77
3.	Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>81</b>

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Pendidikan anak membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya (UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan bagi anak usia dini (0-6 Tahun) berdasarkan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa masa usia dini adalah merupakan periode emas bagi perkembangan anak (Hurlock : 1978)

Pada UU RI No. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 dinyatakan bahwa: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermatabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermatabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”

Setiap manusia memiliki potensi yang dapat di kembangkan untuk membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermatabat dan tanggung

jawab pegelola pendidik adalah mengembangkannya melalui pendidikan secara terpadu, sistimatis, dan terprogram, sehingga potensi anak dapat berkembang. Setiap anak sudah memiliki potensi yang beragam dalam dirinya yang harus di stimulus dan dirangsang perkembangannya supaya tidak hilang dan mati.

Mutu pendidikan sedikit banyak bergantung pada keadaan guru-gurunya adalah faktor penentu keberhasilan belajar disamping alat, fasilitas, sarana dan kemampuan siswa itu sendiri, termasuk partisipasi orangtua dan masyarakat menyangkut harus dikuasainya dengan baik agar proses pendidikan menjadi penuh bermakna dan selalu relevan dengan tujuan dan bahan ajarnya.

Bermain merupakan metode yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak didik dan bermain juga merupakan cara yang tepat untuk menentukan lingkungan orang lain dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan mementingkan proses dari hasil akhir. Perkembangan bermain dengan cara pembelajaran, hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak, serta metode bermain, waktu dan tempat bermainnya, karena bermain-main adalah dunia anak dan sekaligus sarana belajar bagi anak, agar tujuan tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan guru profesional dan kreatif artinya mampu mengembangkan ide-ide, sarana dan keterampilan dalam belajar.

Kelancaran dan efektif kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh fasilitas dan sumber belajar yang mendukung, yaitu dengan menggunakan

berbagai hal yang penting bagi perkembangan anak. Untuk itu TK perlu menyediakan berbagai alat-alat permainan yang dapat merangsang anak untuk aktif secara fisik maupun mental, oleh sebab itu guru TK harus terampil menciptakan berbagai macam alat permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada pada anak dan menarik bagi anak.

Pada dasarnya pembelajaran bahasa mencakup kegiatan membaca dan menulis itu dapat saja dilaksanakan dalam batas-batas aturan pengembangan pra skolastik atau praakademik. Pembelajaran persiapan membaca di TK hendaknya dapat diberikan secara terpadu dalam program pengembangan kemampuan dasar, dalam hal ini dibidang bahasa.

Kemampuan membaca merupakan salah satu dari bidang pengembangan berbahasa. Kemampuan dalam membaca sangatlah penting terutama dalam masa pertumbuhan kecerdasan, karena ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui membaca.

Cara yang dapat dilakukan di TK dalam persiapan membaca dengan menggunakan sarana pendukung berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran, dimana alat tersebut dapat menghasilkan pengertian memberikan kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap peningkatan kemampuan membaca anak yang meliputi : 1) mengenal simbol-simbol huruf 2) dalam mengenal suku kata awal yang sama dan 3) menghubungkan tulisan dengan gambar yang peneliti lakukan terhadap anak Kelompok B4 TK Negeri

Pembinaan Bukittinggi diakhir Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 terlihat masih rendah. Hal ini disebabkan karena strategi guru kurang dalam menyajikan pelajaran dan media yang disediakan kurang bervariasi. Guru sering menggunakan media papan tulis dan spidol saja., pembelajaran seperti ini cenderung mengadopsi pembelajaran di Sekolah Dasar.

Keadaan di atas mengakibatkan anak merasa tertekan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka cepat bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran membaca. Untuk mencari jalan permasalahan tersebut penulis akan mengaplikasikan permainan pancingan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri Pembina Kota Bukittinggi.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar anak TK serta memotivasi anak untuk membaca, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Pancingan Kartu Kata” Melalui penelitian ini penulis berharap dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, khususnya anak TK Negeri Pembina Bukittinggi.

Memancing adalah kegiatan yang menyenangkan bagi orang, apalagi bagi anak-anak. Sering kita perhatikan asiknya anak-anak bermain pancingan, jadi aktivitas anak ini bisa kita manfaatkan untuk mengenal huruf. Permainan pancingan kartu kata yang penulis buat adalah gambar-gambar yang dibelakang kartu tersebut ada huruf-huruf yang akan dikenal anak, sehingga

dengan permainan pancingan kartu kata ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan anak dalam mengenal suku kata awal yang sama masih rendah
2. Strategi guru kurang dalam menyajikan pembelajaran dan media yang disediakan kurang bervariasi.
3. Anak merasa bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak tentang pembelajaran membaca.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kemampuan anak dalam mengenal suku kata awal dan suku kata akhir masih rendah..

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah : “Bagaimanakah cara permainan pancingan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri Pembina Bukittinggi”.

**E. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan pancingan kartu kata di TK Negeri Pembina Bukittinggi.

**F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan pancingan kartu kata ini adalah ;

1. Bagi anak; Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dan menjadikan pengalaman belajar bagi anak.
2. Bagi guru; media permainan pancingan kartu kata dapat diterapkan sebagai salah satu alternative pada pembelajaran membaca.
3. Bagi peneliti; hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.
4. Bagi sekolah; hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca anak, pancingan kartu kata dapat dijadikan salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori.**

##### 1. Konsep Anak Usia Dini

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

Anak usia Dini adalah sosok individu yang unik dan memiliki kekhasan tersendiri. sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak (Sujiono: 2009: 6).

Menurut Frobel, 1852 dalam Zaman ( 2009: 1.9 ) memandang anak sebagai individu yang pada kodratnya bersifat baik, dan anak memiliki potensi, dan potensi itu akan hilang jika tidak dibina dan dikembangkan, sedangkan menurut Ki Hadjar Dewantara dalam zaman (2009:1.13) memandang anak sebagai kodrat alam yang memiliki pembawaan masing-masing serta kemerdekaan untuk berbuat serta mengatur dirinya sendiri.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan

dengar pesat yang memiliki karakteristik yang berbeda dan mendapatkan perhatian dalam mengembangkan sumber dayanya yang merupakan masa emas perkembangan dalam pembinaan potensi yang dilaksanakan dalam keluarga,sekolah dan masyarakat melalui pendidikan formal, non formal dan informal.

#### b. Karakteristik Anak Usia Dini

Berbeda dengan fase anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Beberapa karakteristik untuk anak usia dini tersebut adalah sebagai berikut Hartati (2007: 1-4)

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Merupakan pribadi yang unik
3. Masa yang paling potensial untuk belajar
4. Menunjukkan sikap egosentris
5. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
6. Suka berfantasi dan berimajinasi
7. Sebagai bagian dari makhluk social

Menurut Nugraha (2005: 55) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan semua indera untuk menjelajahi benda
2. Rentang perhatiannya masih pendek
3. Mulai mengembangkan dasar-dasar keterampilan
4. Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang waktu yang pendek
5. Menempatkan diri sebagai pusat dunia sendiri
6. Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak
7. Mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dan dunia disekitarnya.

Berdasarkan teori diatas dapat dijelaskan. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu

saja, tetapi diisi dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, social, moral dan sebagainya.

## 2. Konsep Perkembangan Bahasa Anak.

### a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan kumpulan bunyi-bunyi yang melambangkan sesuatu, pada bahasa tulis bunyi-bunyi yang merupakan lambang tersebut diwujudkan dengan simbol-simbol misalnya, a, i, u, e, o, bunyi-bunyi tersebut disusun secara teratur berdasarkan system yang berlaku sehingga menimbulkan makna, diujarkan secara lisan dan digunakan untuk mengungkapkan pikiran atau perasaan. Bahasa juga merupakan alat komunikasi untuk menjalin pertemanan dan belajar banyak hal disekitarnya.

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.

Menurut Mahyuddin (2008: 121) mengemukakan bahwa kecerdasan verbal linguistic berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan. Anak yang berbakat dalam kemampuan linguistic mempunyai keterampilan

pendengaran yang amat berkembang dan menikmati bermain dengan bunyi bahasa bahkan mereka senang berfikir dalam kata-kata.

Selanjutnya menurut Pateda dalam Mulyati (2011: 28) berpendapat bahwa anak yang lahir ke dunia ini telah membawa kapasitas atau potensi bahasa. Selanjutnya Pateda berpendapat bahwa bahasa dapat dilihat dari dua hal, yakni sebagai aktivitas jiwa dan sebagai aktivitas otak. Bahasa sebagai aktivitas otak bermakna bahwa ujaran seseorang diproses di dalam otaknya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pengertian bahasa. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa itu merupakan segala komunikasi secara verbal dan non verbal dimana seseorang atau anak didik dapat mengekspresikan apa yang diinginkan oleh anak juga merupakan kumpulan bunyi-bunyi yang bermakna yang diujarkan dengan tujuan mengungkapkan pikiran. Dengan demikian terdapat kaitan antara otak manusia dan bahasa.

