

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR DI TK TUNAS
HARAPAN SIMPANG RUMBIO KOTA SOLOK**

SKRIPSI

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



Oleh

RIZKA RAHMI

2009/50954

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui
Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Tunas Harapan
Simpang Rumbio Kota Solok

Nama : RIZKA RAHMI

NIM : 2009/50954

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Dadan Suryana, M.pd
NIP. 19750503 200912 1 001

Indra Yeni, S.Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Ketua Jurusan

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

ABSTRAK

Rizka Rahmi, 2012. Pengembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa Pengembangan Bahasa Anak Kelompok B3 di TK Tunas Harapan masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media dan alat permainan untuk pengembangan bahasa anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui permainan kartu kata bergambar dan kelompok B3 TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Data yang peroleh selama penelitian dianalisa menggunakan teknik persentase dengan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya pengembangan bahasa anak melalui permainan kartu kata bergambar yaitu pada kategori baik dilihat dari sebelum tindakan belum baik, pada siklus I cukup, kemudian pada siklus II meningkat menjadi amat baik. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak melalui permainan kartu kata bergambar sudah mencapai maksimal. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahasa melalui kartu kata bergambar di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio sudah nampak perkembangan bahasa anak tersebut.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok”**.

Untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing I yang telah membimbing dan membantu serta memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, S.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan dan wawasan sehingga membuahkan hasil bagi peneliti.

6. Alm. Ayahnda dan Ibunda tercinta beserta kakak dan adikku yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta dorongan dalam penulisan skripsi ini.
7. Murid TK Tunas Harapan yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.
8. Rekan-rekan angkatan 2009 PG-PAUD UNP atas kebersamaan baik suka dan duka selama mengikuti perkuliahan.
9. Semua pihak yang telah ikut membantu memberikan dorongan berupa moril maupun materil, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, peneliti mengharapkan saran, kritik, dan ide yang konstruktif dan solutif demi sempurnanya tulisan ini. Mudah-mudahan tulisan ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua.

Padang, Desember 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERSETUJUAN.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Per umusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Definisi Operasional.....	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 9
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Anak Usia Dini	9
.....	
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
.....	
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	10
.....	
2. Hakikat Perkembangan Membaca Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Membaca.....	11
b. Tahapan Perkembangan Kemampuan Membaca Pada . Anak	12
c. Kemampuan Membaca Awal.....	13
d. Kemampuan Membaca awal pada Anak melalui Permainan Kartu Kata Bergambar	14
3. Hakekat Bermain Anak Usia Dini (AUD)	15
a. Pengertian bermain.....	17
b. Manfaat Bermain.....	17
c. Tujuan Bermain.....	17
d. Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar	18
B. Penelitian yang Relevan	19

C. Kerangka Konseptual	20
D. Hipotesis Tindakan.....	21
BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Subjek Penelitian.....	23
C. Prosedur Penelitian.....	23
D. Instrumentasi Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data	30
G. Indikator Keberhasilan	32
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	33
A. Deskripsi Data	33
1. Kondisi Awal.....	33
2. Deskripsi Siklus I	35
3. Deskripsi Siklus II	38
B. Analisis Data	38
1. Siklus I.....	38
2. Siklus II	56
C. Pembahasan	77
1. Pembahasan Siklus I.....	77
2. Pembahasan Siklus II	79
BAB V KESIMPULAN	82
A. Kesimpulan	82
B. Implikasi.....	82
C. Saran	83
DAFTAR KEPUSTAKAAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	21
2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil observasi pada pengembangan bahasa anak melalui permainan kartu kata bergambar.....	31
2. Kondisi Awal Sebelum Tindakan Penelitian	33
3. Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Anak Melali Permainan Kartu Kata Bergambar Dapat Dilihat Pada Siklus I Pertemuan Pertama	41
4. Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Dapat Dilihat Pada Siklus I Pertemuan Kedua	45
5. Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Dapat Dilihat Pada Siklus I Pertemuan Ketiga	49
6. Rekaputilasi Pengembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Siklus I	53
7. Hasil Observasi Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	59
8. Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Dapat Dilihat Pada Tabel Siklus II Pertemuan Kedua.....	64
9. Hasil Observasi Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Dapat Dilihat Pada Tabel Siklus II Pertemuan Ketiga	68
10. Rekaputilasi Pengembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Siklus II.....	72

