

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN KALENDER DI TK NEGERI PEMBINA
LUBUK SIKAPING**

SKRIPSI

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



Oleh

**YEMMY ERNA
NIM 52790/2009**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

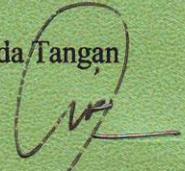
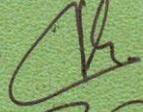
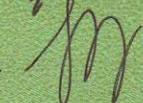
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalender Di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping

Nama : Yemmi Erna
NIM : 2009 / 52790
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Januari 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Indra Yeni, S.Pd.	4. 
5. Anggota	: Saridewi, M.Pd.	5. 

ABSTRAK

YEMMY ERNA. 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalender di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat baca anak dalam proses pembelajaran di TK dalam kemampuan mengenal kata sederhana, Mengelompokkan kata-kata sejenis, menyebutkan dan menunjukkan kata yang dikenal, di menirukan 4-5 urutan kata. Dan meniru proses pembelajaran yang berlaku di SD, juga kurang bervariasi media dan strategi guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping. Subjek penelitian adalah Kelas B1 TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping, yang berjumlah 15 orang anak terdiri dari 8 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui hasil observasi atau pengamatan kegiatan anak selama melakukan pembelajaran membaca melalui permainan kalender di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

Data hasil belajar anak dianalisis dengan teknik persentase. Hasil rata-rata penelitian dari sebelum tindakan pada kondisi awal kemampuan membaca anak masih rendah, Siklus I kemampuan membaca anak meningkat tinggi dan pada Siklus II adalah anak yang mendapat nilai sangat tinggi mencapai kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kalender dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalender Di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping**”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian skripsi sejak perencanaan, pelaksanaan, sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar.
3. Ibu Dra.Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD dan Dr.Hj, Rakimahwati M.Pd selaku sekretaris Jurusan Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf dosen dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dan penelitian skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firma, MS.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.

5. Seluruh Dosen-dosen dan Staff Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang.
6. Suami serta Anak-anak peneliti yang telah begitu banyak memberikan perhatian, do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Rekan-rekan guru TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping yang telah membantu penelitian dalam pengambilan data.
8. Siswa anak didik peneliti TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping khususnya kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
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
2. Hakikat Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini	10
3. Kemampuan Membaca Anak	11
a. Pengertian Membaca	11
b. Pentingnya Kemampuan Membaca	13
c. Tujuan Membaca	14
d. Tahap Perkembangan Membaca	15
e. Cara Belajar Berbicara Bagi Anak	19
f. Komponen yang Akan Dikenalkan	20
4. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	22
5. Hakikat Permainan Anak Usia Dini	23
a. Tujuan Permainan	23
b. Fungsi dan Alat Permainan	24
c. Persyaratan Alat Permainan	25
d. Alat Permainan Edukatif	25
e. Peran Guru Dalam Bermain	26
f. Pelaksanaan Permainan Membaca Melalui Kalender	27
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis Tindakan	29

BAB III RANCANGAN PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian	32
E. Instrumentasi	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisa Data	40
 BAB IV HASIL PENELITIAN	 42
A. Deskripsi Data	42
B. Analisis Data.....	73
C. Pembahasan	79
 BAB V. PENUTUP	 84
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	85
 DAFTAR PUSTAKA.....	 87
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel.1	Hasil observasi meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pada kondisi awal (sebelum tindakan)	42
Tabel II	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan pertama pada siklus I (Setelah Tindakan)	47
Tabel III	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan kedua pada siklus I (setelah tindakan).....	50
Tabel IV	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pada pertemuan ketiga pada siklus I (setelah tindakan)	53
Tabel V	Hasil wawancara anak pada siklus I (setelah tindakan)	56
Tabel VI	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan pertama pada siklus II (setelah tindakan)	61
Tabel VII	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan kedua pada siklus II (setelah tindakan)	65
Tabel VIII	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pada pertemuan ketiga pada siklus II (setelah tindakan)	68
Tabel IX	Hasil wawancara anak pada siklus II (setelah tindakan)	71
Tabel X	Rekapitulasi Siklus I.....	74
Tabel XI	Rekapitulasi Siklus II.....	77

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil observasi meningkatkan minat membaca anak melalui permainan kalender pada kondisi awal (sebelum tindakan)	43
Grafik II	Hasil observasi meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan pertama pada siklus I (setelah tindakan)	47
Grafik III	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan kedua pada siklus I (setelah tindakan)	50
Grafik IV	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan ketiga pada siklus I (setelah tindakan)	54
Grafik V	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan pertama pada siklus II (setelah tindakan)	62
Grafik VI	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan kedua pada siklus II (setelah tindakan)	65
Grafik VII	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan ketiga pada siklus II (setelah tindakan)	69
Grafik VIII	Rekapitulasi Siklus I.....	75
Grafik IX	Rekapitulasi Siklus II	78

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN KALENDER DI TK NEGERI PEMBINA
LUBUK SIKAPING**

SKRIPSI

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



Oleh

**YEMMY ERNA
NIM 52790/2009**

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

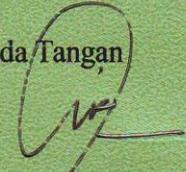
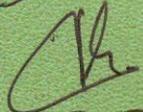
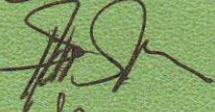
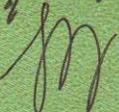
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalender Di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping

Nama : Yemmi Erna
NIM : 2009 / 52790
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Januari 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Indra Yeni, S.Pd.	4. 
5. Anggota	: Saridewi, M.Pd.	5. 