#### b. Karakteristik Bahasa

Menurut Sandrock dalam Dhieni, (2006:1.17) bahwa meskipun setiap kebudayaan manusia memiliki berbagai variasi dalam bahasa, namun terdapat beberapa karakteristik umum berkenaan dengan fungsi bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dan adanya daya individu yang kreatif. Bahasa adalah suatu symbol untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Bahasa memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai bentuk khas komunikasi antara lain yaitu :

1. Sistimatis artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian atau tulisan yang bersifat teratur, standar, dan konsisten.
2. Arbitrari yaitu bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, Objek, maupun gagasan
3. Fleksibel artinya bahwa bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman.
4. Beragam artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara.
5. Komplek yaitu bahwa kemampuan berfikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide, maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasi saat berfikir dan bernalar.

Berdasarkan karakteristik di atas dapat penulis simpulkan bahwa bahasa merupakan prasyarat dalam kemampuan berfikir yang luas. Dimana bahasa memiliki tipe konsisten yang bersifat khas dan memiliki sejumlah variasi pola, adapun hubungan-hubungan berbagai macam.

### c. Pengertian Membaca

Hasan (2003: 318) membaca adalah kemampuan yang biasa dipelajari anak sejak dini. Bila kemampuan ini dipupuk sejak dini, akan bermamfaat bagi kecerdasannya. Anak yang gemar membaca terbukti lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi dewasa.

Dhieni (2009: 5.5) membaca adalah merupakan ketrampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai ketrampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca itu adalah kemampuan yang dipelajari sejak dini, anak yang gemar membaca lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi dewasa nantinya, membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, dan membaca juga suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti kegiatan mengenal huruf, kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.

Pada saat membaca tidak saja ketajaman berfikir yang dikembangkan tetapi perasaan juga terarah sehingga meningkatkan kemampuan intelektual

serta kecakapan mental melalui membaca kita dapat mengasah otak anak, khususnya pada anak usia dini. Disayangkan kebiasaan membaca belum menjadi kebiasaan atau membudaya didalam pendidikan kita. Sekarang tugas kita adalah bagaimana menjadikan anak gemar membaca.

Salah satu hal yang terpenting adalah memberikan kemampuan membaca pada anak dengan cara yang menyenangkan dan memberi pendekatan-pendekatan yang dilakukan seperti “bermain” karena dengan bermain itu adalah cara belajar yang paling efektif. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah pemahaman tentang symbol-simbol yang melibatkan sebuah proses yang kompleks serta mempunyai arti positif.

#### d. Manfaat Membaca

Menurut Sutan (2004 : 26) mamfaat membaca bagi anak adalah dengan membaca anak akan memperoleh pengetahuan dan hal-hal yang tidak diketahuinya. Anak-anak juga dapat mengidentifikasi diri dengan lingkungan sekitar dimana anak akan meniru tingkah laku orang-orang disekitarnya dan anak juga dapat menirukan nilai-nilai untuk membina kepribadian kerana dengan membaca anak dapat mengenal sifat-sifat yang baik. Anak juga dapat berimajinasi dengan baik.

Dengan membaca dapat juga membantu anak untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Anak dapat mengetahui masalah kebudayaan,

menghormati dan menerima perbedaan yang ada dan juga dapat memupuk kepercayaan diri anak sehingga anak merasa percaya diri dan juga dapat memberikan penghargaan terhadap apa yang telah dicapai.

Sedangkan menurut Rahim (2007 : 1) mengatakan bahwa mamfaat membaca adalah masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkat kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki mamfaat bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan yang belum didapatnya, karena dengan membaca anak mengetahui aturan-aturan atau larangan yang ada di lingkungannya, dan mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa yang akan datang dan juga membuat anak percaya diri.

#### e. Tujuan Membaca

Menurut Sutan (2004 : 3) tujuan membaca adalah :

1. Membaca sebagai hiburan, membaca dilaksanakan dalam suasana rileks.
2. Membaca untuk mencari atau untuk memahami suatu ilmu.

Tujuan diatas mempunyai arti yang positif, bagi seseorang. Suasana senang dan menyenangkan bisa didapatkan melalui mambaca bacaan seperti majalah atau komik dan juga bagi seorang pelajar untuk menambah pengetahuannya dengan membaca buku pelajaran dari berbagai sumber. Jadi

untuk mendapatkan kepuasan membaca sesuai dengan tujuan yang akan dicapai harus dilakukan dari hati nurani, bukan paksaan dari siapapun.

Sedangkan menurut Dhieni (2005:5.4) tujuan membaca dapat dibedakan sebagai berikut :

1. Salah satu tujuan membaca ialah untuk mendapat informasi.
2. Ada orang-orang tertentu yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat.
3. Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan misalnya, pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa. Dalam hal ini membaca dapat merupakan penyaluran yang positif. Apalagi bacaan yang dipilihnya adalah bacaan yang sesuai dengan situasi yang sedang dihadapinya.
4. Mungkin juga orang membaca tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya.
5. Kemungkinan lain, orang membaca tanpa tujuan apa-apa, halnya karena iseng, tidak tahu apa yang akan dilaksanakan, jadi hanya sekedar untuk mengisi waktu.
6. Tujuan membaca yang tinggi ialah mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah sebagai hiburan, untuk mendapatkan informasi, agar citra diri

meningkat, untuk melepaskan diri dari kenyataan, mencari nilai-nilai keindahan kehidupan lainnya.

f. Perkembangan Kemampuan Membaca

Membaca merupakan penting bagi anak, sebab kemampuan membaca memiliki peran yang sangat menentukan bagi kehidupan manusia. Dengan membaca, kita bisa membuka jendela pengetahuan dunia. Ini akan menjadi bekal bagi keberhasilan setiap individu, baik di sekolah maupun dalam bermasyarakat.

Menurut Cochrane, 1984 (dalam Suyanto 2005: 168) ada lima tahap perkembangan kemampuan membaca anak yaitu :

1. Tahap Fantasi (*Megical stage*), dimana anak mulai belajar menggunakan buku, anak sudah berfikir bahwa buku itu penting. Membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.
2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Konsep Stage*), dimana anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, member makna pada gambar atau pengalaman selanjutnya dengan buku. Menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.
3. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading stage*), anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya,

dapat mengulangi cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya, serta mengenal abjad.

4. Tahap Pengenalan (*Take Off Reader Stage*), anak sudah mulai menggunakan isyarat (graphonic, semantic dan syntactic) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan.
5. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*), anak membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.

Sedangkan menurut Jeanne Chall dalam Aulia (2012:42) kemampuan membaca dapat dibagi atas tahap perkembangan seperti dibawah ini:

1. Tahap Dasar, tahap ini bermula saat anak mulai menguasai prasyarat membaca. Setelah masuk sekolah, anak bisa membedakan huruf dalam alphabet. Kemudian, anak sudah dapat “membaca” beberapa kata yang menjadi symbol-simbol populer di acara televise atau media lainnya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa anak mampu membedakan pola huruf, meskipun belum mengerti makna kata itu.
2. Tahap 1, ini merupakan tahun pertama sekolah. Pada masa tersebut, anak sedang belajar mengenai kemampuan “merekam” fonologi.

Kemampuan fonologi digunakan guna menerjemahkan symbol-simbol ke dalam suara dan kata-kata.

3. Tahap 2, selanjutnya di kelas dua dan tiga, anak sudah belajar membaca dengan fasih.
4. Tahap 3, ada istilah "*learning to read*" menuju "*reading to learn*", hal ini dimulai pada anak kelas 4. Pada tahap tersebut anak sudah mendapatkan informasi dari materi tertulis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca merupakan suatu proses mengonstruksi arti dimana terdapat interaksi antara Tulisan yang dibaca anak dengan pengalaman yang diperoleh. Untuk mewujudkan hal diatas seorang guru harus mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan cara memberikan melalui bermain serta memberikan bimbingan dan arahan pada anak dengan memperhatikan tahapan-tahapan membaca, sehingga potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal.

### 3. Konsep Bermain

#### a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Sudono, 2000:1).

Jika pengertian bermain dipahami dan sangat kita kuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak, selain itu juga akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Pada saat bermain kita perlu mengetahui saat yang tepat bagi guru untuk melakukan atau menghentikan intervensi. Karena bila tidak memahami secara benar dan tepat, hal ini akan membuat anak frustrasi atau tidak kooperatif dan sebaliknya. Dari bahasa tubuh si anak pun kita sudah dapat mengetahui kapan mereka membutuhkan kita untuk melakukan intervensi.

Pemahaman tentang bermain juga akan membuka wawasan dan menjernihkan pendapat kita, sehingga akan dapat lebih luwes terhadap kegiatan bermain itu sendiri, dan akibatnya akan mendukung segala aspek perkembangan anak, maksudnya adalah kita dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi, sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah.

Menurut Sujiono, (2009:45) menyatakan bahwa : Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat

yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Selanjutnya menurut Montolalu (2009:1.3) menyatakan bahwa :

Bermain mempunyai arti sebagai berikut:

- 1 Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- 2 Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya.
- 3 Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan prilaku (psikososial serta emosional).
- 4 Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- 5 Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna, melalui bermain anak juga dapat memberikan peluang untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan prilaku juga seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.

#### b. Karakteristik Bermain Anak.

Menurut Montolalu (2010:1.2) menyatakan bahwa ada 4

karakteristik bermain anak, yaitu:

1. Bermain relative bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri.

2. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama).
3. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya.
4. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Sedangkan menurut Frost 1992 dalam Montolalu (2010:1.3)

menyatakan bahwa :

Anak-anak di seluruh dunia bermain, walaupun demikian, tidak ada suatu kesepakatan umum mengenai mengapa anak bermain. Mula-mula para pembuat teori percaya bahwa bermain hanya untuk mengeluarkan kelebihan energy. Namun, kemudian ada kelemahan dari teori ini, yaitu bahwa anak-anak sering tetap bermain walau sebenarnya mereka telah mendekati kelelahan yang sangat. Sejalan dengan Frost diatas, Montolalu (2010:2.4) juga mengemukakan karakteristik bermain adalah sukarela, pilihan anak, kegiatan yang menyenangkan, simbolik serta aktif melakukan kegiatan.

Berdasarkan pendapat diatas karakteristik bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Mereka bermain dengan benda apa saja yang ada di sekitarnya dengan bahan tongkat kayu, ranting, bahkan juga dengan tanah dan lumpur. Justru benda-benda tersebut menjadi daya tarik mengapa anak-anak bermain. Anak bermain di mana-mana.

#### c. Fungsi Bermain Bagi Anak

Menurut Dahliarti (2011:40) menyatakan bahwa ada 6 fungsi bermain bagi anak yaitu :

1. Membantu perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif dapat dirangsang melalui permainan, hal ini dapat terlihat pada saat anak bermain. Anak akan mencoba melakukan komunikasi dengan bahasa anak serta memahami objek.

2. Meningkatkan kemampuan sosialisasi anak.

Sosialisasi dapat terjadi melalui permainan, misalnya pada saat anak akan merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman yang dunianya sama. Anak akan bersosialisasi satu dengan yang lainnya, seperti bermain peran, misalnya bermain pura-pura.

3. Meningkatkan kreatifitas

Bermain juga dapat berfungsi dalam peningkatan kreatifitas, dimana anak mau belajar menciptakan sesuatu dari permainan yang ada dan mampu memodifikasi objek yang digunakan dalam permainan dimana anak akan lebih kreatif melalui model permainan ini, seperti bermain bongkar pasang mobil.

4. Meningkatkan kesadaran diri

Bermain pada anak dapat member kemampuan untuk mengeksplorasi tubuh dan merasakan dirinya dengan orang lain yang merupakan bagian dari individu yang saling berhubungan, anak belajar mengatur perilaku, serta membandingkan dengan perilaku orang lain.

5. Mempunyai nilai terapeutik

Bermain dapat menjadikan diri anak lebih senang dan nyaman sehingga adanya stres dan ketegangan yang dihindari, mengingat bermain dapat menghibur diri anak terhadap dunianya.

#### 6. Mempunyai nilai moral pada anak

Bermain juga dapat memberikan nilai moral tersendiri pada anak, hal ini dapat dijumpai ketika anak sudah mampu belajar benar atau salah dari budaya di rumah, di sekolah, dan ketika berinteraksi dengan temannya. Di samping itu, ada beberapa permainan yang memiliki aturan-aturan yang harus dilakukan dan yang tidak boleh dilanggar.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999: 148) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran-peran yang akan diambalnya setelah dewasa kelak.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa melalui bermain bisa mengembangkan kognitif, sosial dan emosional anak, juga dapat meningkatkan komunikasi maupun meningkatkan kreatifitas serta memberikan nilai moral tersendiri pada anak. Jadi bermain sangat berarti bagi perkembangan anak.

#### d. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan memiliki peran penting dalam pendidikan anak usia dini. Inti kegiatan belajar anak adalah bermain, oleh karena itu tersedianya alat-alat permainan dalam penyelenggaraan di lembaga pendidikan anak usia dini merupakan sesuatu yang tidak dapat ditawar-tawar lagi. Dalam bermain anak biasa melakukan berbagai kegiatan yang sangat kaya. Alat permainan merupakan suatu wahana yang dapat membantu anak dalam kegiatan bermain. Anak akan lebih mudah memahami pengertian terhadap suatu benda serta memudahkan anak dalam mengingat suatu hal melalui permainan.

Menurut Sudono (2000:7) Alat permainan adalah semua alat bermain digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, mamadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suata desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Sedangkan menurut Depdiknas (2003: 2) pengertian alat permainan adalah:

1. Alat-alat yang dimainkan dan digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.
2. Penentuan dan penerapan persyaratan yang bersifat kualitatif alat permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak

untuk memenuhi naluri bermainnya, dan mempermudah guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Menurut Sugianto (1995: 62) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidik. Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan, oleh karena itu alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk pendidikan dan alat tersebut berfungsi untuk meningkatkan aspek perkembangan anak.

#### e. Ciri-Ciri Permainan

Menurut Montolalu (2007: 26) ciri-ciri bermain yang baik adalah :

1. Anak-anak yang diberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan, mereka juga hendaknya mendapat banyak kesempatan yang menurut perasaan umur.
2. Berbagai perbedaan dapat diakomodasikan tanyangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berpartisipasi
3. Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan timbulnya masalah social, social dan fisik sudah dipertimbangkan.
4. Tujuan jelas, konsisiten dan memungkinkan untuk dicapai.
5. Evaluasi dilakukan baik secara formal maupun informal dengan pemahaman bahwa aka nada trial and error atau mencoba-coba dan membuat kesalahan.

6. Kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat dimanfaatkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi.
7. Pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustrasi sementara sementara.
8. Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan berintegrasi social secara positif.

Alat permainan yang penulis teliti sesuai dengan ciri-ciri diatas yaitu anak merasa nyaman bila memainkan permainan tersebut, tidak berbahaya, menarik dan anak sanggup memainkannya serta dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada anak.

f. Syarat Alat Permainan

Alat permainan yang baik menurut Prayitno (1998:76) adalah:

1. Sesuai dengan kebutuhan bermain.
2. Mengembangkan kreatifitas, social, emosional, bahasa, motorik anak.
3. Sesuai dengan kesanggupan anak.
4. Tidak terlalu sukar dan berbahaya.
5. Alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak.
6. Alat permainan harus tahan lama.

Sedangkan menurut Montolalu (2005: 7.3)

persyaratan alat permainan adalah :

1. Setiap alat permainan hendaknya menonjol fungsi pedagogisnya yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
2. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.

3. Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
4. Menarik warna maupun bentuknya.
5. Awet, tidak mudah rusak dan mudah memeliharanya.
6. Murah dan mudah diperoleh.
7. Jumlahnya hendaknya mencukupi kebutuhan anak.
8. Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai adabagian-bagian yang runcing/tajam yang dapat melukai anak dan bahayanya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
9. Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa syarat alat permainan yaitu alat permainan harus menarik bagi anak, aman dan tidak membahayakan anak, dan dapat mengembangkan kreatifitas anak sesuai dengan usia dan taraf perkembangannya. Dengan memperhatikan kualitas alat permainan dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen.

#### g. Fungsi Alat Permainan

Menurut Sudono (1995:8) fungsi alat permainan adalah :

1. Mengenal lingkungan.
2. Mengajak anak untuk mengenal kekuatan atau pun kelemahan dirinya.
3. Meningkatkan aktiviatas sel otak anak, yang akan memperlancar proses pembelajaran.

4. Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra, anak aktif melakukan kegiatan permainan.

Sedangkan menurut Santoso (2002:11) fungsi alat permainan :

1. Melatih panca indra supaya anak peka terhadap suatu yang ada pada lingkungannya.
2. keterkaitan dengan orang lain, dan kecakapan berkomunikasi.
3. Menanamkan nilai moral, etika moral, budi pekerti dan aspek yang mengandung unsure pendidikan.
4. Melatih kecerdasan intelektual anak, walaupun masih sederhana.
5. Menanamkan nilai agama.
6. Melatih ketrampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya.
7. Melatih keberanian, kepercayaan kejujuran, kebanggan, kreatifitas, dan tanggung jawab anak.
8. Melatih fantasi, imajinasi, dan idealisme anak.
9. Melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghormati, dan saling membutuhkan antar anak.
10. Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan berhitung.
11. Mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda atau lainnya.
12. Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat.
13. Membuat anak senang.

Dari pendapat para ahli diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk melatih panca indra anak supaya dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi

perkembangan kecerdasan emosi, kecerdasan intelektual, serta menanamkan nilai agama dan dapat melatih ketrampilan anak sehingga anak senang dalam melakukan permainan ini.

#### h. Pengertian Pancingan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 722)

Pancing adalah alat penangkap ikan terbuat dari sepotong kawat yang ujungnya melengkung dan berkail, diberi tali dan gagang dari bambu, selanjutnya dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2005:813)

Magnet yaitu besi yang berisi daya tarik. Jadi permainan pancingan adalah alat permainan memancing yang terdiri dari bermacam gambar yang dimulutnya ada besi dan pancingan yang diujung talinya ada magnet, sehingga magnet dapat menarik besi yang ada dimulut gambar bila didekatkan.

#### i. Pelaksanaan Permainan Pancingan Kartu Kata

Pertama kali guru memperkenalkan kepada anak-anak kata sederhana melalui pancingan kartu kata dan huruf. Guru menjelaskan kepada anak tentang cara permainan pancingan kartu kata. Setelah guru menjelaskan kemudian guru meminta kepada anak untuk memainkan atau mencoba permainan pancingan yaitu setiap anak menggunakan joran pancing untuk memancing ikan yang dibelakangnya ada huruf-huruf kemudian disusun menjadi sebuah kata sesuai dengan gambar yang dipancingnya.

## **B. Penelitian Relevan.**

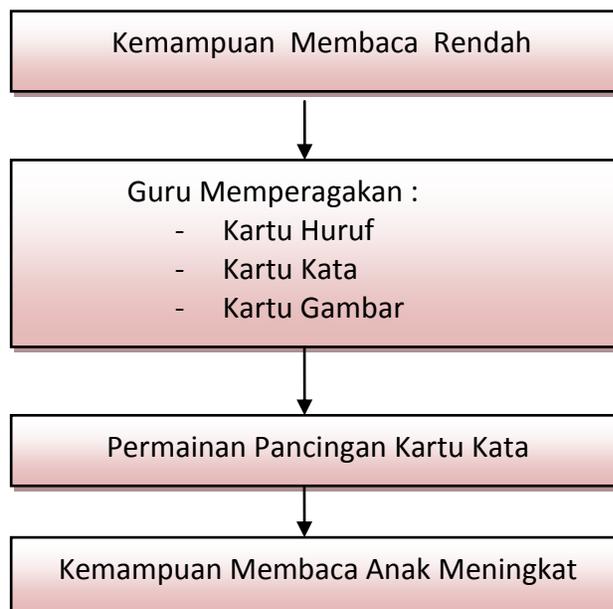
Penelitian mengenai kemampuan membaca ini pernah diteliti oleh : Asni Rasyid (2010) dengan judul Menumbuh Kembangkan Kesiapan Membaca Anak melalui Permainan Kartu kata bergambar di TK Lillah Pasar Putih Tabing Padang. Dapat diambil kesimpulan bahwa melalui permainan kartu kata bergambar akan lebih meningkatkan kesiapan membaca pada anak.

Melga Fimala (2012) dengan judul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Jelajah Gambar di TK Mahadul Islami Kecamatan IV Angkat Kabupaten Agam, dapat diambil kesimpulan bahwa melalui permainan jelajah gambar akan lebih meningkatkan kemampuan membaca anak.

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Melga Fimala (2012) dengan judul Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Jelajah Gambar di TK Mahadul Islami Kecamatan IV Angkat Kabupaten Agam. Penulis lebih menekankan kepada kemampuan membaca serta yang membedakannya adalah alat dan media yang dipakai dalam permainannya, sedangkan bagi penulis menggunakan pancingan kartu kata.

## **C. Kerangka Berpikir**

Rendahnya kemampuan anak dalam pengenalan membaca untuk anak usia dini ,maka dirancang sebuah permainan, dengan teknik pelaksanaan peningkatan kemampuan membaca melalui permainan pancingan, sehingga kemampuan anak dalam pengenalan membaca dengan permainan pancingan meningkat.



**Bagan 1. Kerangka Berpikir**

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

Melalui permainan pancingan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bukittinggi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

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

1. Permainan pancangan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak Kelompok B4 di TK Negeri Pembina Bukittinggi
2. Kegiatan kemampuan membaca merupakan suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal suku kata awal yang sama dan menghubungkan tulisan dengan gambar pada permainan pancangan kartu kata.
3. Kemampuan membaca anak dapat menambah pengetahuan dan hal-hal yang belum diketahuinya. Anak juga dapat mengenal alam semesta dengan semua sifatnya dan anak juga dapat mengenal semua gejala alam sehingga pengetahuannya semakin bertambah terhadap alam sekitar.
4. Permainan pancangan kartu kata adalah permainan memancing kartu kata yang ada dalam kotak, kemudian anak menyusun huruf dari kata yang dipancingnya.
5. Melalui permainan pancangan kartu kata dapat menumbuhkan minat membaca anak, rasa ingin tahu anak dan menambah pengetahuan di waktu menyusun kata sesuai dengan gambar.

## **B. Implikasi**

Kemampuan membaca anak di TK ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik berupa kartu huruf maupun kartu bergambar. Kemampuan membaca melalui permainan pancingan kartu kata merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak.

Pada kenyataannya kemampuan membaca anak masih kurang. Hal ini disebabkan kurang bervariasinya kegiatan membaca yang diberikan guru, sehingga anak cepat merasa bosan untuk melakukan kegiatan membaca.

Dengan adanya pemelitian tindakan kelas ini dampaknya terhadap guru dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam membimbing anak dalam kegiatan membaca sedangkan dampaknya terhadap kelompok B4 TK Negeri Pembina Bukittinggi dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan sebagai berikut :

1. Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan alat-alat permainan yang beragam yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Guru diharapkan mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak merasan jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Bukittinggi diharapkan dapat memberikan perhatian yang lebih besar dalam meningkatkan kemampuan

membaca anak khususnya di TK Negeri Pembina Bukittinggi dan di Kota Bukittinggi pada umumnya.

4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
5. Bagi pembaca lainnya, skripsi ini sebagai salah satu sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan khususnya pada pendidikan dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rineka Cipta
- Aulia. 2012. *Revolusi Membuat Anak Cerdas Membaca*. Jakarta : Flash Books
- Azhim, Abdul. 2002. *Membimbing Anak Terampil Bahasa*. Jakarta : Gema Insani
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*.  
Padang : LPTK UNP
- Depdiknas, 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa Edisi ketujuh.  
Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dahliarti, 2011, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, Padang.
- Dhieni, Nurbaina, 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : UT
- \_\_\_\_\_, 2006. *Metode Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta  
Universitas Terbuka
- \_\_\_\_\_, 2005. *Metode Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta  
Universitas Terbuka
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be A Good Teacher and To Be a Mother*. Jakarta  
Selatan: Eno Media
- Hasan, Maimunah, 2003, *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta, Diya Press
- Hurlock, Elizabeth, 1978, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta Erlangga
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Mahyuddin, Neni, 2008, *Assesment Anak Usia Dini*, Padang, UNP Press
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Mulyati. 2011. *Bahasa Indonesia*. Jakarta : Universitas Terbuka

- Musfiroh, Tadkiroantum. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini* ; Jakarta Departemen Pendidikan Nasional
- Priyanto, Elida dan Erlamsyah. 1998. *Perkembangan Individu*. Padang : FKIP UNP.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Bumi.
- Sudono , Anggani, 2000, *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta, Gramedia Widia Sarana Indonesia
- \_\_\_\_\_, 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Akademik
- Sujiono, Nuraini, Yulia. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Ideff
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Depdiknas
- Sutan, Fitrawati. 2004. *Tiga Langkah Praktis Menjadikan Anak Minat Membaca*. Jakarta : Puspa Swara
- Suyanto, Slamet, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Depdiknas
- Zaman, Badru, 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*, Universitas Terbuka, Jakarta