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kondisi Awal Sebelum Tindakan	35
2. Siklus I Pertemuan Pertama	42
3. Siklus I Pertemuan Kedua.....	46
4. Siklus I Pertemuan Ketiga.....	50
5. Rekapitulasi Siklus I Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar.....	55
6. Siklus II Pertemuan Pertama.....	60
7. Siklus II Pertemuan Kedua.....	65
8. Siklus II Pertemuan Ketiga	69
9. Rekapitulasi Siklus II Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Betapa bahagianya orang tua melihat anak-anaknya berhasil, baik dalam pendidikan, keluarga, masyarakat, maupun dalam karir. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) amat penting bagi keluarga untuk menciptakan generasi penerus keluarga yang baik dan berhasil.

TK merupakan salah satu jenjang pendidikan pra-sekolah pada jalur formal, yang selalu berupaya meningkatkan mutu pendidikan agar anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan baik. Untuk itu guru juga dituntut untuk selalu memperhatikan strategi khusus yang digunakan di dalam proses belajar mengajar, agar proses belajar mengajar yang kita lakukan tidak monoton dan anak leluasa beraktifitas pada lingkungannya.

Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, merdeka. Untuk itu, pembelajaran disusun dengan sedemikian rupa sehingga menyenangkan bagi anak dan membuat anak tertarik untuk ikut serta dengan tidak terpaksa. Selain itu, guru merupakan faktor yang penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, hal ini disebabkan karena guru merupakan

pelaksana pendidikan yang berhubungan langsung dengan anak didik dalam situasi belajar mengajar.

Berlangsungnya proses belajar mengajar di sekolah akan melibatkan unsur guru, siswa, materi, metode, penilaian dan tujuan yang akan dicapai. Masing-masing unsur tersebut mempunyai fungsi tersendiri dalam mencapai tujuan. Unsur ini akan berfungsi apabila guru sebagai pelaksana pendidikan mampu mengelola dan memanfaatkannya, dan sebaliknya apabila guru sebagai pelaksana pendidikan tidak mampu mengelola dan memanfaatkannya, maka unsur-unsur ini tidak akan berfungsi sebagaimana mestinya dan tujuan pendidikan mustahil tercapai.

TK pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian dan perkembangan kreatifitas anak, yang meliputi pembiasaan, kognitif, bahasa, sosial, psikomotorik.

Anderson dalam Masitoh (2006: 18) menyatakan pendidikan untuk anak TK perlu menyediakan berbagai kegiatan untuk dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, fisik/motorik, maka seorang pendidik hendaknya dapat memahami karakteristik dan kemampuan yang harus dikembangkan oleh anak usia dini.

Pendidikan taman kanak-kanak dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada pada diri anak secara optimal. Pengembangan tersebut

dapat dilakukan melalui media-media pembelajaran yang berbentuk alat permainan.

Permainan merupakan sesuatu yang berguna untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak, karena prinsip pembelajaran di TK adalah “bermain sambil belajar, belajar seraya bermain“. Untuk itu, pendidikan anak usia dini diharapkan memiliki keterampilan dan kemampuan perkembangan anak di TK.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal I ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional yaitu pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar mereka memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut“.

Dalam rangka meletakkan dasar kearah perkembangan baik secara fisik maupun psikis, pendidikan anak usia dini diharapkan memiliki keterampilan dan kemampuan perkembangan anak yang berkompetensi di segala bidang pengembangan, itu tidak saja pada kemampuan kognitif semata, fisik/motorik maupun bahasa juga sangat penting untuk dikembangkan.

Kemampuan bahasa merupakan kecerdasan linguistik yang merupakan kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif, yang merupakan bagian dari interaksi belajar mengajar yaitu membaca dan menulis termasuk mengeja, kosa kata, dan tata bahasa. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis apa pun seperti surat, laporan dan lain-lain.

Untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, dapat dilakukan dengan sebagai cara diantaranya melalui media pembelajaran yang berbentuk alat permainan. Suyanto (2005: 172-187) menjelaskan banyak cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak diantaranya melalui berkomunikasi secara lisan, pengenalan huruf, membaca dan menulis permulaan.

Sedangkan menurut Ranggiaska (2011: 29) untuk merangsang kecerdasan bahasa anak ajaklah bercakap-cakap, bacakan cerita berulang-ulang, rangsangan untuk berbicara dan bercerita, menyanyikan lagu anak-anak, bermain kartu, bermain kata dan pohon huruf.

Begitu banyaknya cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk merangsang kemampuan bahasa anak. Untuk itu, guru harus memahami dan menggunakan metode pembelajaran yang sangat tepat dalam suatu pembelajaran. Selain itu, guru harus kaya dengan media dan sumber belajar yang menarik bagi anak sehingga dapat menimbulkan semangat, minat dan kemauan belajar anak, diantaranya dengan permainan kartu kata bergambar, dimana anak dengan cepat dapat mengenal bahasa melalui bermain dengan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar.

Bermain kartu merupakan permainan yang menggunakan media kartu biasanya bersifat memori game. Caranya mencocokkan dua buah kartu yang gambar dan tulisannya memiliki arti yang sama. Misalnya gambar pelangi dengan tulisan pelangi. (Surviani, 2004: 47)

Kenyataan yang terjadi di TK Tunas Harapan Kota Solok berdasarkan pengalaman, peneliti selama menjadi guru TK, peneliti menemukan beberapa fenomena antara lain, banyak anak yang pendiam, kalau diajak untuk berkomunikasi anak tidak merespon dan kalau ditanya, menjawab hanya dengan menggelengkan dan menganggukan kepala saja. Selain itu, bahasa anak usia dini belum bervariasi, media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep huruf juga kurang bervariasi, dan guru merencanakan pembelajaran tidak sesuai dengan tema, metode dan teknik yang digunakan guru dalam menumbuhkan kemampuan berbahasa anak kurang menarik serta evaluasi yang digunakan guru tidak menjadi umpan balik bagi anak.

Faktor penyebab dari hal tersebut adalah guru kurang mengembangkan kemampuan berbahasa anak, guru selalu memakai metode tanya jawab tetapi kurang memperhatikan jawaban yang diberikan anak. Kemudian media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang menarik sehingga anak tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain alat peraga dan media pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang bervariasi.

Dengan permasalahan di atas peneliti mengangkat menjadi sebuah karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Menyusun Huruf Sesuai dengan Kartu Kata Bergambar di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran pada anak usia dini, diantaranya :

1. Bahasa anak usia dini belum bervariasi
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep huruf kurang bervariasi.
3. Guru merencanakan pembelajaran tidak sesuai dengan tema
4. Metode dan teknik yang digunakan guru dalam menumbuhkan kemampuan berbahasa anak kurang menarik.
5. Evaluasi yang digunakan guru tidak menjadi umpan balik bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah tersebut di atas maka peneliti membatasi beberapa masalah pada meningkatkan kemampuan membaca Anak melalui Permainan sesuai dengan Kartu Kata Bergambar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu: Bagaimanakah peningkatan kemampuan membaca anak di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok melalui permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dapat meningkatkan?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pemecahan masalah penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa penggunaan kartu kata bergambar, huruf, dan alat bantu lainnya.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dapat mengembangkan kemampuan membaca anak di TK Tunas Harapan Simpang Rumbio Kota Solok.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam kartu huruf ini adalah:

1. Bagi anak, (a) anak dapat menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dengan baik; (b) menambah daya konsentrasi dan mempertajam daya ingat anak ; (c) menambah pengetahuan anak; (d) menambah rasa solidaritaantar anak.
2. Bagi guru, (a) sebagai bekal dan bahan infomasi terpercaya untuk disebarkan pada rekan-rekan guru; (b) sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan dalam meningkatkan kreativitas anak.
3. Bagi peneliti, (a) dapat menunjukan kreativitas penulis dalam mengajar; (b) menambah wawasan tentang metode-metode/teknik-teknik mengajar untuk anak usia dini; (c) meningkatkan kualifikasi keprofesionalan guru TK.

4. Bagi orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang bagaimana memberikan stimulus dan model yang baik bagi anak dengan cara menyediakan beragam media seperti kartu kata bergambar.
5. Bagi masyarakat, sebagai pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya meningkatkan kreativitas anak.
6. Dinas pendidikan, sebagai sarana untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berilmu pengetahuan yang tinggi.

H. Definisi Operasional

Kemampuan membaca awal adalah suatu kemauan atau kecakapan seseorang dalam melihat dan mengungkapkan sesuatu apa yang ditulis. (Santi, 2009:78)

Pengembangan bahasa anak dalam PTK ini adalah pengembangan komunikasi anak yang bersifat hirarkis, dimana apabila kemampuan yang satu sudah tuntas, maka akan menyambung pada kemampuan berikutnya. Tahapan itu dimulai dari pemahaman, pengembangan, perbendaharaan kata, dan pada akhirnya sampai pada tahap penyusunan kata menjadi suatu kalimat lalu diucapkan.

Permainan kartu kata bergambar adalah suatu aktivitas bermain yang dilakukan oleh seseorang dalam upaya mengelompokkan beberapa huruf dan disusun secara baik sehingga membentuk suatu kata yang tertera pada kartu kata bergambar yang dipilih.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

E. Landasan Teori

4. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini pada hakikatnya bersifat unik, memiliki potensi dan kelebihan yang berbeda-beda, bakat dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menyanyi, menari, musik, matematika, bahasa dan ada juga yang berbakat olahraga yang dirangkum menjadi cipta, rasa dan karsa.

c. Pengertian Anak Usia Dini

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut Arthur T. Jersild dalam buku Indragiri (2010: 54) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang belum memasuki bangku sekolah yang berumur antara 2-5 tahun.

Pendapat Suyanto (2005: 7) anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berumur antara 0-6 tahun dan sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi perkembangan fisik, seperti bertambahnya berat dan tinggi badan, maupun psikis yang meliputi ranah kognitif, afektif dan juga

psikomotor yang dilakukan dalam bentuk pemberian rangsangan (stimulus) dari lingkungan sekitar atau orang – orang terdekat.

d. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Herawati, (2005: 9) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut : 1) Anak bukan miniatur orang dewasa. 2) Anak masih tahap tumbuh kembang. 3) Setiap anak unik. 4) Dunia anak adalah dunia bermain. 5) Anak belum tahu benar salah 6) Setiap karya anak berharga. 7) Setiap anak butuh rasa aman. 8) Setiap anak adalah peneliti dan penemu.

Sedangkan Sujiono (2009: 7) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah:

- 1) Egosentris.
- 2) Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- 3) Memiliki *Curiosity* yang tinggi.
- 4) Bagi anak apa pun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya.
- 5) Makhluk sosial.
- 6) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah.
- 7) Anak adalah sesuatu yang unik.
- 8) Setiap anak berbeda satu sama lain, mereka memiliki bakat, minat dan latar belakang kehidupan yang berbeda sehingga penanganan setiap anak berbeda-beda pula.
- 9) Kaya dengan Fantasi.
- 10) Daya konsentrasi anak pendek.
- 11) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial.
- 12) Masa usia dini disebut dengan masa “*golden age*”.

Penjelasan di atas disimpulkan bahwa setiap anak memiliki karakteristik masing-masing, anak bersifat unik, anak tidak ada yang sama, anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat, minat, dan anak membutuhkan rasa aman, dan masih dalam tahap tumbuh kembang.

Sedangkan menurut Eliyawati (2005: 2-8)

Karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, anak bersifat egosentris, anak bersifat aktif dan energik, anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, anak bersifat eksploratif dan berjiwa pertualang, anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, anak senang dan kaya dengan fantasi dan daya khayal, anak masih mudah frustrasi, anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, anak memiliki daya perhatian yang pendek, anak bergairah untuk mempelajari banyak pelajaran dan pengalaman, anak semakin menunjukkan minat terhadap teman”.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak memiliki egosentris, anak butuh pertumbuhan dan perkembangan, anak bukan miniatur orang dewasa, setiap anak unik, dunia anak adalah dunia bermain, anak belum tahu benar salah, setiap karya anak berharga, anak butuh rasa aman, setiap anak adalah peneliti dan penemu. Dengan demikian, seorang pendidik harus mampu mengembangkan potensi anak agar terlaksana dengan baik.

5. Hakikat Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

e. Pengertian Membaca

Membaca pada anak bukan berarti meminta anak untuk membunyikan suatu tulisan atau bacaan tetapi mengerti tentang isi pada suatu yang sudah di lihat dari bacaan sehingga anak mempunyai kemampuan membaca sejak awal.

Membaca menurut Blewitt (1999:39) adalah suatu kegiatan yang melibatkan banyak hal yang tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi melibatkan aktifitas visual berfikir, psikolinguistik dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses penerjemahan symbol tulisan ke dalam kata-kata lisan. Suatu proses berfikir membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Klein (dalam Farida,2007:10) menjelaskan pengertian membaca adalah suatu proses dimana informasi dan teks serta pengetahuan yang di miliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam bentuk makna yang interaktif keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks orang yang senang membaca yang bermanfaat akan memperoleh berbagai tujuan yang ingin di capainya serta sesuatu yang strategis yang efektif dapat menggunakan konteks dalam rangka mengkontruksi makna ketika membaca.

Penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa pengertian membaca adalah suatu proses aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, pemberian makna, penerjemah simbol-simbol tulis ke dalam kata lisan serta pemahaman kreatif.

f. Tahapan Perkembangan Kemampuan Membaca Pada Anak

Nurbiana (2009:3.17) mengutamakan lima tahapan perkembangan minat baca pada anak, yakni:

- 1) Tahap Fantasi
Tahap ini anak mulai suka buku banyak belajar mengutamakan buku dan mulai berfikir bahwa buku sangat penting. Anak melihat dan membolakbalikan buku dan terkadang membawa buku kesukaannya kemana saja ia pergi.
- 2) Tahap pembentukan konsep diri
Pada tahap ini anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan melibatkan meskipun tidak sesuai dengan tulisan yang dibacanya.
- 3) Tahap Membaca Gambar
Tahap ini anak sadar pada cetakan yang tampak dan sudah dapat menemukan kata-kata yang dikenal.
- 4) Tahap Pengenalan Bacaan
Anak mulai menggunakan tiga system isyarat (graphonic, sematic dan syntactic) secara bersama-sama dan anak mulai tertarik pada bacaan, mengingat kembali cetakan pada konteksnya dan berupaya mengenal tanda pada bacaan.
- 5) Tahap Membaca Lancar
Pada tahap ini anak sudah membaca berbagai jenis buku yang berbeda dengan lancar, menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya.

Sedangkan menurut Brogerik (1999: 101) menyatakan tahapan perkembangan kemampuan membaca awal anak salah satunya mengekspresikan perasaan atau emosi yang secara langsung terjadi saat anak memutar balik buku.

g. Kemampuan Membaca Awal

Ebta (2010)” kemampuan membaca awal merupakan kesanggupan atau kecakapan. Membaca berarti melihat serta memahami isi dari yang tertulis atau mengeja dan mengucapkan sesuatu yang tertulis. Awal di artikan sebagai permulaan.

Pengajaran membaca awal atau permulaan di taman kanak-kanak umumnya di mulai sejak awal tahun pertama. Anak di beri stimulasi dan rangsangan berupa pengenalan huruf dalam alfabet, yang secara langsung di pasang dengan keterampilan menulis.

Membaca awal di tandai penguasaan kode alfabet di mana anak hanya sebatas membaca huruf satu per satudan mengandung makna bahwa anak belajar mengenal dan menggabungkan menjadi kata.

Uraian di atas menyimpulkan pengertian kemampuan membaca awal mengarah pada kecakapan yang harus di kuasai anak yang berada pada tahap membaca permulaan. Kecakapan yang di maksud ialah penguasaan kode alfabetik di mana anak sebatas membaca huruf satu persatu dan menggabungkan menjadi suku kata.

h. Kemampuan Membaca awal pada Anak melalui Permainan Kartu Kata Bergambar

Kemampuan membaca adalah kesanggupan untuk memahami dan menguasai bahan bacaan untuk menambah kompetensi diri. Kemampuan ini merupakan penunjang dari kemampuan dasar lainnya yaitu berbicara. Jika kemampuan ini di kolaborasikan, maka lengkaplah kemampuan berkomunikasi seseorang. Kemampuan membaca harus di dukung dengan sedemikian rupa sehingga dengan perasaan senang anak bisa melakukannya diantaranya melalui permainan.

Permainan kartu kata bergambar merupakan suatu kegiatan yang di pakai dalam pembelajaran ini. Permainan kartu kata bergambar tergolong permainan yang sudah cukup tua, bentuknya sangat sederhana yaitu berupa permainan papan yang di mainkan oleh dua orang atau lebih.

Saat bermain anak akan menggunakan otak kirinya dalam melangkah sesuai huruf pada mata dadu, memperkirakan huruf yang keluar dalam meraih posisi yang baik dan berusaha untuk mendapatkan huruf dan gambar. Dengan bermain ular tangga otak kiri anak akan di asah untuk mengingat dan belajar menyebut serta membaca mengenal huruf dan gambar juga mengurutkan langkah.

Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa sedangkan kemampuan menulis ditentukan oleh perkembangan motorik. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik, umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungan.

6. Hakekat Bermain Anak Usia Dini (AUD)

e. Pengertian bermain

Sudono (2006:1) “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan/tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian/memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”.

Montalalu (2007: 1-2), menyatakan bahwa “Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit jasmani ataupun rohani”.

Para ahli berkesimpulan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar melalui bermain. Jadi bermain itu merupakan suatu kebutuhan anak.

Bermain merupakan aktivitas anak yang paling dominan dan paling banyak diinginkan anak. Bermain erat kaitannya dengan tumbuhnya kemampuan untuk menciptakan gagasan baru, bersuka cita terhadap hal-hal yang baru, dan menciptakan suatu keadaan yang baru.

Menurut Dworetzky dalam Moeslickatoen (1999: 24) menyatakan bahwa:

“Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu”.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa bermain adalah bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, unsur dan bahan main terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinasi di transformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

f. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan, menurut Montolalu (2007: 19) manfaat bermain adalah:

1. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
2. Bermain memicu kreativitas
3. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
4. Bermain bermanfaat mengasah panca indra
5. Bermain itu melakukan penemuan
6. Bermain sebagai media terapi

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa besar manfaat bermain dalam kehidupan anak, karena bermain dapat membantu pertumbuhan dan mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, bermain merupakan hal penting di TK yang tidak bisa diabaikan bagi anak TK. Belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

g. Tujuan Bermain

Menurut Moeslichatoen, (1999: 32) menyatakan bahwa “Tujuan bermain adalah dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melaksanakan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi/ekspresi dari kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru”.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa tujuan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosialnya.

h. Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar

Permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar ini membutuhkan alat-alat permainan sebagai berikut:

1. Kartu huruf, yaitu kartu berukuran kecil yang bertulisan huruf-huruf dari abjad alphabet satu kartu berisi satu huruf vokal/konsonan.
2. Kartu kata bergambar, yaitu kartu yang ada gambar buah/binatang yang dilengkapi dengan nama buah/binatang yang tertera didalam kartu tersebut.
3. Wadah plastik, untuk meletakkan kartu huruf dan kartu bergambar.

Cara permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar adalah:

1. Guru menyediakan gambar dan kartu huruf yang telah di sediakan.
2. Gurulihatkan gambar pada anak, guru bercakap-cakap tentang gambar.
3. Anak disuruh menebak gambar yang diperlihatkan oleh guru.

4. Setelah itu gurulihatkan tulisan gambar yang telah diperlihatkan lalu guru membacakan tulisan, anak disuruh mengulang kembali.
5. Masing-masing anak mencari kartu kata yang sesuai dengan tulisan untuk diperlihatkan oleh guru dipapan Flannel.

F. Penelitian yang Relevan

Fauzia (2008), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Kalimat Bagi Siswa Kelas 1 SD Negeri 22 Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang“. Menemukan bahwa pelaksanaan pelajaran membaca melalui kartu kalimat sangat cocok dan efektif, karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 22 Kecamatan Lubuk Begalung Padang.

Sehubungan dengan penelitian tersebut di atas, peneliti akan melakukan penelitian terhadap peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar di TK Tunas Harapan Kota Solok tahun 2011 dengan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas.

G. Kerangka Konseptual

Berdasarkan fenomena tentang pendayagunaan metode, strategi dan sumber belajar yang belum optimal, maka dibutuhkan suatu cara yang

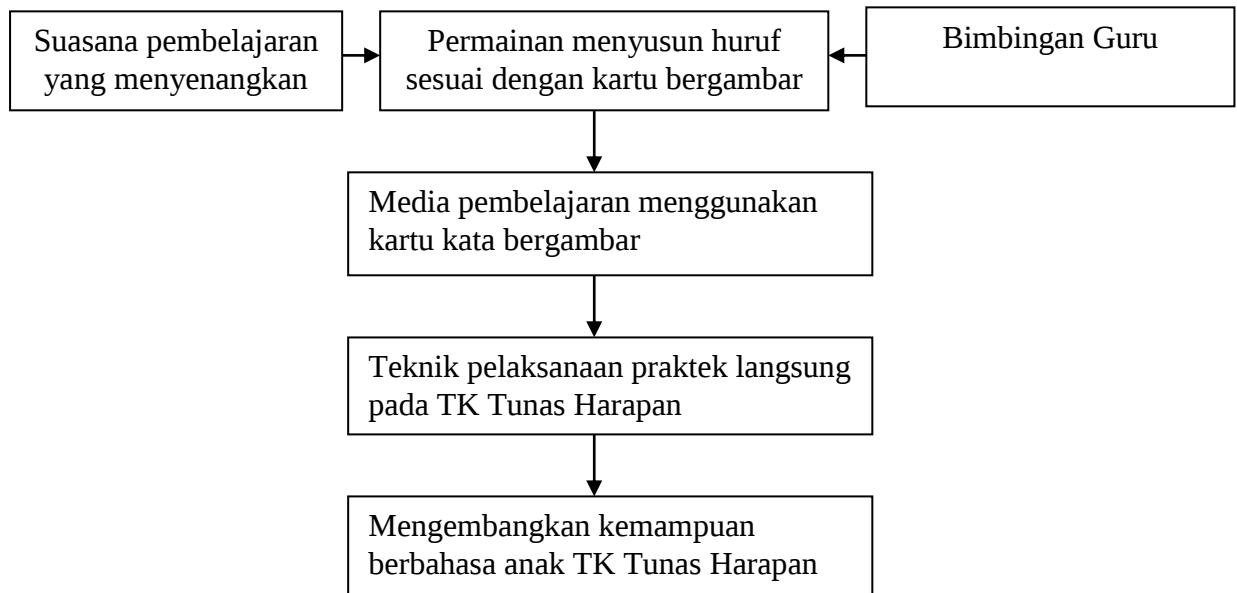
dipandang tepat dalam mengoptimalkan hasil yang diharapkan yaitu mengembangkan kemampuan membaca di TK. Salah satu cara yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak adalah melalui permainan menyusun kata sesuai dengan kartu kata bergambar.

Melalui permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar, anak diharapkan dapat mengenal konsep huruf dan dapat menghubungkan konsep dengan bentuk huruf, hal ini akan dapat menumbuhkan kemampuan membaca anak

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada anak yaitu kartu huruf, kartu kata bergambar, yang digunakan pada permainan menyusun huruf dengan kartu kata bergambar agar dapat menumbuhkan kemampuan membaca anak

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka konseptualnya dapat diuraikan sebagai berikut, anak usia dini diberi rangsangan dalam bentuk permainan mengenali huruf-huruf yang membentuk sebuah kata dalam suatu permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar, dibawah bimbingan guru dan dalam suasana yang menyenangkan, maka dapat dipastikan akan mengembangkan kemampuan membaca anak.

Kerangka konseptual dapat diuraikan pada bagan berikut ini :



Bagan I
Kerangka Konseptual

H. Hipotesis Tindakan

Kegiatan permainan menyusun huruf dengan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Tunas Harapan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti bahas pada bab terdahulu dapat disimpulkan bahwa :

1. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dalam sistem pendidikan nasional yang merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini.
2. Melalui permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang bentuk huruf diusia dini dan masa yang akan datang. Bersama-sama kita dapat meyakinkan kepada anak bahwa membaca itu menyenangkan sehingga anak bisa menentukan konsep huruf.
3. Melalui permainan kartu kaya bergambar dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang bentuk huruf secara sederhana. Pada kondisi awal kemampuan membaca anak dalam kategori tidak baik yaitu 38% dan untuk nilai baik 0%, setelah dilakukan tindakan penelitian siklus I dan siklus II terjadi pengembangan kemampuan membaca anak menjadi baik 54% dan tidak baik 0%.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan kartu bergambar dapat meningkatkan pengembangan membaca anak, guru hendaknya dapat mengembangkan berbagai media dan sarana

permainan yang dapat mengembangkan membaca anak, demikian juga metode belajar dan metode permainan hendaknya bervariasi, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak lebih bersemangat dalam belajar.

Implikasi dalam penelitian diharapkan para guru menciptakan berbagai permainan dan selalu memberi semangat dan motivasi dalam belajar sehingga anak tidak merasa terbebani dengan kegiatan belajar yang membosankan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang.

1. Melihat begitu pesatnya perkembangan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar pada TK Tunas Harapan Kota Solok, maka hendaknya pendidikan dapat lebih memberikan variasi lagi dalam pembelajaran membaca dengan baik. Jangan terlalu terpaku kepada kegiatan menulis buku-buku atau melalui lembaran-lembaran kegiatan sehingga lupa dengan konsep pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
2. Diharapkan kepada orang tua agar selalu memberikan motivasi anaknya dalam pengembangan kemampuan membaca.
3. Disarankan kepada peneliti-peneliti yang masa akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang alat permainan kartu kata bergambar untuk pengembangan kemampuan membaca anak TK.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. *UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- _____. 2006. *Pedoman Pembelajaran di TK*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta
- Fauzia, Ilda. 2008. *Pelaksanaan pembelajaran Membaca Melalui Kartu Kalimat Bagi Siswa Kelas 1 SD Negeri 22 Kecamatan Lubuk Begalung Padang*. Skripsi UNP
- Herawati, Netty. 2005. *Buku Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini*. Pekanbaru
- Indragiri. 2010. *Kecerdasan Optimal*. Yogyakarta: Starbooks
- Masitoh, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2009. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta
- Nugraha, Ali dkk. 2005. *Kurikulum Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwanto, Ngalim. 1997. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta : Rosda Jaya Putra
- Rangkiasanka, Aden. 2011. *Serba-Serbi Pendidikan Anak*. Yogyakarta : Siklus Hanggar Kreator
- Saputra, Yudha, dkk. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tinggi Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Surviani, Istanti, dkk. *Tt.20Poin Penting Menghias Jiwa dan Perilaku Anak*. Bandung : Pustaka Ulumuddin
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta
- Syakir dan Abdul Azhim. 2002. *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*. Jakarta :Gema Insani