ABSTRAK

YEMMY ERNA. 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalender di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat baca anak dalam proses pembelajaran di TK dalam kemampuan mengenal kata sederhana, Mengelompokkan kata-kata sejenis, menyebutkan dan menunjukkan kata yang dikenal, di meniru 4-5 urutan kata. Dan meniru proses pembelajaran yang berlaku di SD, juga kurang bervariasi media dan strategi guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping. Subjek penelitian adalah Kelas B1 TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping, yang berjumlah 15 orang anak terdiri dari 8 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui hasil observasi atau pengamatan kegiatan anak selama melakukan pembelajaran membaca melalui permainan kalender di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

Data hasil belajar anak dianalisis dengan teknik persentase. Hasil rata-rata penelitian dari sebelum tindakan pada kondisi awal kemampuan membaca anak masih rendah, Siklus I kemampuan membaca anak meningkat tinggi dan pada Siklus II adalah anak yang mendapat nilai sangat tinggi mencapai kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kalender dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalender Di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping**”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian skripsi sejak perencanaan, pelaksanaan, sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar.
3. Ibu Dra.Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD dan Dr.Hj, Rakimahwati M.Pd selaku sekretaris Jurusan Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf dosen dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dan penelitian skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. H. Firma, MS.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
5. Seluruh Dosen-dosen dan Staff Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang.
6. Suami serta Anak-anak peneliti yang telah begitu banyak memberikan perhatian, do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Rekan-rekan guru TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping yang telah membantu penelitian dalam pengambilan data.
8. Siswa anak didik peneliti TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping khususnya kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
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
2. Hakikat Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini	10
3. Kemampuan Membaca Anak	11
a. Pengertian Membaca	11
b. Pentingnya Kemampuan Membaca	13
c. Tujuan Membaca	14
d. Tahap Perkembangan Membaca	15
e. Cara Belajar Berbicara Bagi Anak	19
f. Komponen yang Akan Dikenalkan	20
4. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	22
5. Hakikat Permainan Anak Usia Dini	23
a. Tujuan Permainan	23
b. Fungsi dan Alat Permainan	24
c. Persyaratan Alat Permainan	25
d. Alat Permainan Edukatif	25
e. Peran Guru Dalam Bermain	26
f. Pelaksanaan Permainan Membaca Melalui Kalender	27
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	28

D. Hipotesis Tindakan	29
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian	32
E. Instrumentasi	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisa Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	42
A. Deskripsi Data	42
B. Analisis Data.....	73
C. Pembahasan	79
BAB V. PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel.1	Hasil observasi meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pada kondisi awal (sebelum tindakan)	42
Tabel II	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan pertama pada siklus I (Setelah Tindakan)	47
Tabel III	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan kedua pada siklus I (setelah tindakan).....	50
Tabel IV	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pada pertemuan ketiga pada siklus I (setelah tindakan)	53
Tabel V	Hasil wawancara anak pada siklus I (setelah tindakan)	56
Tabel VI	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan pertama pada siklus II (setelah tindakan)	61
Tabel VII	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan kedua pada siklus II (setelah tindakan)	65
Tabel VIII	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pada pertemuan ketiga pada siklus II (setelah tindakan)	68
Tabel IX	Hasil wawancara anak pada siklus II (setelah tindakan)	71
Tabel X	Rekapitulasi Siklus I.....	74
Tabel XI	Rekapitulasi Siklus II.....	77

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil observasi meningkatkan minat membaca anak melalui permainan kalender pada kondisi awal (sebelum tindakan)	43
Grafik II	Hasil observasi meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan pertama pada siklus I (setelah tindakan)	47
Grafik III	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan kedua pada siklus I (setelah tindakan)	50
Grafik IV	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan ketiga pada siklus I (setelah tindakan)	54
Grafik V	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan pertama pada siklus II (setelah tindakan)	62
Grafik VI	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan kedua pada siklus II (setelah tindakan)	65
Grafik VII	Hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender pertemuan ketiga pada siklus II (setelah tindakan)	69
Grafik VIII	Rekapitulasi Siklus I.....	75
Grafik IX	Rekapitulasi Siklus II	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perwujudan Sumber Daya Manusia bermutu pada Anak Usia Dini (PAUD) menjadi tanggung jawab dunia pendidikan, terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang lebih berperan dalam keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, inovatif, mandiri dan profesional.

Suatu program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) selalu bergerak sesuai dengan perkembangan masyarakatnya. Ditinjau dari segi perkembangan anak, pembentukan tingkah laku melalui pembiasaan akan membantu anak bertumbuh dan berkembang secara seimbang. Artinya memberikan rasa puas terhadap diri sendiri dan dapat diterima oleh masyarakat.

Mewujudkan tantangan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa, suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Maka perlu dilakukan berbagai upaya yang dapat menunjang penyelenggaraan pendidikan. Agar tujuan tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan guru yang profesional dan kreatif artinya mampu mengembangkan ide-ide sarana dan keterampilan dalam mengajar.

Usia Taman Kanak-Kanak (TK) biasanya anak mengalami masa peka. Taman Kanak-Kanak bagian dari Pendidikan Anak Usia Dini yang mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan ransangan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal.

Selanjutnya didalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 58 Tahun 2009 tanggal 17 september 2009 telah dinyatakan bahwa: Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama, dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Pertumbuhan anak yang mencakup pemantauan kondisi kesehatan dan gizi mengacu pada pantauan kartu menuju sehat (KMS) dan deteksi dini tumbuh kembang anak.

Pendidikan TK merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan sifat-sifat alami anak. Membantu pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut maka diperlukan media-media pembelajaran yang berbentuk alat permainan karena prinsip belajar di Taman Kanak-kanak (TK) adalah “bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”.

Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya.

Pendidikan TK yang baik tentunya dalam menjalani program-program kegiatan belajar haruslah memperhatikan faktor bawaan dan faktor lingkungan fisik, sehingga pengembangan potensi anak dapat menstimulasi secara maksimal. Pembelajaran di TK yang berpusat pada anak, pendidik diharapkan mampu melaksanakan program kegiatan belajar yang menunjang aspek-aspek perkembangan anak, lingkungan (termasuk di dalamnya orang tua dan guru) sangat memegang peranan penting dalam hal ini. Lingkungan harus dapat menciptakan kegiatan-kegiatan yang dapat memekarkan potensi yang ada pada anak.

Strategi pengembangan kemampuan membaca yang baik dan tepat di TK perlu diketahui dan dikembangkan oleh guru TK, dimana sebelumnya pengembangan kemampuan membaca di TK meniru proses pembelajaran yang berlaku di SD. Sebagaimana biasa hanya mengajarkan huruf demi huruf menjadi sebuah kata di papan tulis yang mana anak TK hanya sifatnya monoton dan pendengar saja, sedangkan guru asyik menerangkan di papan tulis tanpa mengetahui kemampuan membaca anak. Kenyataan yang ada pada pengalaman peneliti di TK Negeri Pembina bahwa kemampuan dan minat anak terhadap membaca rendah, hal ini disebabkan karena metode yang digunakan tanya jawab dan bercakap-cakap dan alat media pada area bahasa yang digunakan guru dalam mengajar kurang tepat dan kurang bervariasi melakukan kegiatan lain yang menarik bagi anak.

Solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu guru perlu mengaplikasikan strategi yang sesuai dengan karakteristik anak TK dan pengembangan harus tetap berlandaskan pada prinsip-prinsip dasar yang hakiki. Pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain, bersosialisasi dan juga sebuah wahana untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang substansial (sesungguhnya).

Strategi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca di TK adalah dengan pendekatan pengalaman berbahasa untuk berkomunikasi. Sebagaimana biasa pengalaman berbahasa dengan keluarga, lingkungan atau masyarakat biasanya berbahasa daerah maka diarahkan dengan berbahasa Indonesia. Pendekatan ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran di TK yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak. Selain itu perlu juga memperhatikan motivasi dan minat anak sehingga kedua faktor itu betul-betul memberikan pengaruh yang besar dalam pengembangan kemampuan membaca. Strategi ini dilaksanakan dengan memberikan beragam aktivitas yang memperhatikan perkembangan kemampuan membaca yang dimiliki anak.

Adanya kemampuan berbahasa, maka anak dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan teman sebaya. Keterlibatan yang semakin besar dengan teman sepermainan menunjukkan peningkatan pesat kemampuannya bersosialisasi dan melatih mereka untuk mengasah kemampuan atau keterampilan berbahasa mereka. Kemampuan berbicara dan berbahasa anak

biasanya didapat dari hasil imitasi (peniruan) terhadap kemampuan orang-orang dewasa yang ada disekitarnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama menjadi guru TK melihat ada masalah tentang pengembangan bahasa anak, hal itu dapat dilihat dari perkembangan kemampuan anak yang belum mencapai indikator yang diharapkan. Penyebab terhambatnya perkembangan membaca anak karena guru dalam membuat perencanaan pembelajaran belum optimal dalam mencari media dan metode yang tepat dengan kegiatan pembelajaran pengembangan membaca, strategi pembelajaran masih sangat minim strateginya sehingga hanya mengembangkan menghafal saja, hal itu juga dapat diamati dengan minimnya alat peraga yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar anak TK serta memotivasi anak untuk membaca, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalender di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca anak TK Negeri pembina belum berkembang secara optimal

2. Kurang bervariasinya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan membaca.
3. Alat peraga kegiatan pembelajaran membaca yang digunakan kurang menarik bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Sebagaimana identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perkembangan kemampuan membaca anak yang tidak optimal
2. Kurang bervariasinya alat peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran membaca.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, terlihat bahwa berapa pentingnya pengembangan kemampuan membaca pada anak TK, maka dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana permainan kalender dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri Pembina?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditentukan sesuai dengan batasan masalah, permasalahan di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping masih belum berkembang secara optimal kemampuan membaca anak, disebabkan oleh kurang bervariasinya alat peraga dan media yang digunakan guru dalam kegiatan

pembelajaran sehingga membosankan bagi anak, maka rancangan pemecahan masalah yang akan peneliti lakukan adalah melalui permainan kalender dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan anak TK dalam membaca melalui permainan kalender di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping
2. Merangsang minat baca anak dengan menggunakan media yang menarik
3. Mengembangkan bahasa anak melalui permainan kalender

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat :

1. Bagi anak; aplikasi permainan kalender dapat meningkatkan kemampuan membaca di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.
2. Bagi Guru ; media permainan kalender dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran membaca.
3. Bagi Sekolah ; suatu alternatif untuk meningkatkan aktifitas dan inovasi pada anak di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.
4. Bagi Dinas Pendidikan; diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca Anak Usia Dini dengan mengaplikasikan media inovatif di lingkungan TK.

H. Definisi Operasional

Membaca Anak merupakan minat baca anak adanya rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa paksaan melainkan kemauan dan keinginan seseorang untuk mengenali huruf menjadi makna. Membaca dapat memfasilitasi interpersonal, membantu mengorganisasikan pikiran, dan dapat membantu anak dalam mempelajari sesuatu supaya anak dapat menggunakan bahasa yang baik.

Permainan Kalender adalah benda-benda yang dipakai oleh anak dalam kegiatan permainan untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak. Jadi permainan kalender adalah : permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang menggunakan kalender (nama hari, dalam satu minggu, dan nama bulan dalam satu tahun).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah “sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dari umur 0-8 tahun”.

Karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah :

- a. Egosentris
Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- b. Memiliki *Curriosity* yang tinggi.
Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Bagi anak apapun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya.
- c. Makhluk sosial.
Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial disekolah. Karena sekolah adalah tempat terlama anak berada. Disana ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri.
- d. *The Unique Person* (manusia yang unik).
- e. Setiap anak berbeda. Mereka memiliki bawaan, minat, kapasitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya. Sehingga penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya.
- f. Kaya dengan fantasi.
- g. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal yang gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.
- h. Daya konsentrasi yang pendek.

- i. Sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.
- j. Masa anak usia dini disebut masa "*Golden Age*" atau *magic years*. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah makhluk sosial yang unik dimana kaya akan fantasi, kaya konsentrasi, dan pada masa ini anak dalam masa pertumbuhan.

2. Hakikat Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Kemampuan berbahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan anak TK. Bahasa menjadi kebutuhan agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bagi anak bahasa merupakan salah satu kemampuan yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan anak lain Bahasa bisa berbentuk lisan, tulisan, isyarat, bilangan, dan lukisan mimik muka.

Jadi bahasa yang membedakan secara esensi antara manusia dan binatang. Perkembangan bahasa pada anak bersifat hirarkis dimana kemampuan yang satu apabila sudah dituntaskan menyambung pada kemampuan berikutnya. Tahapan tersebut mulai dari pengalaman, pengembangan perbendaharaan kata, penyusunan kata-kata menjadi kalimat dan ucapan.

Menurut Yusuf dalam Sugianto. (2005:121) ada 5 faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu :

- a. Faktor Kesehatan Indera
Karena anak yang kurang sehat sejak balita dapat menimbulkan kelambanan bahkan kesulitan dalam perkembangan bahasanya.
- b. Faktor Intelegensi
Anak yang perkembangan bahasanya cepat pada umumnya memiliki kemampuan intelegensi normal atau diatas normal.
- c. Faktor Status Sosial dan Ekonomi
Anak yang berasal dari keluarga miskin biasanya mengalami keterlambatan dalam perkembangan. Hal ini disebabkan kesempatan belajar yang diberikan orang tua kepada anak memang kurang.
- d. Faktor Jenis Kelamin
Anak laki-laki dan perempuan memiliki bunyi suara (vokal) atau kosa kata (*vocabulary*) yang berbeda seiring dengan perkembangan usianya. Biasanya anak perempuan menunjukkan berbahasa yang jauh lebih cepat dibandingkan laki-laki.
- e. Faktor Hubungan Keluarga
Anak yang diperlakukan dengan baik oleh orang tuanya akan lebih cepat berkomunikasi dengan lingkungannya. Proses berintegrasi dan berkomunikasi yang efektif inilah yang membantu anak lebih cepat dalam perkembangan berbahasanya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor kesehatan, intelegensi, jenis kelamin, sosial ekonomi keluarga sangat mempengaruhi perkembangan berbahasa anak, karena faktor tersebut berasal dari diri anak, keluarga dan lingkungan.

3. Kemampuan Membaca Anak

a. Pengertian Membaca

Menurut Rahim (2007:3) membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam berbentuk makna. Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan

membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulannya mengenai maksud bacaan.

Sutan (2004:2) bacaan atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi sebagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan bahkan gambar (denah, grafik, dan peta).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca itu yaitu menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi dengan simbol sehingga simbol dapat dibaca dan diartikan.

Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain seperti penguasaan kosa kata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi.

Perkembangan potensi muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang bertanya, berbicara sendiri maka dengan begitu dapat dikatakan bahwa minat baca sudah dimulai tumbuh pada dirinya. Menurut Bromley dalam Dhieni (2009 : 3.17)

1) Menyimak

Menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indera pendengaran, kemampuan ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain.

2) Berbicara

Berbicara merupakan suatu proses yang mengemukakan bahasa ekspresif dalam membentuk arti.

3) Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh melalui media kata-kata / bahasa tulis.

4) Menulis

Menulis merupakan salah satu media untuk berkomunikasi, dimana anak dapat menyampaikan makna, ide, pikiran dan perasaannya melalui untaian kata-kata yang bermakna.

b. Pentingnya Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca sangat penting dimiliki anak, Leonhardt dalam Dhieni, (2007:55) menyatakan ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak. Alasan-alasan tersebut adalah :

- 1) Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian waktunya digunakan untuk membaca.
- 2) Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan gagasan rumit secara lebih baik.
- 3) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
- 4) Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.
- 5) Membaca dapat membantu anak-anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
- 6) Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
- 7) Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berfikir kreatif dalam diri mereka.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak senang dengan kegiatan membaca, sehingga dapat memberi wawasan dan membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang, dan juga dapat mengembangkan pola berfikir kreatif dalam diri mereka.

c. Tujuan Membaca

Tujuan membaca memang sangat beragam, tergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca, dapat dibedakan sebagai berikut : menurut Dhieni (2007:5.6-5.7) tujuan membaca adalah :

- 1) Untuk mendapatkan informasi.
- 2) Ada orang-orang yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat.
- 3) Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa.
- 4) Mungkin juga orang membaca untuk tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya.
- 5) Kemungkinan lain, orang membaca tanpa tujuan apa-apa hanya karena iseng, tidak tahu apa yang dilakukan. Jadi hanya sekedar untuk mengisi waktu.
- 6) Tujuan membaca yang tinggi adalah mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca dapat memperoleh informasi, mendapat hiburan dan mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman melalui membaca.

Lain halnya menurut Sutan (2004:3) tujuan membaca adalah :

- 1) Membaca sebagai hiburan, membaca dilakukan dalam suasana rileks, misalnya, membaca novel, cerpen, komik atau majalah.
- 2) Membaca untuk mencari atau untuk memahami suatu ilmu.

Tujuan di atas mempunyai arti yang positif bagi seseorang, yang dapat menambah ilmu pengetahuan melalui membaca, baik berupa majalah atau komik. Membaca dapat menyenangkan dan memberi kepuasan sesuai dengan tujuan hati nurani bukan paksaan dari siapapun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah kesanggupan seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan, dan dengan adanya membaca dapat memberi manfaat dalam kehidupan sehari-hari, contoh: menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi.

Menurut Rahim (2007:11) tujuan membaca adalah :

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring
- 3) Menggunakan strategi tertentu
- 4) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan dan tulisan
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.
- 9) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca dapat memahami bacaan dan memahami kata-kata dan kalimat yang dihadapinya melalui proses asosiasi dan eksperimental bagi pembaca sendiri.

d. Tahap Perkembangan Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengar) dan visual (pengamat). Kemampuan membaca dimulai ketika

anak sedang mengevaluasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.

Menurut Depdiknas (2007:4) perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)
Anak melalui belajar menggunakan buku, anak sudah berfikir bahwa buku itu penting, membolak balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.
2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*)
Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok yang dituliskan.
3. Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*)
Anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang cerita yang tertulis dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta mengenal abjad.
4. Tahap Pengenalan bacaan (*Take off Reader Stage*)
Anak sudah mulai menggunakan isyarat (*graponic, semantic dan syntatic*)
Secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.
5. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)
Anak membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalkannya dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa suasana tenang dapat melalui membaca bacaan majalah, komik. Dan kemampuan membaca itu adalah suatu kesanggupan seseorang untuk menelusuri, memahami,

berfikir untuk memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu kita harus membudayakan kegiatan membaca.

Selanjutnya Yusuf dalam Sugianto, (2005:119) menyatakan bahwa perkembangan berbahasanya pada anak TK menekankan pada :

1. Mendengar dan berbicara

Secara umum melalui kegiatan mendengar dan berbicara diharapkan anak dapat :

- a. Mendengar dengan sungguh-sungguh dan merespon dengan tepat
- b. Berbicara dengan penuh percaya diri.
- c. Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan interaksi social dengan yang lain.
- d. Menikmati buku, cerita dan irama.
- e. Mengembangkan kesadaran bunyi.

2. Awal Membaca

Secara umum melalui kegiatan membaca diharapkan anak dapat:

- a. Membentuk perilaku membaca.
- b. Mengembangkan beberapa kemampuan sederhana dan keterampilan pemahaman.
- c. Mengembangkan kesadaran huruf.

Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa sedangkan kemampuan menulis ditentukan oleh perkembangan motoriknya. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan dengan mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain, seperti penugasan kosa kata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi.

Menurut Depdiknas (2007:3) perkembangan potensi tersebut muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang bertanya dan memberikan informasi tentang sesuatu hal, berbicara sendiri dengan atau tanpa menggunakan alat, seperti boneka. Gejala-gejala ini merupakan pertanda munculnya berbagai jenis potensi tersembunyi (*hidden potency*) menjadi potensi tampak (*actua potency*).

Membaca pada hakikatnya adalah sesuatu yang rumit, yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual juga berfikir. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

Sedangkan Klein dalam Rahim. (2007) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup :

1. Membaca merupakan suatu proses.
2. Membaca adalah strategis.
3. Membaca merupakan interaktif.

Pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa membaca itu yaitu menelusuri, memahami hingga mengeksplorasikan kata dengan symbol dapat dibaca dan diartikan. Membaca itu juga merupakan suatu proses yang interaktif.

Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Membaca juga merupakan suatu strategi membaca sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstruksi makna ketika membaca. Membaca adalah interaktif, keterlibatan pembaca dengan teks yang bermanfaat akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya.

Menurut Bromley dalam Dhieni (2007:1:19) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu : “menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit , sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata”. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

e. Cara Belajar berbicara bagi anak

Dhieni (2007: 3.9) ia menjelaskan bahwa belajar berbicara dapat dilakukan anak dengan bantuan dari orang dewasa melalui percakapan. Dengan bercakap – cakap, anak akan menemukan pengalaman dan meningkatkan pengetahuannya dan mengembangkan bahasanya. Anak membutuhkan *reinforcement* (penguat), *reward* (hadiah,pujian), stimulasi, dan model atau contoh yang baik dari orang dewasa agar kemampuannya dalam berbahasa dapat berkembang secara maksimal.

Hurlock (1978: 185) mengemukakan ada beberapa hal penting dalam belajar berbicara yaitu sebagai berikut :

- 1) **Persiapan fisik untuk berbicara**
Yaitu kemampuan berbicara tergantung pada mekanisme bicara. Pada waktu lahir, saluran suara kecil, langit – langit mulut datar, dan lidah terlalu besar untuk saluran suara. Sebelum semua sarana itu mencapai bentuk yang lebih matang, syaraf dan otot mekanisme suara tidak dapat menghasilkan bunyi yang diperlukan bagi kata – kata.
- 2) **Kesiapan Mental untuk berbicara**
Yaitu kesiapan mental untuk berbicara tergantung pada kematangan otak, khususnya bagian – bagian asosiasi otak. Biasanya kesiapan tersebut berkembang di antara umur 12 dan 18 bulan dan dalam perkembangan bicara dipandang sebagai “saat dapat diajar”
- 3) **Model yang baik untuk ditiru**
Yaitu agar anak tahu mengucapkan kata dengan betul, dan kemudian menggabungkannya menjadi kalimat yang betul, maka mereka harus memiliki model bicara yang baik untuk ditiru
- 4) **Kesempatan untuk berpraktek**
Jika Karena alasan apapun kesempatan berbicara dihilangkan, jika mereka tidak dapat membuat orang lain mengerti, mereka akan putus asa dan marah. Ini sering kali melemahkan motivasi mereka untuk belajar bicara.
- 5) **Motivasi**
Jika anak mengetahui bahwa mereka dapat memperoleh apa saja yang mereka inginkan tanpa memintanya, dan jika pengganti bicara seperti tangis dan isyarat dapat mencapai tujuan, maka dorongan untuk belajar berbicara akan melemah.
- 6) **Bimbingan**
Cara yang paling baik untuk membimbing belajar berbicara yaitu menyediakan model yang baik, mengatakan kata-kata dengan perlahan dan cukup jelas sehingga anak dapat memahaminya, memberikan bantuan mengikuti model tersebut dengan membetulkan setiap kesalahan yang mungkin dibuat anak dalam meniru model tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa cara belajar berbicara bagi anak di perolehnya melalui pergaulan anak sehari-hari dengan bantuan dari orang dewasa, karna anak bias meniru atau bertanya kepada orang dewasa yang

lebih memahami anak usia dini, serta bias memotivasi anak dan memberikan bimbingan. Selain itu harus ditunjang dengan kondisi fisik anak yang baik.

f. Komponen Yang Akan Dikenalkan.

Permainan kalender dapat dikenalkan berbagi konsep antara lain yaitu :

1. Huruf

Menurut Sutami (2004:507) huruf adalah “tanda baca yang dipakai dalam aksara untuk menggambarkan bunyi manusia , huruf sering dikacaukan dengan aksara, karena pada kenyataannya huruf memang unsur aksara”. Aksara adalah sistim tanda grafis atau sistim tulisan yang digunakan manusia untuk berkomunikasi.

2. Warna

Dalam kehidupan sehari-hari warna sangat memiliki peran yang sangat penting, terutama untuk media yang baik bagi anak untuk berkomunikasi dan mengenal lingkungannya.

3. Kata

Menurut Ramadhan dalam Kamus Bahasa Indonesia, (2004:208-209) menyatakan bahwa kata adalah “suatu kesatuan bunyi bahasa yang mengandung suatu pengertian, berkata, berbicara, unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan fikiran yang digunakan dalam berbahasa”.

Melalui permainan ini anak dapat mengenal kata melalui huruf-huruf yang membentuk nama-nama serta menyebutkan dan menyusun kembali membentuk kata.

Menurut Sudono (1995:1) bahwa bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa mempengaruhi alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Selanjutnya Tedja Saputra dalam Sudono (1995:3) “dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terduga banyaknya”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak setiap hari, dengan bermain dapat mengembangkan potensi yang ada pada anak.

4. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di TK semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret. Salah satu prinsip pembelajaran di TK adalah kekonkretan artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan dari guru kepada anak agar pesan dapat diterima anak dengan baik.

Menurut Zaman (2007:4.11) pemanfaatan media pembelajaran di TK diantaranya :

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.

2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.
4. Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar .
5. Media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
6. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir.

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran sangat bermanfaat dalam mengoptimalkan proses belajar anak TK sehingga media pembelajaran dijadikan bagian integral dengan komponen- komponen pembelajaran lainnya.

5. Hakikat Permainan Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009 : 144) Permainan adalah “suatu alat kegiatan untuk bermain yang dilakukan anak sepanjang hari. Anak Usia Dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak – anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan”.

Menurut Sudono (1995:7) “Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenal menjadi sampai diketahui dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai dapat melakukannya”.Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di TK. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggunakan strategi, metode, materi, atau bahan, media yang menarik, sehingga mudah diikuti oleh anak melalui

bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat.

Bermain juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena bermain dapat menimbulkan kesenangan. Dengan bermain anak akan dapat meniru tingkah laku orang dewasa yang berguna bagi anak untuk mencapai kematangan.

a. Tujuan Permainan

Setiap permainan mempunyai tujuan yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan situasi lingkungannya. Tujuan umumnya adalah untuk membentuk dan membina watak lewat metode yang menarik, menyenangkan dan menantang. Dengan demikian peserta didik tidak merasa terbebani dengan nasehat atau pelajaran, melainkan sambil bermain dapat memetik pelajaran.

Tujuan permainan menurut Depdiknas (2003:56) menyatakan :

1. Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya.
2. Melatih kemampuan kemampuan berbahasa anak mampu berkomunikasi dengan lingkungannya.
3. Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dengan berolah tugas.
4. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa melalui permainan dapat melatih pembiasaan moral, nilai-nilai agama dan juga

sosial, emosional dan kemandirian, dalam bermain kognitif, fisik motorik dan seni anak dan anak merasa termotivasi dan bersemangat untuk belajar.

b. Fungsi Alat Permainan

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

1. Mengenal lingkungan
2. Mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya.
3. Meningkatkan aktifitas sel otak anak yang akan memperlancar proses pembelajaran
4. Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra, anak aktif melakukan kegiatan permainan.

Alat permainan baik realistik mampu imajinatif, buatan pabrik atau alamiah memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang anak dalam menggunakan bahasa keberadaan alat-alat permainan dapat meningkatkan daya imajinasi anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah melatih alat inderanya supaya peka terhadap yang ada pada lingkungannya.

c. Persyaratan Alat Permainan

Menurut Montolalu (2007:74) syarat alat permainan adalah:

1. Setiap alat permainan hendaklah menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
2. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
3. Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
4. Menarik baik warna maupun bentuknya.
5. Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya.
6. Murah dan mudah diperoleh
7. Kualitas harus dipertahankan, jangan sampai ada bagian yang runcing / tajam yang dapat melukai anak dan

berbahaya, dan tidak membahayakan , tidak mengandung racun.

8. Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa tidak semua alat permainan baik dan aman bagi anak. Dalam memilih alat permainan hendaklah aman dan tidak akan membahayakan, maka dari itu bagi seorang pendidik haruslah memperhatikan syarat alat permainan bagi anak.

d. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam, karena melalui bermain alat tersebut, anak mampu mengembangkan penalarannya, biasanya ukuran, bentuk dan warnanya dibuat dengan rancangan tertentu sehingga bila anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadari dan membetulkannya.

Menurut Sugianto (1995:62) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu :

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditunjukkan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk penggunaan cat.
4. Membuat anak terlibat secara aktif
5. Sifatnya konstruktif

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan kalender adalah alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan

membaca anak di TK, karena alat permainan ini terbuat dari kertas karton yang terdapat huruf-huruf yang mengandung arti dan makna.

e. Peranan Guru Dalam Bermain

Montolalu (2005:25-26) “guru mempunyai peran yang cukup besar terhadap kegiatan bermain anak”. Peran tersebut dapat dilihat dari kegiatan berikut :

1. Guru sebagai penyelamat dalam bermain, dimana yang diamati guru dalam bermain itu adalah :
 - a. Mengamati cara memainkan alat bermain atau mainan.
 - b. Mengamati sikap anak waktu bermain, aktif atau diam saja.
 - c. Bermain ikut-ikutan teman atau mengatur / memerintah teman.
 - d. Mengamati beberapa waktu yang digunakan dalam satu jenis kegiatan bermain.
 - e. Mengamati jenis bermain yang sering dipilih atau yang lebih diminati anak.
 - f. Mengamati anak sendiri atau bersama teman.
 - g. Melihat dan mengamati mana anak yang mandiri melakukan kegiatan bermain atau tidak.

Dapat disimpulkan bahwa peran guru sebagai pengamat dalam bermain sangat penting karena dengan mengamati guru dapat mengetahui cara memainkan alat bermain, sikap perilaku anak, dan mengetahui tingkat perkembangan anak.

f. Pelaksanaan Permainan Membaca Melalui Kalender

Mengajarkan membaca pada anak usia dini dilakukan melalui bermain, karena bermain adalah metode yang efektif bagi anak. Pertama sekali memperkenalkan kepada anak kata sederhana, nama-nama hari, nama-nama bulan, huruf demi huruf kemudian guru menjelaskan kepada anak tentang cara permainan kalender. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada

anak untuk mencobakan permainan huruf-huruf membentuk kata, guru memberikan penghargaan atau motifasi, berupa pujian, tepuk tangan, sedangkan bagi anak yang belum berhasil melaksanakan guru memberikan bimbingan dan arahan.

B. Penelitian Yang Relevan

Sujak, (2002) upaya peningkatan kemampuan membaca melalui buku cerita bergambar di TK Kasih Ibu Malang.

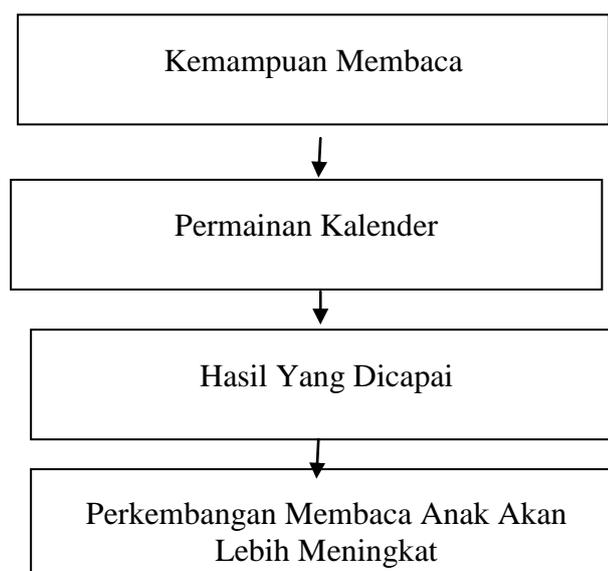
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Buku Cerita Bergambar (BCB) dalam pembelajaran membaca permulaan terbukti efektif. Hal ini terlihat ketika anak melaksanakan kegiatan membaca yang semula malu dan takut menjadi bergairah, gembira dan semangat dalam melaksanakan kegiatan membaca. Oleh karena itu, metode cerita bergambar yang efektif dalam kemampuan membaca bagi Anak Usia Dini. Metode ini mempunyai peranan yang penting kemampuan membaca anak karena dapat membantu meminimalkan permasalahan yang didapati saat pembelajaran dan pembelajaran membaca melalui bercerita dapat meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini.

Refniati (2010), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Pentingnya Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf dalam Pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang”, menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu huruf di kelompok B1 TK Islam Nurul Halim Padang.

C. Kerangka Konseptual

Di TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping kemampuan membaca anak rendah, ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang menarik, dan metode tidak bervariasi. Maka peneliti merancang suatu alat permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat anak dalam belajar membaca.

Adapun permainan yang peneliti rancang adalah permainan kalender, dimana permainan kalender ini terdiri dari kartu huruf dan kalender meja. Peneliti berharap dengan permainan ini kemampuan membaca anak dapat meningkat.



Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis tindakan

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah melalui permainan kalender dengan mengenalkan huruf, dan kata meningkatkan kemampuan membaca anak “.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Agar tujuan meningkatkan minat membaca anak dapat tercapai secara optimal maka diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat membaca serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
2. Membelajarkan anak membaca melalui permainan kalender dapat menumbuhkan minat baca dan rasa kengintahuan anak.
3. Melalui permainan kalender dapat memberi pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase ari siklus I ke siklus II.
4. Minat membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan kalender pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.
5. Penggunaan alat permainan kalender dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping dapat meningkatkan sikap positif anak.
6. Pelaksanaan permainan kalender dengan kartu huruf dan kartu kata bergambar dan kartu kata dapat meningkatkan minat membaca anak

terutama dalam hal mengenal kata sederhana, mengelompokkan kata sejenis, menyebut dan menunjukkan kata yang dikenal dan mengucapkan 4-5 urutan kata.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Selama ini kalender dipergunakan untuk mengembangkan kognitif anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan kalender dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan minat membaca anak.
2. Aplikasi permainan kalender ini memudahkan guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam meningkatkan minat membaca anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka Peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan.

3. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak kegiatan pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan kalender dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan minat membaca anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan kalender untuk meningkatkan minat membaca anak pada TK Negeri Pembina Lubuk Sikaping.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan minat membaca anak melalui metode dan media yang lain.
7. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Depdiknas, 1999. *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta : Dikdasmen
- _____, 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Penilaian dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta : Dikdasmen
- _____, 2006. Undang – Undang RI No. 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Citra Umbara
- _____, 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan*. Jakarta : Depdiknas
- Dhieni Nurbiana, 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hurlock, Elizabeth B. 1998. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta : Erlangga
- Kunandar, 2008. *Penelitian Tindakan Kela*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Mayke. S Tedja Saputra. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Moeliono, M. Anton. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Montolalu, 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Tebuka
- Rahim Farida, 2007. *Pengajaran Membaca Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Refniati, 2010. *Pentingnya Kemampuan Membaca Anak Melalui 80 1mainan Kartu Huruf*. UNP. Skripsi tidak Diterbitkan
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Alat Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud