

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN POHON PINTAR DI TAMAN
KANAK-KANAK BETUNG SERUMPUN**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**RORO DIAH PURWATI ANGGRAENI
NIM. 1110604/2011**

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

ABSTRAK

Roro Diah PurwatiAnggraeni, 2014 : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Di Taman Kanak-Kanak Betung Serumpun Pesisir Selatan, Skripsi, Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan membaca anak, yang ditandai oleh kurang mampunya anak dalam membaca kata sederhana, menyusun huruf menjadi kata sederhana, dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Hal ini diakibatkan oleh media dan metode pembelajaran yang kurang cocok untuk anak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Jenis penelitian ini ada penelitian tindakan kelas yang diselenggarakan di Taman Kanak-Kanak Betung Serumpun dengan jumlah anak 20 orang, yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Langkah-langkah Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti adalah diawali dengan perencanaan, dilanjutkan pada tindakan dan pengamatan serta diakhiri oleh perenungan. Data dikumpulkan berdasarkan teknik pengumpulan data secara observasi dan dokumentasi, dan dianalisis melalui teknik persentase, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan pohon pintar kemampuan membaca anak dalam membaca kata sederhana, menyusun huruf menjadi kata sederhana, dan menyebutkan simbol-simbol huruf dapat meningkat dengan baik. Pada pertemuan pertama kemampuan membaca anak belum berkembang secara optimal, dan pada pertemuan kedua siklus II kemampuan membaca anak sudah meningkat hingga mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang sudah ditetapkan sebelumnya.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **RORO DIAH PURWATIANGGRAENI**

NIM : 1110604

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan Bahwa:

Sesungguhnya skripsi/tugas akhir yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi/tugas akhir yang saya peroleh dari hasil karya orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Padang, 18 April 2014
Saya yang menyatakan

Peneliti

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan
Pohon Pintar di Taman Kanak-Kanak Betung Serumpun
Pesisir Selatan

Nama : Roro Diah PurwatiAnggraeni

NIM : 1110604/2011

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 April 2014

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Izzati, M.Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Serli Marlina, M.Pd
NIP. 19860416 200812 2 004

Ketua Jurusan

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan
Pohon Pintar di Taman Kanak-Kanak Betung Serumpun
Pesisir Selatan
Nama : Roro Diah Purwati Anggraeni
NIM : 1110604/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 April 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Izzati, M. Pd	1. _____.
Sekretaris	: Serli Marlina, M. Pd	2. _____.
Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3. _____.
Anggota	: Dra. Sri Hartati, M. Pd	4. _____.
Anggota	: Nurhafizah, M. Pd	4. _____.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT Sang Maha Pencipta yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayahnya sehingga dengan izinNya peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan Pohon Pintar di Taman Kanak-kanak Betung Serumpun Pesisir Selatan”**.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak menerima arahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada:

1. Ibu Dra. Izzati, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Serli Marlina, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Dadan Suryana, Dra. Sri Hartati, M. Pd, dan Nurhafizah, selaku Tim Penguji Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Hj. Yulsofried, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

6. Seluruh Dosen PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan dan perhatian serta ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.
7. Seluruh teman-teman yang sepejuangan dengan peneliti yang telah membantu mensupor peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan memohon ridha dari Allah SWT, semoga skripsi ini bermanfaat. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan, masukan dan kritik yang membangun senantiasa peneliti terima untuk didiskusikan demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini	7
2. Pendidikan Anak Usia Dini	10
3. Membaca Pada Anak Usia Dini	12
4. Membaca Pada Anak Usia Dini	15
5. Bermain dan Permainan Pada Anak Usia Dini	20
6. Pohon Pintar	27
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berfikir	31
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Subjek Penelitian	34

C.	Tempat dan Waktu Penelitian	34
D.	Prosedur Penelitian	34
E.	Definisi Operasional	53
F.	Teknik Pengumpulan Data	53
G.	Alat Pengumpulan Data	53
H.	Teknik Analisis Data	54
I.	Kriteria Ketuntasan	54

BAB IV HASIL PENELITIAN

A	Hasil Penelitian	55
	1. Kondisi Awal	55
	2. Deskripsi Siklus I	58
	3. Deskripsi Siklus II	73
B	Analisis Data	86
C	Pembahasan	94

BAB V PENUTUP

A	Simpulan	98
B	Implikasi	98
C	Saran	99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan		Hal
1	Kerangka Konseptual	32
2	Siklus Penelitian Model Kurt Lewin	36

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak pada Kondisi Awal	41
2 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak pada Siklus I Pertemuan Pertama	44
3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Pohon Pintar	47
4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Pohon Pintar	50
5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Pohon Pintar untuk Kategori Baik.	53
6 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Pohon Pintar pada Siklus II Pertemuan Pertama	56
7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Pohon Pintar	59
8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Pohon Pintar	62
9 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Pada Siklus I dan II melalui Permainan Pohon Pintar	65
10 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Pohon Pintar (Kategori Baik)	68
11 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Pohon Pintar (Kategori Cukup)	70
12 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Pohon Pintar (Kategori Kurang Baik)	72

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Hal
1 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak pada Kondisi Awal .	42
2 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak pada Siklus I Pertemuan 1 melalui Permainan Pohon Pintar	46
3 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak pada Siklus I Pertemuan 2 melalui Permainan Pohon Pintar	49
4 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak pada Siklus I Pertemuan 3	52
5 Rekapitulasi Kemampuan Membaca Anak pada Siklus I untuk Kategori Mampu	54
6 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak pada Siklus II Pertemuan 1	58
7 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak pada Siklus II Pertemuan 2	61
8 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak pada Siklus II Pertemuan 3	64
9 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Pohon pintar pada Siklus II	66
10 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Pohon pintar untuk Kategori Baik	69
11 Rekapitulasi kemampuan membaca anak untuk kategori baik	71
12 Rekapitulasi kemampuan membaca anak untuk kategori Kurang baik	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1 Data Mentah	
2 Rencana Kegiatan Harian (RKH)	
3 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	
4 Izin Penelitian dari UNP	
5 Surat Rekomendasi Penelitian dari UPTD Kecamatan	
6 Surat Keterangan Izin Penelitian dari Sekolah	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun.

Sedangkan menurut Sujiono (2009: 7) Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*).

Dalam Undang–Undang No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah mengamanatkan dilaksanakan pendidikan kepada seluruh rakyat Indonesia sejak dini, yakni sejak anak dilahirkan. Disebutkan secara tegas dalam undang–undang tersebut bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1, butir 14).

Sepintas dari definisi diatas, PAUD menjadi penting untuk mengasah perkembangan anak sebelum masuk sekolah dasar mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Apalagi

PAUD memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial dan emosional.

Usia lahir sampai pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan selanjutnya, maka masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar kemampuan, baik bahasa, kognitif, fisik motorik, seni, pengembangan sosial emosional. Sebagai upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Mengembangkan aspek kemampuan membaca sejak dini (usia TK) sangatlah penting untuk persiapan mereka secara akademis memasuki pendidikan dasar selanjutnya. Melalui gemar membaca diharapkan anak-anak dapat membaca dengan baik sehingga mempunyai rasa kebahasaan yang tinggi, berwawasan yang lebih luas keberagamannya dan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam dirinya. Memberikan pembelajaran membaca pada anak usia TK tetaplah melalui bermain karena bagi anak usia TK bermain adalah belajar dan belajar adalah bermain.

Kemampuan membaca perlu dirangsang sejak dini. Namun membaca bukanlah sesuatu kegiatan pelajaran yang mudah. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan anak dalam membaca. Secara umum, faktor-faktor tersebut datang dari guru, anak, kondisi lingkungan, materi pelajaran, serta metode pelajaran (Sugiarto, 2002)

Leonhardt (Dhien 2008:5.4) mengungkapkan bahwa membaca sangatlah penting untuk distimulus bagi anak. Anak – anak yang gemar membaca akan

mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Kegemaran membaca harus dikembangkan sejak dini. Sejalan dengan pendapat ini Montessori dan Hainstock mengemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa diajarkan membaca. Bahkan membaca merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia ini. Oleh karena itu, berdasarkan pendapat di atas, kemampuan membaca sudah dapat dikembangkan di TK. Dengan dibiasakannya belajar membaca sejak dini, maka anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak dari apa yang telah dibacanya.

Berdasarkan kondisi awal di TK Betung Serumpun hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, kemampuan anak dalam kegiatan membaca masih rendah dan masih belum menunjukkan taraf membaca kata. Anak baru memasuki pengenalan huruf, beberapa anak belum bisa mengenal perbedaan huruf, anak belum bisa merangkai huruf menjadi kata dan belum bisa membaca kata sederhana serta belum mampu dalam menyebutkan simbol-simbol huruf. Kegiatan yang selama ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca di TK Betung Serumpun adalah melalui pemberian tugas seperti kegiatan mewarnai huruf abjad dan membuat huruf mengikuti garis titik (*dotline*).

Anak duduk diam dikursi dengan sangat tertib ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru memberikan tugas mewarnai huruf dan membuat huruf mengikuti garis titik, anak terkesan hanya mengerjakan tugas dari guru tanpa mengenal bentuk huruf yang diwarnainya.

Kegiatan membaca belum terlihat pencapaian yang maksimal karena para guru belum menemukan cara yang terbaik untuk meningkatkan kemampuan membaca yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, agar anak tidak

tertekan dalam kegiatan membaca dan dapat menyenangi kegiatan membaca. Berdasarkan kondisi tersebut untuk membuat anak menyenangi kegiatan membaca tanpa membuat anak tertekan maka disepakati bersama untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Betung Serumpun akan dilaksanakan kegiatan melalui permainan Pohon Pintar.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain adalah kodrat anak. Solehudin (1997: 12) menyatakan bahwa : “Pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan terfokus pada proses, memberi ganjaran secara instrinsik, menyenangkan aktif dan fleksibel” hal yang tidak bisa dipungkiri lagi bermain memang merupakan bagian utama dari kehidupan anak, dan sebagian aktifitas kehidupan anak adalah bermain.

Pembelajaran membaca menjadi hal penting yang mendasari terjadinya suatu proses pembelajaran. Dengan membaca anak dapat mengenal, memahami simbol-simbol dari suatu pembelajaran. Hal ini yang mendasari anak dapat memahami proses belajar selanjutnya. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemampuan bekerja sama yang efektif.

Oleh sebab itu penggunaan metode pembelajaran yang baru dan menarik bagi anak diharapkan dapat membantu proses pembelajaran anak agar menjadi lebih baik. Tidak sedikit dari anak khususnya di TK mengalami kesulitan dalam hal membaca. Keadaan anak tersebut jarang ditangani secara maksimal oleh pihak sekolah, sehingga terkadang tidak diketahui dan dampak yang paling terlihat dari kondisi tersebut adalah prestasi anak cenderung menurun, karena anak kurang memahami pembelajaran yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan kondisi diatas maka penulis mencoba untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membaca dengan sebuah permainan, agar kegiatan membaca tidak menjadi beban yang menakutkan bagi anak, peneliti mencoba meningkatkan kemampuan membaca anak dalam penelitian ini dengan menggunakan permainan pohon pintar.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang permasalahan di atas maka identifikasi masalah masih rendahnya kemampuan membaca anak disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Kemampuan membaca anak masih rendah
2. Anak belum mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata
3. Anak belum mampu dalam menyebutkan simbol-simbol huruf
4. Metode pembelajaran membaca yang diberikan guru kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyak masalah yang ada, maka penelitian ini dibatasi pada rendahnya kemampuan anak dalam membaca.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah cara permainan pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Betung Serumpun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Betung Serumpun melalui permainan pohon pintar.

F. Manfaat Penelitian

a. Bagi Anak

Dapat meningkatkan kemampuan membaca anak

b. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi bagi guru dalam mengembangkan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan pohon pintar di TK Betung Serumpun.

c. Bagi Lembaga PAUD TK

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan dalam memperkaya konsep pendidikan anak usia dini yang berhubungan dengan kemampuan membaca anak.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti tentang bagaimana cara meningkatkan kemampuan membaca anak di TK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono, 2009: 7). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Yang dimaksud dengan anak usia dini atau anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 0 sampai 6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah atau kindergarten. Sedangkan di Indonesia umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak dan kelompok bermain (*play group*).

Sementara itu, menurut direktorat pendidikan anak usia dini, pengertian anak usia dini adalah anak usia 0 – 6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini sesuai dengan ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak

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

Dari pengertian tersebut tergambar bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun. Hal ini sejalan dengan Undang-undang sistem pendidikan nasional no. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 28 ayat 1 yaitu pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Anak usia dini yang dibahas dalam penelitian ini adalah anak yang berusia antara 5 – 6 tahun.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartono (1990: 109) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan bendabenda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung membenturkan atribut/sifat lahiriah atau materiel terhadap setiap penghayatannya

Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Hartati (2005: 8-9) sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa

potensial untuk belajar, 5) memiliki sikap egosentris, 6) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, 7) merupakan bagian dari mahluk sosial.

Secara lebih rinci, Mochthar (1987: 230) mengungkapkan tentang karakteristik anak usia dini, adalah sebagai berikut:

a. Anak usia 4-5 tahun

- 1) Gerakan lebih terkoordinasi
- 2) Senang bernain dengan kata
- 3) Dapat duduk diam dan menyelesaikan tugas dengan hati-hati
- 4) Dapat mengurus diri sendiri
- 5) Sudah dapat membedakan satu dengan banyak

b. Anak usia 5-6 tahun

- 1). Gerakan lebih terkontrol
- 2). Perkembangan bahasa sudah cukup baik
- 3). Dapat bermain dan berkawan
- 4). Peka terhadap situasi sosial
- 5). Mengetahui perbedaan kelamin dan status
- 6). Dapat berhitung 1-10

Berdasarkan karakteristik yang telah disampaikan maka dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun (kelompok B), mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Usia

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional) Bab I Pasal 1 Ayat 14).

Pasal 28 ayat 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudathul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat.

Margono (2009:1)PAUD adalah pendidikan anak usia dini untuk usia anak 0-6 tahun bagian dari pendidikan pra-sekolah dan termasuk pendidikan non formal. Tetapi dalam PAUD sendiri dibagi menjadi PAUD formal yaitu Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudhatul Atfal (RA); dan PAUD non-formal yang terdiri dari Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), TPQ, Fullday School, dll.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini pada dasarnya dapat dilihat dari berbagai aspek. Hal ini sesuai dengan Soedjarno (1988 : 41) yang mengatakan bahwa tujuan pokok pendidikan anak usia dini dapat dilihat melalui tiga aspek, yaitu tujuan sosial, tujuan pendidikan, dan tujuan perkembangan

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Hal ini senada dengan Soemiarti (1995 : 58), yang mengemukakan bahwa tujuan umum pendidikan anak usia dini, yaitu: membentuk manusia Pancasila sejati, yang bertaqwa kepada Tuhan YME, yang cakap, sehat dan terampil, serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan negara. Selain tujuan umum tersebut, Soemiarti juga mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus.

Berdasarkan PP 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, fungsi dan tujuan PAUD diatur dalam Pasal 61 berbunyi sebagai berikut: Tujuan pendidikan anak usia dini, yaitu: (1) membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, dan (2) mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan social peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Adapun karakteristik pendidikan anak menurut Masitoh dkk. (2009: 6.9 – 6.12) adalah : (1). melalui bermain, (2). dengan cara membangun pengetahuannya, (3). Secara alamiah, (4). Paling baik jika apa yang

dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Sujiono, (2009: 138) pendidikan untuk anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut: Belajar, bermain, dan bernyanyi dan berorientasi pada perkembangan

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah anak dididik melalui bermain sehingga anak tidak terpaksa dalam belajar, anak dididik secara alamiah sehingga anak mudah dalam menerima pelajaran yang diberikan.

3. Aspek Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Depdiknas (2005:3) Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Sementara itu menurut Rasyid, Mansyur & Suratno (2009: 126) bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Sedangkan bahasa menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Alwi, 2002: 88) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

Wibowo (2001:3), bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan

konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Sementara Pengabean (1981:5), berpendapat bahwa bahasa adalah suatu sistem yang mengutarakan dan melaporkan apa yang terjadi pada sistem saraf. Pendapat terakhir dari makalah singkat tentang bahasa ini diutarakan oleh Soejono (1983:01), bahasa adalah suatu sarana perhubungan rohani yang amat penting dalam hidup bersama.

Dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah ucapan pikiran manusia yang diungkapkan secara teratur sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi.

b. Tujuan Pengembangan Bahasa pada Anak Usia Dini

Masa perkembangan bicara dan bahasa yang paling intensif pada manusia terletak pada masa usia dini, tepatnya pada tiga tahun dari hidupnya, yakni suatu periode dimana otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan.

Pengembangan kemampuan berbahasa anak (Direktorat Pembinaan TK dan SD, 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.

Suta (2011:53) Tujuan berbahasa ini tidak lain yaitu untuk mengungkapkan atau menyampaikan pikiran (Konsep *riil*) manusia kedalam pikiran orang lain, sehingga apa yang manusia satu inginkan dapat dimengerti oleh manusia yang lainnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan bahasa adalah untuk mengungkapkan atau menyampaikan pikiran kepada orang lain, mampu mendengar, mengucapkan, dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain.

c. Karakteristik Perkembangan Berbahasa Anak Usia Dini

Karakteristik perkembangan kemampuan berbahasa anak TK atau anak usia prasekolah menurut Allen (2010: 132 – 133) adalah sebagai berikut:

- (1). Berbicara tentang benda, kejadian, dan seseorang yang tak ada di sekitarnya, (2). Berbicara tentang apa yang dilakukan orang lain, (3). Menambah informasi mengenai apa yang baru dikatakan, (4). Menjawab pertanyaan sederhana dengan tepat, (5). Semakin banyak mengajukan pertanyaan, terutama tentang lokasi dan identitas benda atau orang, (6). Menggunakan bentuk percakapan yang semakin banyak yang membuat percakapan terus berlanjut, (7). Menarik perhatian orang terhadap dirinya, benda, atau kejadian di sekitarnya. (8). Menyuruh orang lain melakukan sesuatu terlebih dahulu, (9). Bisa melakukan interaksi social yang menjadi kebiasaan, (10). Berkomentar terhadap benda dan kejadian yang sedang berlangsung, (11). Kosakatanya meningkat, anak sudah mampu menggunakan 300 sampai 1000 kata, (12). Mengucapkan sajak sederhana dan menyanyikan lagu, (13). Mengucapkan perkataan yang jelas hamper setiap waktu, (14). Mengucapkan frasa kata benda yang dikembangkan, (15). Mengucapkan kata kerja dengan kata “sedang”, menggunakan pengulangan kata untuk bentuk jamak, (16). Mengungkapkkan kalimat negatif dengan menyelipkan kata “bukan” atau “tidak” sebelum kata benda atau kata kerja sederhana: “Bukan bajuku.”, (17). Menjawab pertanyaan mengenai benda atau kejadian yang dikenal anak.

Jalongo (2007: 33) menjelaskan bahwa banyak ahli bahasa yang berpendapat bahwa bahasa harus memiliki empat karakteristik sebagai bahasa:

(1). Simbolisme, artinya bahwa bahasa adalah sistem suara, kata-kata, gerakan dan symbol grafik yang menunjukkan arti, benda dan konsep, (2). Pemindahan, kemampuan menghubungkan bukan hanya untuk objek, kejadian dan situasi pada saat sekarang tapi juga pada masa lalu dan masa depan. Setiap bahasa juga memiliki sistem yang menyusun kata, arti dan formasi dalam setiap kata. (3). Rekonstruksi/ Pembangunan kembali, atau kemampuan untuk menyusun dan mengkombinasikan symbol-simbol, kata-kata dan ide pada cara-cara yang sangat terbatas, (4). Mampu meneruskan, maksudnya adalah bahasa yang telah dipelajari akan dipertahankan tetap ada walaupun tanpa ada penguatan. (jadi walaupun kita terdampar di suatu daerah gurun pasir tanpa memiliki kesempatan untuk berbicara, kita tidak akan lupa akan bahasa yang kita kuasai)

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahwa karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini adalah Simbolisme, pemindahan, rekonstruksi, dan mampu meneruskan, dengan artian bahasa yang kita pelajari akan tetap bertahan dan tak akan terlupakan.

4. Membaca Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan proses *recoding* dan *decoding* (Anderson, 1972: 209). Membaca merupakan suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, pembaca mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recoding*, pembaca mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Dengan proses tersebut, rangkaian tulisan yang dibacanya menjelma menjadi

rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi kata, kelompok kata, dan kalimat yang bermakna.

Rahim (2005) membaca merupakan salah satu ketrampilan berbahasa yang menduduki posisi dan peranan yang sangat penting dalam konteks kehidupan manusia.

Darmiyati dan Budiasih (2001: 58) membaca permulaan diberikan secara bertahap, yakni pramembaca dan membaca. Pada tahap pramembaca, kepada siswa diajarkan: (1) sikap duduk yang baik pada waktu membaca; (2) cara meletakkan buku di meja; (3) cara memegang buku; (4) cara membuka dan membalik halaman buku; dan (5) melihat dan memperhatikan tulisan. Pembelajaran membaca permulaan dititik beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara.

Rukayah (2004: 14) anak atau siswa dikatakan berkemampuan membaca permulaan jika dia dapat membaca dengan lafal dan intonasi yang jelas, benar dan wajar, serta lancar dalam membaca dan memperhatikan tanda baca.

Membaca merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai oleh setiap individu. Tarigan (2008: 7), membaca adalah proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis. Somadyo (2011: 1), membaca merupakan kegiatan interaktif untuk memetik dan memahami makna yang terkandung dalam bahan tertulis. Lebih lanjut, dikatakan bahwa membaca

merupakan proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis.

Berdasarkan pengertian membaca yang dipaparkan di atas, penulis sependapat dengan Tarigan, bahwa membaca merupakan proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui bahasa tulis. Dengan membaca, pembaca memperoleh banyak manfaat. Manfaat tersebut, yaitu dapat memperluas pengetahuannya dan menggali pesan-pesan tertulis yang terdapat dalam bahan bacaan.

b. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah kecepatan membaca dan pemahaman isi secara keseluruhan. Kemampuan membaca dapat ditingkatkan dengan penguasaan teknik-teknik membaca efisien dan efektif (Tampubolon, 1987:7) Kemampuan untuk membaca diperlukan berpikir kritis, menemukan keseluruhan makna bahan bacaan, baik makna tersurat maupun makna tersiratnya, melalui tahap mengenal, memahami, menganalisis, dan menilai. Mengelolah secara kritis artinya dalam proses membaca seseorang pembaca tidak hanya menangkap makna yang tersurat atau makna baris bacaan (*reading the lines*), tetapi juga menemukan makna antar baris (*reading between lines*), dan makna di balik baris (*reading beyond the lines*), Blaton (dalam Tarigan 2003:15)

Mulyono (2003:200) kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak

kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu anak harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar.

Rahim, (2008:1) kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan suatu usaha yang terus menerus, dan anak-anak yang melihat tingginya nilai (value) membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan membaca.

Permen No. 20 Tahun 2009, membaca adalah (1). menyebutkan simbol-simbol huruf, (2). mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. (3). menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. (4). memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, (5). membaca nama sendiri, dan (6). menuliskan nama sendiri.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan kemampuan membaca adalah kesanggupan melakukan aktivitas kompleks baik fisik maupun mental untuk meningkatkan keterampilan kerja, penguasaan berbagai bidang akademik, serta berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Tujuan Membaca

Kegiatan membaca bukan merupakan kegiatan yang tidak bertujuan. Ahuja (2010: 15), merumuskan sembilan alasan seseorang membaca. Alasan tersebut adalah sebagai berikut. (1). Untuk tertawa, (2). Untuk menghidupkan

kembali pengalaman-pengalaman sehari-hari, (3). Untuk menikmati kehidupan emosional dengan orang lain, (4). Untuk memuaskan kepenasaran, khususnya kenapa orang berbuat sesuatu dengan cara mereka, (5). Untuk menikmati situasi dramatik seolah-olah mengalami sendiri, (6). Untuk memperoleh informasi tentang dunia yang kita tempati, (7). Untuk merasakan kehadiran orang dan menikmati tempat-tempat yang belum pernah kita lihat, (8). Untuk mengetahui seberapa cerdas kita menebak dan memecahkan masalah dari pengarang.

Anderson (via Tarigan, 2008: 9-11), terdapat 7 tujuan membaca. Ketujuh tujuan tersebut adalah sebagai berikut: (1). Memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*). (2). Memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*). (3). Mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*). (4). Membaca bertujuan untuk menyimpulkan isi yang terkandung dalam bacaan (*reading for inference*). (4). Mengelompokkan atau mengklasifikasikan jenis bacaan (*reading to classify*). (5). Menilai atau mengevaluasi isi wacana atau bacaan (*reading to evaluate*), (6). Membandingkan atau mempertentangkan isi bacaan dengan kehidupan nyata (*reading to compare or contrast*).

Berbagai tujuan membaca yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca itu bersifat khusus. Tujuan membaca secara umum adalah memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna yang terkandung dalam bahan bacaan. Dengan membaca, seseorang dapat memperluas wawasan dan pengetahuan

d. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Anak

Kemampuan membaca ini merupakan kegiatan yang kompleks, artinya banyak faktor yang mempengaruhinya. Tampubolon (Dhieni, 2009:19) membagi faktor itu menjadi dua, yaitu faktor endogen dan eksogen. Faktor endogen adalah faktor yang berkembang baik secara biologis, maupun psikologis, dan linguistik yang timbul dari diri anak. Sedang, faktor eksogen adalah faktor lingkungan. Kedua faktor ini saling terkait dan mempengaruhi secara bersamaan. Dhieni (2009: 19) menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, antara lain: (1). Motivasi, (2). Lingkungan keluarga, (3). Bahan bacaan

Dari pendapat di atas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, penulis sependapat dengan pandangan Ahuja, bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi membaca pemahaman seseorang terbagi menjadi dua yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam pembaca. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar pembaca. Faktor internal meliputi kesehatan fisik, kebiasaan dalam membaca, dan tujuan dalam membaca, sedangkan faktor eksternal, meliputi keterbacaan teks, dan motivasi pembaca.

5. Bermain dan Permainan Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Menurut Susi (2013) bermain adalah dunia kegembiraan anak, karena anak-anak pada usia dini memahami dunia sekitarnya secara alami melalui bermain. Bagi anak, bermain bukan sekedar kesenangan, melainkan juga

merupakan sarana belajar untuk mendapatkan pengetahuan, pembentukan watak dan sosialisasi. Dengan membiarkan anak bermain sesuai kemampuan dan bakatnya akan menumbuhkan keterampilan psikomotorik anak, baik psikomotorik kasar maupun psikomotorik halus. Cara yang efektif dalam mendidik anak usia dini adalah melalui pendekatan saat anak bermain sendiri atau berkelompok, orangtua maupun tenaga pendidik bisa menjadi teman bermain, mengarahkan serta mengajak anak berpikir menggunakan logika dan membedakan mana yang baik dan yang tidak baik.

Selanjutnya Sudono (1995;1) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Munawir (2005 : 29) mengatakan bahwa : “Bermain dengan teman sebaya, tidak hanya belajar interaksi, tetapi juga memperkenalkan pada lingkup sosial yang lebih kuat, melakukan kebiasaan-kebiasaan, aktifitas-aktifitas, baik tradisi maupun sosial”.

Menurut Dorothy (2004 : 16) mengatakan bahwa : “Bermain adalah media untuk memerankan suatu cerita pada saat usia naka sulit untuk menyampaikan pikirannya melalui kat-kata dan hal istimewa yang terjadi padanya akan dituangkan dengan cara bermain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain adalah dunia anak, setiap anak akan bermain dengan caranya masing-masing. Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini, bermain merupakan pusat dari aktivitas anak usia dini.

b. Fungsi Bermain

Menurut Dworetzky (1990) juga mengemukakan fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan fisik anak. Beberapa fungsi bermain antara lain: (1). Mempertahankan keseimbangan, (2). Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari, (3). Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang, (4). Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari, (5). Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah, (6). Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.

Menurut Hetherington, dkk (1999 : 3) mengemukakan bahwa : “Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan social anak”.

Selain itu fungsi bermain, juga mengembangkan bahasa, disiplin perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan serta pertumbuhan fisik anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain merupakan aktifitas yang sangat baik bagi tubuh, karena bermain dapat membina kemampuan anak dalam berolah tubuh, kecerdasan, keterampilan dan ketangkasan otak

c. Manfaat Bermain

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain (Zaviera, 2008): (1). Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan – gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. (2). Aspek perkembangan motor kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak, (3). Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial, (4). Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya, (5). Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri, (6). Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak (7). Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal – hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya, (8). Aspek perkembangan kreativitas. kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan

keaktivitas seseorang, (9). Terapi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negative menjadi positif dan lebih menyenangkan.

Tedjasaputra (2001:15) yang mengemukakan bahwa bermain memang mempunyai manfaat tertentu, yang terpenting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang diatandai oleh tertawa. Dalam hal ini Sully mengutamakan suasana menyenangkan yang tercipta dalam aktivitas bermain. Karena bermain dianggap memiliki manfaat yang dapat mengembangkan semua aspek perkembangan bagi anak baik perkembangan fisik, mental, sosial dan emsional.

Ternyata melalui bermain ada banyak hal bermanfaat yang dapat anak lakukan, hal tersebut diungkapkan oleh Forberg dalam Dockett and Fleer (2000:15) yang menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas spontan dan langsung yang dilakukan oleh anak. Ketika anak-anak bermain, anak akan berinteraksi dengan anak lainnya dan benda-benda yang berada di sekitar mereka. Mereka menggunakan inderanya, tangannya bahkan seluruh tubuhnya untuk bermain dengan rasa bahagia, suka rela atau tanpa paksaan, dan dengan imajinasinya sendiri.

Melihat adanya banyak manfaat bermain bagi anak, ternyata bermain juga merupakan hal yang paling diinginkan oleh anak di dalam kehidupannya. Hal tersebut diungkapkan oleh Borstelmann (1995:1) dalam *National Asociation Early Young Children* (NAEYC) bahwa anak-anak membutuhkan dan ingin selalu bermain, hal ini telah diakui sepanjang sejarah. Melalui aktivitas bermain anak-anak tidak hanya dapat bereksplorasi dan bereksperimen

melainkan membayangkan, bermain dengan simbol, dan memanipulasi lingkungan sosial dan fisiknya. Dengan kata lain anak-anak sangat membutuhkan porsi bermain lebih banyak dibandingkan apa yang dibayangkan oleh orang dewasa.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dimaksud dengan bermain merupakan kebutuhan bagi anak yang disalurkan melalui aktivitas yang menyenangkan dengan melibatkan indera bahkan seluruh bagian tubuhnya sehingga dapat membantu seluruh aspek perkembangan anak baik fisik, sosial emosional.

d. Pengertian Permainan

Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002). Erikson dan Freud : Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Piaget melihat permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak

Menurut Andang Ismail, (2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian, (1). Permainan sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah, (2) permainan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

As'adi, (2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Lain halnya dengan Andang, (2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

e. Jenis-Jenis Permainan

Menurut Yusi (2008) jenis-jenis permainan adalah sebagai berikut:

1). Permainan Sensorimotor (Praktis)

Menggunakan semua indera dengan menyentuh, mengeksplorasi benda, berlari, melompat, meluncur, berputar, melempar bola

2). Permainan Symbolis (Pura-pura)

Terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke suatu simbol, sehingga bersifat dramatis dan sosiodramatis Dalam permainan *pretend*, ada 3 hal yang biasa terjadi : alat-alat, alur cerita dan peran.

3). Permainan Sosial

Adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya

4). Permainan Konstruktif

Mengombinasikan kegiatan sensorimotor yang berulang dengan representasi gagasan simbolis. Permainan Konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri.

5). Games

Adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dan menyenangkan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih.

6. Pohon Pintar

Bagaimanapun bentuk pendidikan di TK semestinya tetap merupakan tempat yang menyenangkan yang memberikan rasa aman, nyaman, menarik bagi anak serta mendorong keberanian aktivitasnya yang dapat merangsang anak untuk bereksplorasi secara optimal. Pembelajaran di TK prinsipnya adalah “Bermain Sambil Belajar, Belajar Seraya Bermain”. Dengan bermain anak menemukan dan mendapatkan pengalaman dari dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya, maka pembelajaran mesti dibungkus dalam permainan.

Menurut kamus Bahasa Indonesia Dekdibud (1988 : 686, 691) pengertian pohon adalah: tumbuhan yang berbatang keras dan besar. Dan bahagian yang permukaan atau yang dianggap pangkal, dasar. Sedangkan pengertian pintar yaitu: pandai, cakap, cerdas, banyak akal dan mahir mengerjakan sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas tentang kemampuan membaca melalui pohon pintar yaitu suatu alat permainan menggunakan sebatang pohon yang telah

dibentuk semenarik mungkin serta menggunakan kata dan huruf sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi dan kecerdasan, kreativitas yang ada dalam diri anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertumbuhan dan aspek perkembangan anak.

Dalam permainan yang penulis rancang ini anak dapat mengenal, menyebutkan, menunjukan kata, anak mengenal kata yang ada pada gambar, serta menyelesaikan kegiatan permainan dengan gembira. Dan melalui permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuan membacanya serta dapat menambah kosa kata. Alat permainan juga dapat membuat anak lebih aktif dan kreatif sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung menyenangkan secara efektif dan efisien. Alat yang digunakan berbentuk tulisan sederhana yang terbuat dari kertas yang digantung pada ranting-ranting pohon dengan warna yang bervariasi

a. Langkah Permainan Pohon Pintar

Penyajian atau pelaksanaan dari peningkatan kemampuan membaca melalui permainan pohon pintar dilaksanakan secara kelompok dengan metode praktek langsung dan pemberian tugas. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas, yang penting suasana yang di rasakan anak lebih bervariasi dan menyenangkan. Adapun cara penyajian dari permainan ini adalah sebagai berikut : (a). Guru mengkondisikan anak dan memeriksa kehadiran anak, (b). Guru mengucapkan salam kepada anak, dan anak membalas salam, (c). Guru mengajak dan membimbing anak bersama – sama untuk membaca do'a sebelum belajar dan membaca ayat-ayat pendek,

(d). Guru menyediakan alat peraga atau media yang digunakan, (e). Guru memperkenalkan kegiatan membaca melalui permainan pohon pintar kepada anak, (f). Guru menjelaskan cara memainkan alat permainan tersebut kepada anak dengan cara memperagakannya serta menetapkan aturan bermain, adapun cara memainkannya adalah : Anak disuruh mengambil angka dan meletakkannya kepada guru angka berapa yang ia ambil, lalu anak menggantungkannya ke pohon pintar, Anak disuruh mengambil buah-buahan sesuai angka yang ia ambil tadi, Anak juga dapat menyebutkan bagaimana ciri-ciri dari buah-buahan yang didupatkannya, Anak juga bisa menyebutkan warna serta rasa buah-buahan yang di ambilnya tadi, Anak juga bisa menyebutkan buah-buahan apa saja yang ia ketahui dan ia sukai selain buah – buahan yang disediakan guru, anak diajak untuk membaca tulisan dari buah-buah yang diambil tadi, (g). Guru menetapkan aturan bermain kepada anak agar anak dapat bermain dengan tertib sesuai aturan yang telah disepakati bersama, (h). Guru mempersilahkan atau menyuruh anak memainkan alat permainan tersebut secara bergiliran, (i). Guru memberikan motivasi atau bimbingan serta penghargaan kepada anak dalam melaksanakan permainan, (j). Apabila ada anak yang belum mampu melaksanakan kegiatan tersebut maka temanya bisa membantu anak tersebut dan guru juga dapat memberikan bimbingan latihan lebih lanjut kepada anak tersebut, (k). Guru mengadakan Tanya jawab sekaligus sebagai evaluasi terhadap permainan yang telah dilaksanakan oleh anak, (l). Guru menutup permainan dengan mengajak anak bernyanyi dan

berdo'a, (m). Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam, (n). Anak pulang dengan tertib sambil bersalaman dengan guru

B. Penelitian Yang Relevan

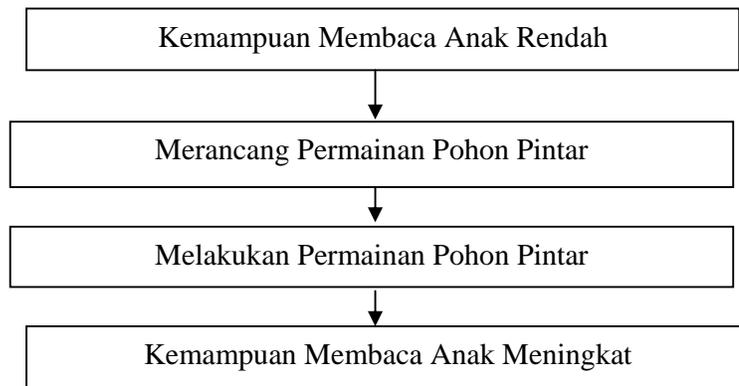
Apryleta, Resha (2013) Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Penggunaan Media Kartu Suku Kata Bergambar. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia. Yang dapat disimpulkan Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya kemampuan membaca dini anak kelompok B TK Negeri Pembina Manggar. Permasalahan yang sering ditemukan adalah banyak anak kelompok B yang belum mengenal huruf dan ada beberapa anak yang sering tertukar menyebutkan antara huruf b dengan d, m dengan n dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena guru kurang memfasilitasi kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dini anak. Guru kurang kreatif dalam menciptakan strategi, pendekatan serta media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dini anak. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini: (1) Bagaimana kondisi objektif kemampuan membaca dini anak kelompok B TK Negeri Pembina Manggar? (2) Bagaimana penggunaan media kartu suku kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca dini pada kelompok B TK Negeri Pembina Manggar? (3) Bagaimana peningkatan kemampuan membaca dini anak TK sesudah penerapan media kartu suku kata bergambar?. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang meningkatnya kemampuan membaca dini anak Taman Kanak-kanak melalui penggunaan media kartu suku kata bergambar.

Kemampuan membaca dini anak setelah dilakukan tindakan menunjukkan adanya peningkatan setiap siklus. Anak dapat menyebutkan dan menunjukkan huruf vokal, menyebutkan dan menunjukkan huruf konsonan, mengelompokkan gambar dan kata yang memiliki huruf awal yang sama, mengelompokkan gambar dan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, menyusun suku kata menjadi kata, serta membaca kata dan kalimat sederhana sesuai gambar.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, diantaranya ada metode yang digunakan dan sama-sama meningkatkan kemampuan membaca anak. Sementara perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah media yang digunakan peneliti dalam meningkatkan kemampuan membaca anak yaitu dengan menggunakan permainan pohon pintar.

C. Kerangka Konseptual

Kemampuan membaca anak di TK Betung Serumpun masih sangat rendah, dengan permainan pohon pintar ini diharapkan kemampuan membaca anak dapat meningkat dengan baik, kerangka penelitian ini dapat digambarkan seperti gambar 1.



Gambar I. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan pohon pintar di Taman Kanak-kanak Betung Serumpun.

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. Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak sudah meningkat namun belum mencapai KKM, dan pada Siklus II Kemampuan anak sudah mencapai KKM dan penelitian dicukupkan sampai Siklus II pertemuan yang ketiga.
2. Melalui permainan pohon pintar, kemampuan membaca anak dalam membaca kata sederhana dapat meningkat dengan baik hingga mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan.
3. Melalui permainan pohon pintar, kemampuan anak dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata dapat meningkat dengan baik, sehingga anak mampu untuk membaca kata sederhana
4. Melalui permainan pohon pintar, kemampuan anak dalam menyebutkan simbol-simbol huruf dapat meningkat dengan baik, sehingga anak mampu untuk menyebutkan simbol-simbol huruf yang ditunjukkan oleh peneliti.

B. Implikasi

Pengenalan kemampuan membaca melalui permainan pohon pintar dapat meningkat dengan baik, peningkatan terdapat pada setiap indikator yang telah ditentukan sebelumnya, diantaranya membaca kata sederhana, menyusun huruf menjadi sebuah kata, dan menyebutkan simbol-simbol huruf. Agar

pembelajaran dapat menarik minat anak dalam belajar membaca, maka sebaiknya guru lebih kreatif dalam menggunakan media dan model pembelajaran.

B. 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. Kepada pihak Sekolah hendaknya dapat melengkapi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak agar pelaksanaan kegiatan membaca dapat meningkat dengan baik.
2. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat meningkatkan dan memodifikasi permainan pohon pintar ini agar dapat meningkatkan kemampuan membaca dan kemampuan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahuja. 2010. *Membaca Secara Efektif dan Efisien*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Allen, K. Eileen. 2010. *Profil Perkembangan Anak : Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. (Penterjemah: Valentino). Jakarta: PT Indeks.
- Anggani Sudono, 1995, *Alat Permainan & Sumber Belajar TK*, Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Tinggi Akademis
- Anderson, R. C, 1972. *Language Skills in Elementary Education*. New. York: Macmillan Publishing Co, Inc
- Depdikbud. 1988. *Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Depdikbud. 1996. *Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Depdiknas (2003): UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS, Jakarta
- _____. 2004. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Direktorat Pendidikan TK dan SD.
- _____. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Tenaga Kependidikan.
- _____. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi. Aksara
- _____. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta
- _____. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indika Pers.
- Dhieni., Nurbiana, 2008, *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas