PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN MEJA PUTAR DI TK TUNAS BARU GERAGAHAN LUBUK BASUNG

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

LENI ZETRI
NIM. 2010/57372

JURUSAN PENDIDIKAN GURU - PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

ABSTRAK

Leni Zetri 2012, Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar di TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Keterampilan membaca sangat baik dikembangkan pada Anak Usia Dini yang paling baik berkembang adalah pada usia 4 tahun pertama. Oleh sebab itu pemilihan metode dan media pembelajaran menjadi penting diperhatikan untuk memenuhi kebutuhan dan minat anak. Salah satunya adalah metode bermain dalam peningkatan keterampilan membaca yang dikenalkan melalui permainan meja putar. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan mencocokkan huruf menggunakan kartu gambar pada anak TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian kelompok B2 TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung dengan jumlah anak 15 orang. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi, mencatat setiap kegiatan anak dari awal sampai akhir. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik kualitatif, kuantitatif, dan persentase.

Kemampuan membaca anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya persentase tingkatan keberhasilan anak. Dengan demikian tingkat keberhasilan anak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kemampuan membaca anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui kegiatan permainan meja putarmenggunakan kartu gambar yang dilakukan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan mencocokkan huruf menggunakan kartu gambar dapat memberikan peningkatan terhadap kemampuan membaca anak di TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘Alamiin, peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat terselesaikannya skripsi yang penulis beri judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar di TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini penelitimendapatkan banyak bantuan dari pihak lain. Pada kesempatan ini penelitiingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd, sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan perhatian dan bimbingan yang penuh dengan suasana damai, rileks dan gurauan yang menyegarkan, arahan dan nasihat ibu Insya Allah akan menjadi pedoman bagi Leni untuk jauh lebih baik di masa yang akan datang.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd, sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan demi terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak dan ibu dosen pengajar serta karyawan/ karyawati Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan waktu, ilmu, pikiran dan bimbingan.

4. Khususnya buat keluarga (Ibunda tercinta, saudara dan suami ku) yang telah memberikan bantuan moril dan materiil serta tenaga dan waktu hingga selesainya skripsi ini.
5. Ibu Anis Warti selaku kepala TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung dan majelis guru TK Tunas Baru Geragahan yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk semua teman dan sahabat yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga jasa dan budi baik serta bantuan yang telah di berikan kepada penelitiselama ini mendapat balasan dari Allah SWT. dalam penulisan skripsi ini, penelitimenyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari kesepurnaan, oleh karena itu, penelitimengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata penelitiberharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penelitikhususnya dan pembaca pada umumnya. Amiin Ya Rabbil ‘Alamiin.

Padang, Mei 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

Persetujuan Pembimbing....i
Pengesahan Tim Penguji ii
Abstrak....v
Kata Pengantar....vi
Daftar Isi.... viii
Daftar Tabel....x
Daftar Grafik....xi

BAB. I PENDAHULUAN....1
A. Latar Belakang Masalah....1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah....4
D. PerumusanMasalah....4
E. Rancangan Pemecahan Masalah....5
F. Tujuan Penelitian....5
G. Manfaat Penelitian....5
H. Definisi Operasional (Tentatif)....6

BAB. II KAJIAN PUSTAKA....8
A. Landasan Teori....8
1. Hakikat Anak Usia Dini....9
2. Kemampuan Berbahasa....8
3. Metode Membaca....16
4. Bermain....21
B. Penelitian yang Relevan....37
C. Permainan Meja Putar....38
D. Kerangka Konseptual....38
E. Hipotesis Tindakan....39

BAB. III RANCANGAN PENELITIAN....40
A. Jenis Penelitian....40
B. Subjek Penelitian....40
C. Prosedur Penelitian....41
1. Prosedur Penelitian....41
2. Siklus I....42
3. Siklus II....47
D. Instrumentasi....47
1. Format Observasi....47
2. Dokumentasi....48

E. Teknik Pengumpulan Data 48
F. Teknik Analisa Data 48
1. Cara Menganalisis Hasil Observasi 49
2. Data Tentang Aktivitas Anak yang Diamati.....50

BAB. IV HASIL PENELITIAN.....51
A. Deskripsi Data 51
1. Kondisi Awal.....53
2. Siklus I.....54
3. Siklus II.....67
B. Pembahasan 85
C. Analisis Data.....89

BAB. V PENUTUP 91
A. Kesimpulan.....91
B. Implikasi 92
C. Saran 93

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1	Format Observasi Membaca Anak Dalam Permainan Meja Putar	49
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui PermainanMeja Putar Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	51
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Meja Putar (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama	61
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus 1 (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua	63
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus 1 (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga	65
Tabel 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama	71
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua	73
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga	75
Tabel 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus I(Setelah Tindakan) Pertemuan Satu, Dua dan Tiga	78
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Satu, Dua dan Tiga	80
Tabel 11	Hasil Rata-Rata Penilaian Perkembangan Membaca Anak Pada Siklus II	82
Tabel 12	Klasifikasi Persentase Penilaian Anak	83
Tabel 13	Persentase Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Dalam Permainan Meja Putar	80

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui PermainanMeja Putar Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 52
Grafik 2 Hasil Observasi Perkembangan Membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus 1 (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama.....61
Grafik 3 Hasil Observasi Perkembangan Membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus 1 (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama.....63
Grafik 4 Hasil Observasi Perkembangan Membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus 1 (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga 65
Grafik 5 Hasil observasi Perkembangan membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Pertama.....71
Grafik 6 Hasil observasi Perkembangan membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Kedua 73
Grafik 7 Hasil observasi Perkembangan membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Ketiga 75
Grafik 8 Hasil observasi Perkembangan membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan Satu, Dua dan Tiga 79
Grafik 9 Hasil observasi Perkembangan membaca Anak Melalui Permainan Meja Putar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan Satu, Dua dan Tiga 79
Grafik 10 Peningkatan Perkembangan Membaca Anak Melalui Permainan Menggunakan Meja Putar 81
Grafik 11 Persentase Perkembangan Kemampuan Membaca Anak dalam Permainan Meja Putar 82

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu jembatan untuk mewujudkan cita – cita nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, karena pendidikan memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik untuk mencapai tingkat kedewasaan, berkembangnya kemampuan anak usia dini untuk menciptakan kemandirian dan kesejahteraan pada anak, supaya mandiri dan menampilkan individualitasnya sebagai manusia terdidik.

TK bentuk pendidikan anak usia dini yang ada di jalur pendidikan sekolah, ditetapkan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 ayat 3, pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak.

Salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak didik adalah TK. Oleh sebab itu, TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif, yaitu mampu memberikan rasa aman, tenteram, dan menyenangkan bagai anak. Sebutan "Taman" pada Taman Kanak-kanak mengandung makna "Tempat yang nyaman untuk bermain". Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain yang berarti bermain merupakan kegiatan yang sangat dibutuhkan oleh anak. Selain itu, dengan bermain anak dapat mengenal suatu konsep serta dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan mempergunakan alat, karena alat permainan dapat membantu anak untuk memperoleh pengertian atau informasi, memahami suatu konsep dan dapat mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak. Sesuai dengan pendapat Piage (dalam Hartati, 2005:7) yang mengatakan bahwa pada usia (4 – 6) tahun tingkat perkembangan kognitif anak berada pada tingkat pra-operasional konkret, di mana anak belum bisa belajar secara abstrak belajar akan bermakna bagi anak bila melalui benda – benda konkrit.

Depdiknas 2004:5 menjelaskan tujuan pendidikan TK adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai – nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik. Kemandirian dan seni sebelum memasuki pendidikan dasar.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan tenaga pendidikan yang profesional. Tenaga pendidik yang profesional adalah guru yang dapat memahami perkembangan anak, membimbing anak, menyusun dan melaksanakan program pembelajaran, menguasai metode serta mampu menyediakan dan menguasai media pembelajaran.

Melalui kegiatan pembelajaran diharapkan seluruh aspek – aspek pengembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kurikulum TK tahun 2004, aspek – aspek pengembangan yang harus dikembangkan adalah: pengembangan pembiasaan yang meliputi moral dan agama, serta pengembangan sosial, emosi dan kemandirian.

Pada usia TK sangatlah sulit menanam konsep huruf dan konsep kata, pada usia ini anak perlu diberikan penguasaan bentuk – bentuk huruf saat membaca pada anak. Untuk menanamkan konsep tersebut maka penulis merancang suatu permainan yang dapat merangsang perkembangan membaca anak.

Mengajarkan membaca di TK dapat dilaksanakan selama dalam batas – batas aturan pengembangan pra-skolastik atau pra-akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain, Depdiknas (2000:2).

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temui di lapangan, tepatnya dalam proses pembelajaran, di mana guru sering mengabaikan kemampuan membaca yang kurang menarik bagi anak. Dan lebih menitik beratkan pada pengembangan intelektual anak, sehingga sering kita temui anak hanya pintar secara praktek. Namun kurangnya alat peraga yang di gunakan guru dalam kegiatan membaca sehingga sosial emosional anak tidak berkembang secara optimal. Upaya mengembangkan membaca anak ini dapat dilakukan dengan berbicara termasuk melalui kegiatan bercerita, membantu kemampuan berbicara dan menambah perbendaharaan kosa-kata yang akhirnya anak diharapkan dapat merangkai kata bagi seorang guru untuk dapat mengerti cara berpikir anak, menghargai pengalaman anak memahami bagaimana anak mengatasi suatu persoalan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti sangat tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan meja putar di TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung.

Penelitian ini akan dapat meningkatkan perkembangan berbahasa, sosial emosional, kognitif dan imajinasi anak, dengan menggunakan alat permainan meja putar. Melalui permainan ini diharapkan anak semakin tertarik dengan pembelajaran membaca.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya penguasaan bentuk – bentuk huruf saat membaca pada anak.
2. Metode membaca yang kurang menarik bagi anak.
3. Kurangnya alat peraga yang digunakan guru dalam kegiatan membaca.
4. Sulitnya anak memahami tentang membaca.
5. Kurangnya perbendaharaan kosakata anak dalam membaca.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini dibatasi permasalahan pada aspek sebagai berikut: kurangnya penguasaan bentuk-bentuk huruf saat membaca pada anak.

D. Perumusan Masalah

Batasan masalah yang telah diuraikan, terlihat bahwa berapa pentingnya pengembangan kemampuan berbahasa pada murid TK, maka dapat

dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana permainan meja putar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Tunas Baru Geragahan?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Memecahkan masalah berdasarkan permasalahan yang ditemui dapat diatasi melalui permainan kartu huruf menjadi kata yang bermakna.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk peningkatan kemampuanproses membaca anak melalui permainan meja putar, melengkapi huruf menjadi kata yang bermakna di TK Tunas Baru Geragahan Lubuk Basung.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak, permainan meja putar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Tunas Baru Geragahan.Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada anak di TK Tunas Baru Geragahan.
2. Bagi guru, media permainan meja putar dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif pada pembelajaran bahasa.
3. Bagi penulis sendiri, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.
4. Bagi Dinas Pendidikan: diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Anak Usia Dini dengan mengaplikasikan media inovatif dilingkungan TK baik dalam kegiatan IGTKI dan KKG lebih khususnya.

5. Bagi peneliti selanjutnya: hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dan informasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang dengan dimensi dan aspek yang berbeda.

H. Definisi Operasional

Kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui membaca sederhana, mampu berkomunikasi secara efektif, dan mengembangkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

1. Kemampuan membaca.

   Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan membaca seseorang. Membaca adalah kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol – simbol dapat berupa rangkaian – rangkaian huruf – huruf dalam suatu tulisan atau bacaan.

2. Permainan meja putar.

   Permainan meja putar adalah sejenis mainan dalam bentuk lingkaran, yang bahan pembuatannya juga dari berbagai jenis bahan. Alat permainan ini dapat dilakukan di dalam dan diluar ruangan kegiatan dilakukan secara berkelompok. Guru menggunakan meja putar dalam bercerita dan setelah guru selesai bercerita, guru melakukan kegiatan lanjutan seperti tanya jawab dan diskusi.

   Cara penggunaan meja putar dengan memegang, dengan tangan kanan dan memutarkannya sesuai dengan gambar apa yang diinginkan

anak, maka muncul huruf awalannya. Permainan ini dapat mengembangkan kreativitas dan membaca anak dengan percakapan yang dilakukan.

Anak – anak membutuhkan penyaluran imajinasi dan fantasi tentang berbagai hal yang selalu muncul dalam pikiran anak.

3. Indikator yang dicapai adalah:
    1. Membedakan kata – kata yang mempunyai suku awal yang sama dan akhir yang sama.
    2. Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana

Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana (Bhs. 18). penelitidapat menyimpulkan bahwa bahasa sangat berperan dalam perkembangan anak, bahasa dapat memfasilitasi interpersonal, membantu mengorganisasikan pikiran, membantu anak mempelajari berbahasa Indonesia yang baik.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Menurut Aisyah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup di dalam program pendidikan di taman pendidikan anak, penitipan anak pada keluarga (*familychildcarehome*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Karakteristik anak usia dalam menurut Aisyah, (2007:3) adalah: a) memiliki rasa ingin tahun yang besar; b) memiliki pribadi yang unik; c) suka berfantasi dan berimajinasi; d) masa paling potensial untuk belajar; e) menunjukkan sikap egosentris; f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek; g) sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensi. Untuk itu lingkungan sekitar anak perlu memberi rangsangan, motivasi dan bimbingan agar potensial yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal.

2. Kemampuan Berbahasa

a. Pengertian Bahasa

Menurut Yusuf (2005:118) bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Di mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka. Membaca sangat erat kaitannya dengan perkembangan berpikir individu. Perkembangan pikiran individu tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun dan menarik kesimpulan.

Piaget (dalam Musfiroh, 2005:9) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa Anak Usia Dini masih bersifat ego sentrik dan self ekspresif yaitu segala sesuatu yang masih berorientasi pada dirinya sendiri. Perkembangan bahasa dapat dipakai sebagai pola ukur kecerdasan dikemudian hari pada masa itu anak menguasai kemampuan berbicara tetapi mereka harus lebih banyak belajar sebelum mereka mencapai kemampuan berbahasa orang dewasa.

Penulis menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak berorientasi pada diri sendiri sebagai tolak ukur kecerdasannya, tetapi anak itu harus berbahasa yang baik sebelum dewasa.

Acuan Depdiknas (2000:5) bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak – anak yang memiliki kemampuan yang

baik pula dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa ini tidak selalu di dominasi untuk kemampuan membaca saja tetapi juga terdapat sub potensi lainnya yang memiliki peranan yang lebih besar seperti penggunaan kosa kata, pemahaman (mendengar dan menyimak), kemampuan berkomunikasi.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas bahwa pentingnya perkembangan bahasa anak usia dini untuk di latih agar anak dapat menguasai kosa kata, pemahaman dengan mendengarkan atau menyimak, serta kemampuan berkomunikasi yang mana hal ini juga erat kaitannya dengan perkembangan pikiran anak yang nantinya akan tertuang melalui kata – kata yang akan diucapkan oleh anak, ketika bersosialisasi dengan lingkungan.

1) Fungsi Pengembangan Bahasa

Fungsi pengembangan bahasa dalam Depdiknas (2000:7) adalah sebagai berikut:

a) Alat komunikasi dengan lingkungan terdekat.
b) Alat mengembangkan kemampuan dasar anak yang meliputi sejumlah ranah (domain) yaitu: logik, matematika, bahasa, musik, ruang dan tempat, kinestetik, (olah tubuh, raga dan tari), sosialisasi dengan orang tua dapat memahami diri sendiri, serta kontrol tingkah laku.
c) Alat mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi dan pikiran.

d) Alat untuk menumbuhkembangkan minat dan kebiasaan membaca sejak dini.

2) Tugas – Tugas Perkembangan Bahasa

Menurut Yusuf (2005:119) dalam berbahasa, anak dituntut untuk menuntaskan atau menguasai tugas pokok yang satu sama yang lainnya saling berkaitan. Apabila anak berhasil menuntaskan tugas yang satu, maka berarti ia dapat menuntaskan tugas – tugas yang lainnya di mana keempat tugas itu adalah sebagai berikut:

a) Pemahaman yaitu kemampuan memahami makna ucapan orang lain.

b) Pengembangan perbendaharaan kata. Perbendaharaan kata-kata anak berkembang dimulai secara lambat pada usia tahun pertama, kemudian mengalami tempo yang cepat pada usia TK dan terus meningkat setelah anak masuk sekolah SD.

c) Penyusunan kata-kata menjadi kalimat, kemampuan menyusun kata-kata menjadi kalimat pada umumnya berkembang sebelum usia dua tahun. bentuk kalimat pertama adalah kalimat tunggal (kalimat satu kata) dengan disertai bahasa tubuh untuk melengkapi cara berpikirnya.

d) Ucapan, kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui peniruan suara – suara yang didengar anak dari orang lain (terutama orang tuanya).

Kemampuan berbahasa dapat dicapai melalui kemampuan memahami makna ucapan orang lain, perbendaharaan kata, kemampuan menyusun kata-kata menjadi kalimat dan kemudian anak dapat merangkai kata-kata menjadi suatu kalimat yang bermakna agar dapat berkomunikasi dengan baik.

3) Faktor – faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa.

Dalam Yusuf (2005:121) perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh faktor – faktor sebagai berikut:

a. Faktor kesehatan;kesehatan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupannya. Apabila pada usia dua tahun pertama anak mengalami kelambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasanya. Oleh karena itu, untuk memelihara perkembangan bahasa anak secara normal, orang tua perlu memperhatikan kondisi kesehatan anak.
b. Intelegensi; perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai intelegensi normal atau di atas normal.
c. Status sosial ekonomi keluarga; perkembangan bahasa dengan status sosial ekonomi keluarga menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang ekonominya lebih baik.

d. Jenis kelamin (sex); pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam lokalisasi antara pria dan wanita. Namun mulai dari usia dua tahun anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari pada anak laki – laki.

e. Hubungan keluarga; hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan orang tua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh berbahasa kepada anak.

4) Komponen Berbahasa

Menurut BromleydalamDhieni, (2009:1-19) menyebutkan empat macam komponen berbahasa yaitu:

a. Menyimak

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

b. Berbicara

Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain (menyimak) dengan media bahasa lisan.

c. Membaca adalah kegiatan berbahasa dalam rangka memahami pesan.

d. Menulis

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

Hubungan antara bahasa dengan membaca sangat erat kaitannya karena membaca merupakan komponen dari bahasa. Pada usia dini kemampuan membaca di mulai dari tahap membaca gambar maupun tulisan, dari membaca gambar inilah anak akan berkembang.

b. Konsep yang akan dikenalkan

Permainan meja putar ini dapat dikenalkan berbagai konsep antar lain yaitu:

1) Huruf

Menurut Sutami (2005:507) huruf adalah tanda baca yang dipakai dalam aksara untuk menggambarkan bunyi manusia. Huruf sering dikacaukan dengan aksara, karena pada kenyataannya huruf memang unsur aksara. Sedangkan aksara adalah sistem tanpa grafis atau sistem tulisan yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Dengan sistem tulisan ini, manusia dapat menyimpan kekayaan akal budinya serta mengingat berbagai peristiwa. Karena daya ingat manusia terbatas, dapat dikatakan bahwa tulisan memberikan sumbangan yang sangat berarti dalam pencatatan sejarah dan bermacam peristiwa dalam kehidupan manusia.

2) Kata

Menurut Ramadhan (dalam kamus Bahasa Indonesia, 2004-2008: 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 pikiran yang digunakan dalam berbahasa.

Melalui permainan ini, anak juga dapat sekaligus mengenal kata-kata. Melalui kata tersebut anak mengenal huruf-huruf yang membentuk nama-nama serta menyebutkan dan menyusunnya kembali membentuk kata.

Oleh karena itu, pengenalan konsep kata perlu dilatih pada anak sebagai tahap lanjut pengenalan huruf yang memungkinkan anak untuk lebih cepat belajar membaca.

3) Warna

Kehidupan sehari-hari warna memiliki peran tersendiri dan sangat penting, yang terutama adalah peranan untuk mempengaruhi mata, warna memberikan getaran – getaran yang mampu menerobos sehingga membangkitkan emosi serta menimbulkan kesan atau suasana tertentu, atau dapat dikatakan bahwa keberadaan warna mempengaruhi perasaan manusia.

Brewster (dalam Muktamar, 1995:40) mengemukakan bahwa:

> Ada tiga kelompok warna yaitu: warna primer, sekunder dan tetier. Warna primer terdiri dari merah, biru dan kuning. Pencampuran warna primer dengan warna sekunder menghasilkan warna tertier yaitu kuning kehijauan, violet kehijauan, violet kemerahan, dan orange. Adapun warna hitam dan putih merupakan warna netral yang ada di alam.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka penulis dapat menyimpulkan bahwa warna mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia karena warna ini dapat mempengaruhi emosi jiwa seseorang dan menimbulkan kesan atau suasana tertentu. Semua orang menyukai warna begitu juga dengan anak – anak dan warna yang paling disukai anak adalah warna yang mencolok. Hal ini menunjukkan bahwa dunia anak penuh dengan keceriaan sehingga dalam setiap kegiatan anak diusahakan untuk menampilkan warna –warna agar anak tertarik untuk ikut dalam kegiatan.

3. Metode Membaca

Anak belajar membaca dan menyimak jika mereka mendapatkan kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan membicarakannya, maupun menuliskannya untuk diri mereka sendiri, maupun ditujukan pada orang lain.

a. Kesiapan Membaca Anak Usia Dini.

Kemampuan membaca adalah salah satu fungsi kemanusiaan yang tertinggi dan terjadi pembeda manusia makhluk lain. Kecakapan bahasa mempengaruhi keterampilan berpikir. Membaca merupakan

kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari – hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang.

Membaca adalah proses aktif dari berpikir yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna menurut Vacca, (1991: 172) Membaca sebagai proses perkembangan keterampilan.

Menurut Gibbon (1993: 70-71) Membaca sebagai proses perkembangan keterampilan, mendefinisikan membaca: "Proses memperoleh makna dari cetakan. Kegiatan membaca bukan sekedar aktivitas yang bersifat pasif dan reseptif saja, melainkan mengehendaki pembaca untuk aktif berfikir".

Memperoleh makna dari teks, pembaca harus menyertakan latar belakang "bidang" pengetahuannya, topik, dan pemahaman terhadap sistem bahasa itu sendiri. Tanpa hal – hal tersebut selembar teks tidak berarti apa – apa bagi pembaca.

Menurut Sutan (2004:20) mengemukakan, membaca adalah kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian – rangkaian huruf – huruf dalam suatu tulisan atau bacaan, bahkan gambar (denah, grafik dan peta). Menurut Adhim (2004:25) mengatakan, "Membaca merupakan sebuah proses kompleks. Tidak hanya proses membaca itu yang

kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks." Jadi jelaslah bahwa membaca adalah suatu aktivitas yang melibatkan pikiran dalam menangkap simbol – simbol berupa serangkaian huruf atau gambar.

Kegiatan membaca bersifat kompleks karena tidak hanya melibatkan otak sebagai pusat pengolah informasi, tetapi melibatkan berbagai indra dan serangkaian gerakan – gerakan motorik. Secara lateral, otak manusia terbagi atas otak kanan dan otak kiri. Keduanya memiliki fungsi yang berbeda saat digunakan untuk mengolah informasi yang diterimanya.

Otak kiri bersifat logis, sekuensiel, linier, dan rasional, sisi ini bersifat teratur, cara berpikirnya sesuai untuk tugas – tugas teratur, berupa ekspresi verbal, menulis, membaca, asosiasi auditori, menempatkan detail dan fakta, fonetik serta simbolisme. Cara berpikir otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif dan holistik. Otak kanan berhubungan dengan sifat non verbal, seperti perasaan, imajinasi, spesial, pengenalan bentuk dan pola, musik, seni, kepekaan warna, kreativitas dan visualisasi. Walaupun kedua otak tersebut memiliki spesialisasi dalam kemampuan tertentu, tetapi masih terjadi persilangan dan interaksi antara keduanya. Membaca adalah salah satu kegiatan yang melibatkan kerja sama dan hubungan timbal balik antara kedua belahan otak tersebut. Kerja sama kedua belahan otak ini memudahkan seseorang membaca dengan baik.

Indikator yang dicapai adalah

1. Membedakan kata – kata yang mempunyai suku awal yang sama dan akhir yang sama.
2. Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana

Secara umum berdasarkan tujuannya, membaca dapat dibagi menjadi dua macam:

1. Membaca sebagai hiburan, dapat dilakukan dalam suasana rileks. Membaca novel, cerpen, komik, atau majalah digunakan untuk mencapai tujuan ini.
2. Memahami suatu ilmu yang terdapat pada bacaan, berbeda dengan membaca sebagai hiburan, membaca dengan tujuan ini diikuti dengan menelaah isi bacaan. Untuk tujuan ini, lazim diikuti dengan pertanyaan – pertanyaan mengenai isi bacaan yang dimaksud.

Berdasarkan cara penyampaian Sutan (2004:8) membaca metode membaca dalam tiga kelompok:

1. Sekuensial

   Yaitu membaca yang dilakukan per "bagian" kata. Pendekatan ini dilakukan secara alfabet, mengenai masing – masing huruf, bunyi, suku kata dan menyusunnya menjadi kata. Metode yang tergolong kepada sekuensial yaitu:

   a. Fonik, yaitu memperkenalkan dan dianjurkan bunyi huruf dan menyusun menjadi kata misalnya anak diperkenalkan dengan bunyi vokal (a, i, u, e, o), beberapa konsonan bilabial seperti b,

p, dan m dan konsonan dental (seperti), metode ini lazim siapkan anak yang belajar berbicara seperti ta-ta-ta, ma-ma-ma, pa-pa-pa.

b. Kartu kata (doman) metode ini menggunakan kartu kata yang ukuran hurufnya besar, mereka diperkenalkan dengan kata – kata yang akrab disekeliling anak, misalnya ibu, mama, bapak, atau papa berulang kali kata itu diperlihatkan.

c. Membaca "keseluruhan" kemudian "bagian" caranya dengan memperkenalkan kalimat lengkap lebih dulu, kemudian dipilah-pilah menjadi kata, suku kata dan huruf.

2. Stimulan

Yaitu mengajar membaca anak secara langsung, yaitu seluruh kata dan kalimat dengan sistem lihat dan ucapkan, gagasan yang mendasari metode ini adalah membentuk hubungan antara yang dilihat dan diingat anak dengan yang didengar sehingga membentuk suatu rantai kaitan mental seperti yang dilakukan orang dewasa, cara ini cenderung diperuntukkan bagi anak – anak yang dominasi otak anaknya menonjol.

Yang termasuk dalam metode adalah :

a. Membaca gambar, metode yang menggunakan pendekatan permainan, misalnya mengenalkan bahwa suatu gambar "kucing" berhubungan dengan huruf – huruf "kucing".

b. Kartu kata (doman) metode ini menggunakan kartu kata – kata yang ukuran hurufnya besar, mereka diperkenalkan dengan kata-kata yang akrab di sekeliling anak, misalnya ibu, mama, bapak atau papa berulang kali kata itu diperlihatkan.

c. Membaca "keseluruhan" kemudian "bagian" caranya dengan memperkenalkan kalimat lengkap lebih dulu, kemudian dipilah-pilah menjadi kata, suku kata dan hurufnya.

3. Elektik

Merupakan pencampuran cara sekuensial dan stimulan. Pencampuran sesuai dengan kebutuhan anak karena setiap anak merupakan individu yang unik dan memiliki karakter yang berbeda termasuk dalam hal membaca.

4. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari – hari, karena bermain pada anak sama dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain dapat menurunkan stres pada anak, media yang baik bagi anak untuk berkomunikasi dan mengenal lingkungannya.

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

Kegiatan bermain dapat memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak, baik bermain tanpa alat ataupun bermain dengan menggunakan alat, contoh: bermain kejar-kejaran dan bermain congkak.

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

Kegiatan bermain dapat memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak, baik bermain tanpa alat ataupun bermain dengan menggunakan alat, contoh: bermain kejar-kejaran dan bermain congkak.

Hal yang sama Hurlock (dalam Musfiroh, 2005:2) bermain dapat juga diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain merupakan keinginan dari dalam diri anak sendiri untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari kegiatan itu sendiri contohnya bermain peran.

Selanjutnya Mayke (dalam Sudono, 1995:3) dengan bermain memberi kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan

mendapatkan bermacam – macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya.

Merujuk pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk mendapatkan bermacam – macam konsep dan mengembangkan imajinasinya contoh permainan warna.

Santoso (dalam Tanjung, 2005:47), mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Kegiatan bermain dapat dilakukan anak dengan bermain sendiri atau berkelompok baik dengan alat maupun tanpa alat contohnya bermain masak-masakan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang dilakukan setiap hari. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan dirinya tanpa paksaan dan tekanan dari manapun, karena dengan bermain akan memberi kesenangan kepada anak dan mengembangkan potensi anak.

1) Karakteristik Bermain

Bagi anak – anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi sebagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi sangat baik bagi anak.

Menurut Hartati 92005:91), kegiatan bermain pada anak hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut: a) bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan; b) bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan; c) bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan; d) bermain lebih mengutamakan aktivitas dari pada tujuan. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri; e) bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis; f) bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya; g) bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu; h) makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain

Selanjutnya Schwarts B dalam Hartati (2005:92), karakteristik bermain adalah: a) bermain adalah interaktif; b) bermain adalah kebebasan, spontanitas dan tanpa paksaan; c) bermain adalah hal yang menarik; d) bermain adalah terbuka (tidak terbatas), imajinatif, ekspresif, kreatif dan berbeda (berlainan).

Berdasarkan beberapa karakteristik di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain yang dipentingkan

bukan jenis kegiatan apa yang dilakukan, akan tetapi lebih pada bagaimana sikap individu (si anak) sendiri dalam melakukannya.

2) Tahapan Bermain

Tahapan bermain menurut Hurlock (2002:117-119) ada 3 tahap, salah satu diantaranya adalah tahap bermain kooperatif. Di mana tahap ini anak sudah terlihat dalam kegiatan bermain dengan anak lain dan saling berinteraksi.

Santrock (dalam Tanjung, 2005:65) merangkum berbagai pendapat para ahli dan membagi tahap bermain menjadi 4 bentuk, salah satu diantaranya adalah *games*.

Games adalah suatu aktivitas atau permainan dengan peraturan yang jelas dan sering kali memasukkan unsur kompetisi antar anak yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan tahapan bermain di atas maka penulis merancang kegiatan pembelajaran pengenalan huruf melalui permainan meja putar. Di mana dalam permainan ini anak dapat berinteraksi, berkompetisi, sehingga kegiatan tersebut akan terasa menarik dan menyenangkan bagi anak.

3) Manfaat Bermain

Menurut Montolalu (2005: 1 – 15) bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan

imajinasinya.Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan – kegiatan fisik, bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, menyumbangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan. Jelaslah bahwa selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Nakitadalam Tanjung (2005:55) merinci beberapa manfaat bermain meliputi 3 ranah yaitu:

a) Fisik Motorik; anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya. Dengan bergerak, anak akan memiliki otot – otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.
b) Sosial Emosional; anak merasa senang karena ada taman bermainnya. Di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah.
c) Kognitif; anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam dan asin. Ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik.

Bermain merupakan kesempatan kepada anak – anak untuk mengekspresikan dorongan – dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan objek – objek dan tantangan untuk

menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, selain itu juga untuk menemukan hubungan yang baru antara sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat bermain sangat besar bagi anak, di mana dengan bermain merupakan suatu pemenuhan kebutuhan anak, selain itu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, serta melalui bermain pula anak dapat membangun sendiri pengetahuannya.

b. Pengertian Alat Bermain

Alat permainan adalah alat yang dapat ditunjukkan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep.

Menurut Sudono (1995:7) menyatakan bahwa:

> Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang mengelompokkan, memadukan, mencari padanya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, permainan adalah benda-benda dipakai oleh anak dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.

Bermain dengan menggunakan alat permainan akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk di ingat. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya

yang menyangkut seluruh aspek perkembangan. Menurut Saputra dalam Sudono(1995:62) mengatakan: alat permainan adalah alat bermain yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Guru TK harus dapat merancang dan membuat alat permainan menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien contohnya dalam kegiatan mencari jejak dengan menggunakan magnet.

Hal yang sama MontessoridalamSudono(1995:7) mengatakan bahwa alat permainan bagi anak dimulai dari tahap yang paling mudah, hanya diminta untuk mengenal konsep warna, konsep mengelompokkan warna, membentuk dan membongkar kembali.

Memberikan alat permainan kepada anak hendaknya dimulai dari tahap yang paling mudah kepada tahap yang paling sulit, contohnya pada alat permainan balok, anak dapat mengelompokkan balok tersebut menurut warna, bentuk, ukuran dan pada akhirnya anak mampu menyusun balok menjadi bangunan.

Menurut pendapat ahli di atas dapat disimpulkan alat permainan merupakan suatu wahana untuk membantu anak dalam kegiatan bermain, belajar bersosialisasi dan melatih keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan anak.

1) Fungsi Alat Permainan

Alat permainan merupakan semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain. Alat permainan yang

baik untuk anak usia TK adalah alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek – aspek perkembangan pada anak TK.

Adapun fungsi permainan menurut Sudono (1995:8) mengatakan fungsi alat permainan adalah:

a. untuk mengenal lingkungan;
b. mengajak anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya;
c. meningkatkan aktivitas sel otak anak yang akan memperlancar proses pembelajaran;
d. memberikan kesempatan pada seluruh panca indera anak aktif;
e. melakukan kegiatan permainan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan anak berfungsi untuk mengenal lingkungan, mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya, meningkatkan aktivitas sel otak, serta mengembangkan seluruh panca indra anak dalam kegiatan permainan.

Sedangkan menurut Santoso (2002:16) fungsi alat bermain yaitu:

a) melatih panca indra supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya;

b) melatih kecerdasan emosionalnya meliputi rasa ingin tabu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi;
c) menanamkan nilai moral, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya (yang mengandung unsur pendidikan);
d) melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana);
e) menanamkan nilai agama;
f) melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong dan melempar sesuai dengan fungsinya;
g) melatih keberanian, 'kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab anak;
h) mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak;
i) memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan;
j) melatih kerjasama, gotong-royong, toleransi, saling menghormati, dan saling membutuhkan antar anak;
k) mengenal huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan berhitung;
l) mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda atau lainnya;
m) mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat:

n) membuat anak senang;

Penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk melatih pancaindra supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada dilingkungannya dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Untuk itu sangatlah penting diperhatikan dalam memilih alat permainan yang akan digunakan.

2) Syarat Alat Permainan

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

a) sesuai dengan kebutuhan bermain;
b) mengembankan kreativitas, sosial, emosional, bahasa, motorik anak;
c) sesuai dengan kesanggupan anak;
d) tidak terlalu sukar dan berbahaya;
e) alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak;
f) alat permainan harus tahan lama;

Berdasarkan hal di atas maka penelitidapat menyimpulkan bahwa -tidak semua alat permainan baik dan aman digunakan anak. Dalam memilih alat permainan yang akan diberikan kepadaanak hendaknya harus aman dan tidak membahayakan bagi anak dan juga dapat menyenangkan bagi anak untuk melakukan permainan. Untuk itu sebagai seorang calon pendidik anak TK

telah semestinya tahun dan memperhatikan syarat alat permainan yang baik dan aman bati anak didiknya.

3) Karakteristik Alat Permainan

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dan dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan. Oleh karena itu, alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Alat permainan edukatif untuk Anak Usia Dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak. Karakteristik alat permainan dikembangkan khusus untuk dapat mengembangkan aspek – aspek perkembangan anak usia TK.

Menurut Saputra (1995: 80 – 81) mengatakan bahwa alat permainan yang efektif dirancang untuk anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan aspek – aspek perkembangan anak. Adapun karakteristik alat permainan edukatif tersebut antara lain:

a) ditujukan untuk Anak Usia Dini dan berfungsi mengembangkan berbagai pengembangan kecerdasan serta motorik anak;
b) bermanfaat multiguna;
c) aman atau tidak berbahaya;
d) membuat anak terlibat secara aktif;
e) bersifat konstruktif;
f) mengandung nilai pendidikan;
g) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas;

Berdasarkan uraian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang pas dan sesuai bagi pertumbuhan dan perkembangan anak demi terciptanya anak yang aktif, kreatif dan mandiri serta berwawasan luas.

c. Permainan Meja Putar

Menurut Piaget (Pengembangan Kemampuan Bahasa, 2000:19) dijelaskan bahwa permainan meja putar sebuah benda yang berbentuk lingkaran yang terbuat dari berbagai bahan termasuk papan atau tripleks. Tepi lingkaran diberi gambar atau huruf. Sehingga anak dapat mengembangkan minat membaca sejak dini.

Menurut dari hal di atas, maka penulis mencoba memodifikasi meja putar tersebut sehingga dapat mengembangkan kemampuan membaca anak.

d. 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 pengamat dalam bermain, dimana yang diamati guru dalam bermain itu adalah:
   a) mengamati cara memainkan alat bermain atau mainan;
   b) mengamati anak waktu bermain, aktif atau diam saja;

c) bermain ikut-ikutan teman atau mengatur/memerintah teman;
d) mengamati berapa waktu yang digunakan dalam satu jenis kegiatan bermain;
e) mengamati jenis bermain yang sering dipilih atau yang lebih diminati anak;
f) mengamati anak bermain 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.

2) Mengamati Ciri-Ciri Permainan Anak yang Baik

Sering guru mengalami kesulitan bila harus menilai permainan dengan karakteristik permainan yang baik, berikut ini kiat-kiat menentukan permainan yang baik adalah :

a) Anak-anak diberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan. Mereka hendaknya mendapat banyak kesempatan yang menurut perasaannya aman.
b) Berbagai perbedaan dapat diakomodasikan. Tantangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anakuntuk turut berpartisipasi.
c) Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan masalah emosi,sosial dan fisik sudah diperhitungkan.

d) Tujuan jelas, konsisten, dan memungkinkan untuk dicapai.

e) Evaluasi dilakukan baik secara formal maupun informal denganpemahaman bahwa akan ada *Trial*and*Error* atau mencoba-cobadan membuat kesalahan.

f) Kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat dimanfaatkanserta ada kesempatan untuk mencoba lagi.

g) Pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustrasi sementara.

h) Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan berintegrasi sosial secara positif.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan mengetahui kiat-kiat permainan yang baik maka guru dapat memilih permainan yang aman dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Suatu permainan berhasil jika semua peserta menikmatinya dan setiap anak merasa keluar sebagai pemenang. Hadiah utama dari permainan itu adalah kenikmatan bermain itu sendiri dan tumbuh bersama.

3) Peranan Media Dalam Permainan

Hartati (2003:7-8) media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua cara yaitu: sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri

oleh siswa. Media yang dapat dipakai sebagai alat bantu mengajar disebut *Dependent media*. Sebagai alat bantu, aktivitas media itu sangat tergantung pada cara dan kemampuan guru yang memakainya.

Berdasarkan uraian di atas peranan media dalam permainan adalah sebagai alat bantu bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan sebagai media yang digunakan anak dalam permainan.

Media yang dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mandiri, disebut *Independent Media*. Media itu dirancang, dikembangkan dan diproduksi secara sistemik, serta dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Di mana kegunaan media pendidik dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

a. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
b. Media dapat membantu guru mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dengan diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
    1. Menimbulkan kegairahan belajar.
    2. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Neng Ayu (2010) meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak melalui metode bercerita di TK Aisyiyah VII Perunamandala Kecamatan Wonosogo.

   Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan/ penggunaan metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbahasa lisan.

2. Dewi Indratini (2011) upaya peningkatan kemampuan berbahasa melalui nyanyian/ lagu bagi anak usia dini di TK Aisyiyah 1 Pandean. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kosa kata bahasa anak melalui pembelajaran metode bernyanyi pada Anak Usia Dini.

3. ReniYunita (2011) meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui permainan dadu huruf di TK AisyiyahBustanulAthfal Kubang Kecamatan Lubuk Basung.

   Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak meningkat.

Ketiga hasil penelitian tersebut di atas dapat menjadi acuan dan masukan bagi penelitidalam melakukan penelitian yang berjudul peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan Meja Putar di TKTunas Baru Geragahan Lubuk Basung.

C. Permainan Meja Putar

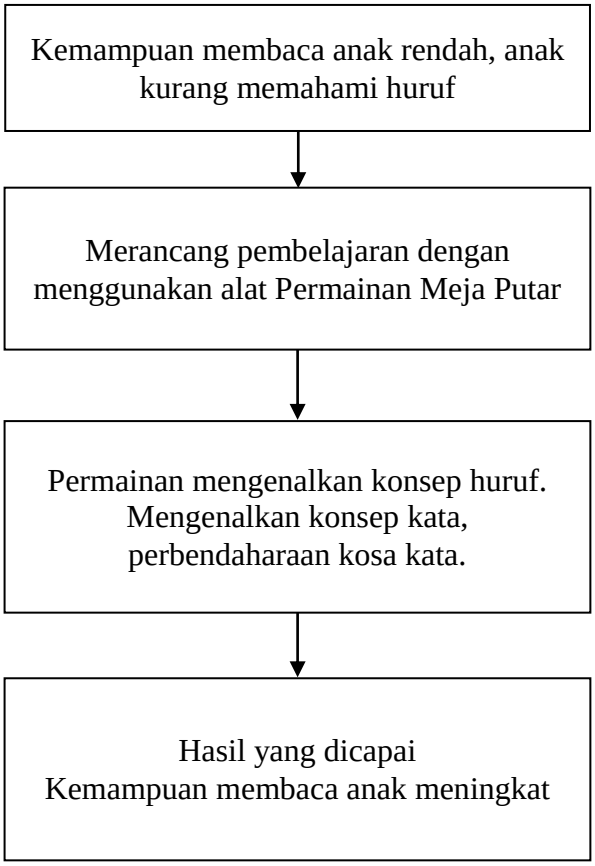
Permainan meja putar adalah sejenis mainan dalam bentuk lingkaran, yang bahan pembuatannya juga dari berbagai jenis bahan. Alat permainan ini dapat dilakukan di dalam dan diluar ruangan kegiatan dilakukan secara berkelompok. Guru menggunakan meja putar dalam bercerita dan setelah guru selesai bercerita, guru melakukan kegiatan lanjutan seperti tanya jawab dan diskusi.

Cara penggunaan meja putar dengan memegang, dengan tangan kanan dan memutarkannya sesuai dengan gambar apa yang diinginkan anak, maka muncul huruf awalannya. Permainan ini dapat mengembangkan kreativitas dan membaca anak dengan percakapan yang dilakukan.

Anak – anak membutuhkan penyaluran imajinasi dan fantasi tentang berbagai hal yang selalu muncul dalam pikiran anak.

D. Kerangka Konseptual

Kemampuan membaca dilakukan melalui kegiatan bermain dimana permainan ini berbentuk permainan Meja Putar yang mengenalkan tentang konsep huruf, kata, dan konsep warna. Dengan permainan ini maka diharapkan perkembangan membaca anak akan lebih berkembang sebagaimana yang dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Bagan I
Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Tindakan

Permainan meja putar dengan mengenalkan konsep huruf, kata, dan warna dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna, membaca sebagai proses perkembangan keterampilan, menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat memperluas pengetahuan.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Agar tujuan pengembangan membaca dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai 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.
2. Membelajarkan anak membaca dengan menggunakan permainan meja putar, dan kartu huruf, kata dan gambar akan dapat menumbuhkan minat baca dan rasa keingintahuan anak.
3. Permainan dan berbagai media pembelajaran memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi membaca anak.
4. Melalui permainan meja putar dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
5. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan meja putar pada anak kelompok B 2 TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung.

6. Penggunaan alat permainan meja putar dalam pembelajaran pada anak kelompok B2 TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung dapat meningkatkan sikap positif anak.
7. Pelaksanaan permainan meja putar vokal dan konsonan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam hal mengenal huruf vokal dan huruf konsonan.
8. Pelaksanaan permainan meja putar, kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam hal membedakan suku kata awalan melalui gambar.
9. Pelaksanaan permainan meja putar, kartu huruf dan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam mengenal huruf antara bahasa lisan dengan tulisan.

B. Implikasi

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

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

C. Saran

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

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
3. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan meja putar dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan meja putar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak pada TK Tunas Baru Garagahan Lubuk Basung.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui metode dan media yang lainnya.
7. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2000. Permainan Membaca dan Menulis di TK. Jakarta: Depdiknas

_____. 2003. Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar. Jakarta: Depdiknas

_____. 2003. Undang – Undang RiNo. 20 tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Citra Umbara

_____. 2004. Standar Kompetensi Kurikulum TK dan RA. Jakarta: Depdiknas.

Monolalu. 2005. Bermain dan Permainan. Jakarta: UT

Mohammad Muktar. 1995. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Prayitno Elida dan Erlamsyah. 1998. Perkembangan Individu 1. Padang FIP UNP

SoegengSantoso. 2002. Bermain dan Permainan. Jakarta: Depdiknas

Hartati. 2003. Media Pengajar TK. PGTK FIP UNP: Padang

AngganiSudono. 1995. Alat – Alat Permainan dan Sumber Belajar di Taman Kanak. Jakarta: Depdikbud

Hermin Sutami. 2004. Ensiklopedi Nasional Indonesia. Jilid 4 dan 6. Jakarta: PT. Delta Pamungkas

SyamsulYusuf. 2005. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

_____. 2000. Alat – Alat Permainan dan Sumber Belajar di Taman Kanak – Kanak. Jakarta: CV. Jepara

_____. 2001. Bermain – main dan Permainan. Jakarta: Grasindo

MaykesSaputra, Tedjo. 1995. Bermain – main dan Permainan. Jakarta: Depdikbud

TakdiroatunMusfiroh. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Depdiknas

Hartati. 2005. Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo