

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN ENGGRANG DI TAMAN
KANAK-KANAK AL IKHLAS
LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Disusun oleh:

**NAMA : MURNI DEPIT
NM : 58521**

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

2012

ABSTRAK

Murni Depit 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Enggrang di TK Al Ikhlas Aie Angek, Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Al Ikhlas Aie Angek Kabupaten Lima Puluh Kota. Adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan enggrang. Untuk lebih jelasnya tujuan yang hendak dicapai dalam permainan enggrang tersebut adalah sebagai berikut; 1) Peningkatan Kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf dan kosa kata, 2) Kemampuan anak dalam mengelompokkan huruf pada kartu kata bergambar, 3) Kemampuan anak dalam menyusun potongan-potongan huruf 4) Kemampuan anak dapat meningkat dalam menyusun huruf di Tk Al Ikhlas Aie Angek Kabupaten Lima Puluh Kota.

Bahasa yang umum kita kenal yaitu bahasa lisan, tulisan dan isyarat, sedangkan tahap-tahap membaca menurut Depdiknas adalah sebagai berikut; 1) Tahap fantasi, 2) Tahap pembentukan konsep diri, 3) tahap membaca gambar, 4) tahap pengenalan bacaan, 5) Tahap membaca lancar. Dalam pelaksanaan pengenalan tahapan membaca di TK Al Ikhlas Aie Angek peneliti berikan melalui permainan enggrang.

Dalam permainan enggrang dimana anak melakukan perlombaan mengambil potongan huruf yang sudah disediakan oleh guru dari arah yang berlawanan dengan kartu kata bergambar.

Setelah dilaksanakan penelitian peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan enggrang di TK Al- Ikhlas Aie Angek Kabupaten Lima Puluh Kota sebanyak 2 siklus, Sesuai KKM yang di tetapkan dapat disimpulkan terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberkan rahmat dan Hidayahnya, sehinga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul” Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Engrang di TK Al-Ikhlas Aie Angek Kabupaten Lima Puluh Kota”.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG – PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang. Proses penyelesaian Skripsi ini peneliti banyak menemukan kesulitan, karena terbatasnya kemampuan peneliti, baik pengalaman maupun pengetahuan.

Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang di temukan selama penyusunan Skripsi ini, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhinga kepada:

1. Ibu, Dra, Hj Yulsyofriend, M Pd selaku ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang dan juga selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar sehinga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dra. Dahliarti, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan arahan kepada penulis.
3. Prof.Dr.Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan Skripsi ini.

4. Seluruh Dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan ini.
5. Kedua Orang Tua dan kakanda yang telah memberikan dorongan moril maupun materil, serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Anak didik Taman Kanak-kanak Al Ikhlas Aie Angek yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini
7. Teman-teman seangkatan 2010 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.
8. Semua bantuan yang telah memberikan bantuan kepada peneliti.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, peneliti sangat menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mohon ma'af, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya, semoga Skripsi ini bermamfa'at bagi pembaca pada umumnya dan peneliti khususnya.

Padang : Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL, GRAFIK, GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Rancangan Pemecahan Masalah	6
H. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
2. Hakekat Bahasa	12
3. Langkah-langkah Membaca	23
4. Permainan.....	28
5. Permainan Enggrang	36
6. Hubungan Permainan Enggrang dengan Kemampuan Membaca.....	38
B. Penelitian Yang Relevan	39
C. Kerangka Konseptual	39
D. Hipotensi Tindakan	40
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Subjek Penelitian.....	42
C. Prosedur Penelitian.....	42
D. Sumber Data	42
E. Teknik Analisa Data.....	49
F. Teknik dan alat Pengumpulan Data	50
G. Instrumen Penelitian.....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	54
1. Siklus I	56
2. Siklus II	73
B. Observasi.....	90
C. Pembahasan	91
D. Deskripsi Data.....	93
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	94
B. Implikasi	95
C. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Hasil Observasi Kemampuan Membaca anak pada Kondisi awal (Sebelum tindakan)	54
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Permainan Engrang Kondisi awal Pertemuan 1 (SEtelah tindakan)	59
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Permainan Engrang Siklus 1 Pertemuan II (Setelah tindakan)	63
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anank Dalam Permainan Engrang Pada siklus 1 pertemuam III (setelah tindakan)	68
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Permainan Engarang Siklus II Pertemuan I (setelah tindakan)	76
Tabel 6	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Permainan Engrang Siklus II Pertemuan II (Setelah tindakan)	81
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Permainan Engrang Siklus II Pertemuan III (setelah tindakan)	85

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi Kemampuan Membaca anak di TK Al-Ikhls Kab,Lima Puluh Kota	56
Grafik 2	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Permainan Engrang Di TK Al-Ikhlsa Kab, Lima Puluh Kota	60
Grafik 3	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Permainan Engrang Di tk Al-Ikhlas Kab, Lima Puluh Kota	65
Grafik 4	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anank Dalam Permainan Engrang Di TK AL-Ikhlas Kab, Lima Puluh Kota	69
Grafik 5	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Permainan Engrang Di TK Al-Ikhlas Kab, Lima Puluh Kota	78
Grafik 6	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Permainan Engrang di TK Al-Ikhlas Kab, Lima Puluh Kota	82
Grafik 7	Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Permainan Engrang di TK Al-Ikhlas Kab, Lima Puluh Kota	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini adalah a unique person (individu yang unik) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut :

1. Kelompok bayi ; 0 – 12 bulan
2. Kelompok bermain ; 1 – 3 tahun
3. Kelompok pra sekolah ; 4 – 5 tahun
4. Kelompok usia sekolah ; 6 – 8 tahun

Anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam oerbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat.

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa sehingga kita tidak tertinggal dari bangsa maju lainnya. Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dalam sistem pendidikan nasional yang merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini. Sebagaimana ditetapkan dalam Depdiknas No.20 tahun 2003, pada Bab IV pasal 28 menyatakan, Pendidikan anak usia dini (PAUD) ditujukan pada anak semenjak lahir sampai usia 6 tahun, rangsangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani dan juga memiliki kesiapan dalam pendidikan selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran di TK dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, baik terkait dengan keluasaan bahan/ materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat/sumber belajar, bentuk pengorganisasian kelas dan cara penilaian. Dalam kegiatan pembelajaran guru perlu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengungkapkan kemampuan dalam membangun gagasan.

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

Kemampuan membaca merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan berbahasa. Kemampuan dalam membaca

sangatlah penting terutama dalam masa pertumbuhan kecerdasan, karena ilmu pengetahuan sebahagian besar diperoleh melalui membaca.

Pada dasarnya membaca adalah merupakan ungkapan emosi atau ekspresi yang ingin disampaikan kepada seseorang melalui tulisan. Menurut pendapat (Nurbiana Dhieni, dkk) kemampuan anak memahami huruf, menyusun huruf membentuk sebuah kata.

Anak pada masa usia dini merupakan masa pertumbuhan, baik di bidang fisik, mental, dan kecerdasan. Dalam hal kecerdasan, pertumbuhan kecerdasan anak dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor di antaranya kemampuan anak dalam hal berbahasa terutama membaca. Oleh karena itu dalam masa kanak-kanak, kemampuan membaca anak harus lebih di tingkatkan guna menunjang pertumbuhan kecerdasan anak yang maksimal.

Proses pembelajaran, umumnya guru menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya berupa kartu huruf dan pohon kata sehingga membuat suasana belajar membosankan. Anak hanya bersifat sebagai pendengar saja, sedangkan guru asyik menerangkan didepan kelas tanpa mempedulikan anak yang ingin bertanya, yang ingin mencobakan, ingin berekpresi, dan ingin membaca apa yang telah di baca guru di depan kelas, guru juga kurang mengetahui kemampuan membaca anak diantaranya yaitu kurangnya minat baca anak dalam pengenalan huruf, masih rendahnya kemampuan anak dalam pengenalan huruf, media yang digunakan guru tidak sesuai dengan tema pembelajaran, anak belum

mampu dalam memecahkan bentuk huruf dengan huruf yang disebutnya, guru tidak melaksanakan evaluasi dengan tepat.

Kenyataan yang ada pada pengalaman peneliti di TK Al Ikhlas Aie Angek menunjukkan bahwa kemampuan dan minat anak terhadap membaca rendah hal itu disebabkan karena metode dan media yang digunakan guru dalam mengajar kurang tepat dan kurang bervariasi sehingga tidak merangsang anak untuk berkeaktifitas, bercerita, dan melakukan kegiatan-kegiatan lain yang menarik bagi anak. Begitu juga halnya dengan membaca dimana minat anak untuk membaca sangat rendah. Kelancaran dan efektif kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh fasilitas dan sumber belajar yang mendukung, yaitu dengan menggunakan berbagai hal yang penting bagi perkembangan anak. Untuk itu TK perlu menyediakan berbagai alat-alat permainan yang dapat merangsang anak untuk aktif secara fisik maupun mental, oleh sebab itu guru TK harus terampil menciptakan berbagai macam alat permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada pada anak dan menarik bagi anak didik.

Adapun permasalahan membaca yang penulis temukan di tempat penelitian diantaranya;

1. Anak tidak bisa menyebutkan huruf yang diambilnya,
2. Anak tidak bisa membedakan huruf vokal dengan konsonan,
3. Anak tidak berminat untuk membaca buku cerita bergambar.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar anak TK serta memotivasi anak untuk membaca, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Engrang di TK Al Ikhlas Aie Angek Kabupaten Lima Puluh Kota".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi di TK Al Ikhlas Aie Angek Kabupaten Lima Puluh Kota sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan anak dalam pengenalan huruf,
2. Media yang digunakan guru tidak sesuai dengan tema pembelajaran,
3. Anak belum mampu dalam memecahkan bentuk huruf dengan huruf yang disebutnya,
4. Guru tidak melaksanakan evaluasi dengan tepat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan di bahas dalam proposal ini :

1. Kurangnya minat baca anak dalam pengenalan huruf dan kata,
2. Kurangnya alat peraga yang menarik minat baca anak pada TK Al Ikhlas Aie Angek Kabupaten Lima Puluh Kota.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah di uraikan, maka peneliti merumuskan permasalahan bagaimana pelaksanaan permainan Engrang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Al Ikhlas Aie Angek.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa anak.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Anak
 - a. Lebih aktif dalam permainan Engrang
 - b. Memberikan bekal dasar yang kuat dalam meningkatkan wawasan dan keterampilan pada permainan Engrang.
2. Guru
 - a. Dapat memperbaiki proses pembelajaran.
 - b. Menambah dan meningkatkan pengalaman dan pemahaman guru melalui permainan Engrang pada pengembangan membaca anak
3. Sekolah

Keaktifan belajar dan keahlian siswa dalam permainan Engrang diharapkan mutu pendidikan di TK Al Ikhlas Aie Angek Kabupaten Lima Puluh Kota akan semakin meningkat.

4. Peneliti

- a. Meningkatkan keterampilan dan pengalaman dalam penelitian.
- b. Memupuk sikap kolaborasi dengan guru dalam bidang penelitian.

G. Rancangan Pemecahan masalah

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas yaitu kurangnya minat baca anak, maka dilakukanlah dalam peningkatan kemampuan membaca anak dalam permainan Engrang di TK Al Ikhlas Aie Angek Kab. Lima Puluh Kota.

H. Defenisi Operasional

1. Kemampuan minat baca anak didik yaitu:

Cara individu berbicara atau bertingkah laku dan bertindak cepat/lambatnya individu dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, bisa juga dilakukan dengan tujuan agar anak mengerti dan dapat membaca.

2. Kemampuan membaca melalui permainan Engrang , permainan Engrang sangat menyenangkan bagi anak dalam mencari kartu huruf/kartu kata.

3. Indikator kurikulum

- Membaca gambar yang memiliki kata
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan
- Menghubungkan gambar/benda dengan kata

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut National Assosiation Education for Young Children (NAEYC), Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun.

Anak usia dini adalah a unique person (individu yang unik) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut :

5. Kelompok bayi ; 0 – 12 bulan
6. Kelompok bermain ; 1 – 3 tahun
7. Kelompok pra sekolah ; 4 – 5 tahun
8. Kelompok usia sekolah ; 6 – 8 tahun

Anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini proses

pertumbuhan dan perkembangan dalam oerbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:7) adalah:

- a. Egosentris
- b. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan, bagi anak, apapun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya.
- d. Makhluk sosial
- e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Karena sekolah adalah tempat terlama anak berada. Di sana ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri.
- f. Setiap anak berbeda. Mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya. Sehingga penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya.
- g. Kaya dengan fantasi
- h. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya dengan fantasi. Anak dapat bercenta melebihi pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-

hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.

- i. Daya konsentrasi yang pendek
- j. 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 untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.
- k. Masa anak usia dini disebut sebagai masa "*golden age*" periode 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.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada masa usia 5 tahun perkembangan AUD yang penuh dengan imajinatif, khayalan dan pada masa ini disebut sebagai masa *Golden age*.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

Beberapa prinsip-prinsip perkembangan menurut Bredekamp, S. & Copple, C (1997) yaitu :

- 1. Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat.
- 2. Perkembangan terjadi dalam suatu urutan.

3. Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.
4. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
5. Perkembangan berlangsung kearah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat.
6. Perkembangan dan belajar terjadi dipengaruhi oleh konteks social dan cultural yang majemuk.
7. Anak adalah pembelajar aktif.
8. Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, yang mencakup baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal.
9. Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan social, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak.
10. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka mengalami tantangan di atas level penguasaannya saat ini.
11. Anak mendemonstrasikan mode-mode untuk mengetahui dan belajar yang berbeda serta cara yang berbeda pula dalam mempresentsikan apa yang mereka tahu.

Anak berkembang dan belajar terbaik dalam suatu konteks komunitas yang merasa aman dan menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan dirasa aman secara psikologis.

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

2. Hakekat Bahasa

Defenisi bahasa dari Kridalaksana bahwa: “Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri”, dan yang sejalan dengan definisi mengenai bahasa dari beberapa pakar lain, kalau dibutiri akan didapatkan beberapa ciri atau sifat yang hakiki dari bahasa. Sifat atau ciri itu, antara lain, adalah :

- 1) Bahasa adalah sebuah sistem
- 2) Bahasa berwujud lambang
- 3) Bahasa berupa bunyi
- 4) Bahasa bersifat arbiter
- 5) Bahasa itu bermakna
- 6) Bahasa bersifat konvensional
- 7) Bahasa bersifat unik
- 8) Bahasa bersifat universal

- 9) Bahasa itu bervariasi
- 10) Bahasa bersifat produktif
- 11) Bahasa bersifat dinamis
- 12) Bahasa berfungsi sebagai alat interaksi sosial
- 13) Bahasa merupakan identitas penuturnya

1. Bahasa sebagai sistem

Sebagai sebuah sistem, bahasa itu sekaligus bersifat sistematis dan sistemis. Dengan sistemis, artinya, bahasa itu tersusun menurut suatu pola: tidak tersusun secara acak, secara sembarangan. Sedangkan sistemis, artinya, bahasa itu bukan merupakan sistem tunggal, tetapi terdiri juga dari sub-sub sistem; atau sistem bawahan. Di sini dapat disebutkan, antara lain, subsistem fonologi, subsistem morfologi, subsistem sintaksis dan subsistem semantik. Tiap unsur dalam setiap subsistem juga tersusun menurut aturan atau pola tertentu, yang secara keseluruhan membentuk satu sistem. Jika tidak tersusun menurut aturan atau pola tertentu, maka subsistem itu pun tidak dapat berfungsi.

Sub sistem bahasa terutama subsistem fonologi, morfologi, dan sintaksis tersusun secara hierarki. Artinya, subsistem yang satu terletak di bawah subsistem yang lain; lalu subsistem yang lain ini terletak pula di bawah subsistem lainnya lagi. Ketiga subsistem itu (fonologi, morfologi, dan sintaksis) terkait dengan subsistem semantic.

Sedangkan subsistem leksikon yang juga diliputi subsistem semantic, berada di luar ketiga subsistem struktural itu.

2) Bahasa sebagai lambang

Lambang dengan berbagai seluk beluknya dikaji orang dalam kegiatan ilmiah dalam bidang kajian yang disebut ilmu semiotika atau semiologi, yaitu ilmu yang mempelajari tanda-tanda yang ada dalam kehidupan manusia, termasuk bahasa. Dalam semiotika atau semiologi (yang di Amerika ditokohi oleh Charles Sanders Peirce dan di Eropa oleh Ferdinand de Saussure) dibedakan adanya beberapa jenis tanda, yaitu, antara lain tanda (sign), lambing (simbol), sinyal (signal), gejala (symptom), gerak isyarat (gesture), kode, indeks, dan ikon. Tanda selain dipakai sebagai istilah generic dari semua yang termasuk kajian semiotika juga sebagai salah satu dari unsur spesifik kajian semiotika itu, adalah suatu atau sesuatu yang dapat menandai atau mewakili ide, pikiran, perasaan, benda, dan tindakan secara langsung dan alamiah. Misalnya, kalau di kejauhan tampak ada asap membung tinggi, maka kita tahu bahwa di sana pasti ada api, sebab asap merupakan tanda akan adanya api itu.

Berbeda dengan tanda, lambang atau simbol tidak bersifat langsung dan alamiah. Lambing menandai sesuatu yang lain secara konvensional, tidak secara alamiah dan langsung. Karena itu lambang sering disebut bersifat arbitrer, sebaliknya, tanda seperti yang sudah dibicarakan di atas, tidak bersifat arbitrer. Yang dimaksud arbitrer

adalah tidak adanya hubungan langsung yang bersifat wajib antara lambing dengan yang dilambangkannya.

Oleh karena itulah, Earns Cassier, seorang sarjana dan filosof mengatakan bahwa manusia adalah makhluk bersimbol (*animal symbolicum*). Hampir tidak ada kegiatan yang tidak terlepas dari symbol. Termasuk alat komunikasi verbal yang disebut bahasa. Satuan-satuan bahasa, misalnya kata, adalah symbol atau lambang.

Tanda-tanda itu adalah sinyal gerak isyarat (*gesture*), gejala, kode, indeks, dan ikon. Yang dimaksud dengan sinyal atau isyarat adalah tanda yang disengaja yang dibuat oleh pemberi sinyal agar si penerima sinyal melakukan sesuatu.

3) Bahasa adalah bunyi

Kata bunyi, yang sering sukar dibedakan dengan kata suara, sudah biasa kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Secara teknis, menurut Kridalaksana (1983:27) bunyi adalah kesan pada pusat saraf sebagai akibat dari getaran gendang telinga yang bereaksi karena perubahan-perubahan dalam tekanan udara.

Bunyi bahasa atau bunyi ajaran (*speech sound*) adalah satuan bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang di dalam fonetik diamati sebagai “fon” dan di dalam fonemik sebagai “fonem”.

4) Bahasa itu bermakna

Oleh karena lambang-lambang itu mengacu pada sesuatu konsep, ide, atau pikiran, maka dapat dikatakan bahwa bahasa itu

mempunyai makna. Lebih umum dikatakan lambang bunyi tersebut tidak punya referen, tidak punya rujukan.

Makna yang berkenaan dengan morfem dan kata disebut makna leksikal; yang berkenaan dengan frase, klausa, dan kalimat disebut makna gramatikal; dan yang berkenaan dengan wacana disebut makna pragmatic, atau makna konteks.

5) Bahasa itu arbiter

Kata arbiter diartikan sewenang-wenang, berubah-ubah, tidak tetap, mana suka. Yang dimaksud dengan istilah arbiter itu adalah tidak adanya hubungan wajib antara lambang bahasa (yang berwujud bunyi itu) dengan konsep atau pengertian yang dimaksud oleh lambang tersebut.

Ferdinand de Saussure (1966:67) dalam dikotominya membedakan apa yang disebut significant (Inggris: signifier) dan signifie (Inggris: signified). Signifiant adalah lambang bunyi itu, sedangkan signifie adalah konsep yang dikandung oleh signifiant.

6) Bahasa itu konvensional

Meskipun hubungan antara lambang bunyi dengan yang dilambangkannya bersifat arbiter, tetapi penerimaan lambang tersebut untuk suatu konsep tertentu yang bersifat konvensional. Artinya semua anggota masyarakat bahasa itu mematuhi konvensi bahwa lambang tertentu itu digunakan untuk mewakili konsep yang diwakilinya.

Jadi kalau kearbiteran bahasa pada hubungan antara lambanag-lamabang bunyi dengan konsep yang dilambangkannya, maka kekonfensionalan bahasa terletak pada kepatuhan para penutur bahasa untuk menggunakan lambang itu sesuai dengan konsep yang dilambangkannya.

7) Bahasa itu produktif

Kata produktif adalah bentuk ajektif dari kata benda produksi. Arti produktif “ banyak hasilnya” atau lebih tepat “terus menerus menghasilkan” lalu, kalau bahasa itu dikatakan produktif, maka maksudnya, meskipun unsure-unsur itu terbatas, tapi dengan unsur-unsur dengan jumlahnya yang terbatas terdapat di luar satuan-satuan bahasa yang jumlahnya yang tidak terbatas, meski secara relative sesuai dengan sistem yang berlaku dalam bahasa.

Keproduktifan bahasa Indonesia dapat juga dilihat pada jjumlah yang dapat dibuat. Dengan kosa kata yang menurut Kamus Besar Huruf Bahasa Indonesia hanya berjumlah lebih kurang 60.000 buah, kita dapat membuat kalimat bahasa Indonesia yang mungkin puluhan juta banyaknya, termasuk juga kalimat-kalimat yang belum pernah ada atau pernah dibuat orang.

Keproduktifan bahasa memang ada batasnya dalam hal ini dapat dibedakan adanya dua macam keterbatasan, yaitu keterbatasan pada tingkat parole dan keterbatasan pada tingkat langue. Keterbatasan pada tingkat parole adalah pada ketidak laziman atau kebelum laziman

bentuk-bentuk yang dihasilkan. Sedangkan pada tingkat langue keproduktifan itu dibatasi karena kaidah atau sistem yang berlaku.

8) Bahasa itu unik

Unik artinya mempunyai ciri khas yang spesifik yang tidak dimiliki oleh yang lain. Lalu, kalau bahasa dikatakan bersifat unik, maka artinya, setiap bahasa mempunyai ciri khas sendiri yang tidak dimiliki oleh bahasa lainnya. Ciri khas ini bisa menyangkut sistem bunyi, sistem pembentukan kata, sistem pembentukan kalimat, atau sistem-sistem lainnya. Salah satu keunikan bahasa Indonesia adalah bahwa tekanan kata tidak bersifat morfemis, melainkan sintaksis. Maksudnya, kalau pada kata tertentu di dalam kalimat kita berikan tekanan, maka makna itu tetap. Yang berubah adalah makna keseluruhan kalimat.

9) Bahasa itu universal

Selain bersifat unik, yakni mempunyai sifat atau ciri masing-masing, bahasa itu bersifat universal. Artinya, ada ciri-ciri yang sama yang dimiliki oleh setiap bahasa yang ada di Dunia ini. Ciri-ciri yang universal ini merupakan unsur bahasa yang paling umum, yang biasa dikaitkan dengan ciri-ciri atau sifat-sifat bahasa lain.

Karena bahasa itu berupa ujaran, maka ciri universal dari bahasa yang paling umum adalah bahwa bahasa itu mempunyai bunyi bahasa yang terdiri dari vocal dan konsonan. Tetapi berapa banyak vocal dan konsonan yang dimiliki oleh setiap bahasa, bukanlah

persoalan keuniversalan. Bukti dari keuniversalan bahasa adalah bahwa setiap bahasa mempunyai satuan-satuan bahasa yang bermakna, entah satuan yang maknanya kata, frase, klausa, kalimat, dan wacana. Namun, bagaimana satuan-satuan itu terbentuk mungkin tidak sama.

Kalau pembentukan itu bersifat khas, hanya dimiliki sebuah bahasa maka hal itu merupakan keunikan dari bahasa. Kalau ciri itu dimiliki oleh sejumlah bahasa dalam satu hukum atau satu golongan bahasa, maka ciri tersebut menjadi ciri universal dan keunikan rumpun atau sub rumpun bahasa tersebut.

Ada juga yang mengatakan bahwa ciri umum yang dimiliki oleh bahasa-bahasa yang berada dalam satu rumpun atau sub rumpun, atau juga dimiliki oleh sebagian besar bahasa-bahasa yang ada di Dunia ini sebagai ciri setengah universal. Kalau dimiliki oleh semua bahasa yang ada di Dunia ini baru bisa disebut universal.

10) Bahasa itu dinamis

Bahasa adalah satu-satunya milik manusia yang tidak pernah lepas dari segala kegiatan dan gerak manusia sepanjang keberadaan manusia itu, sebagai makhluk yang berbudaya dan bermasyarakat tak ada kegiatan manusia yang tidak disertai oleh bahasa. Malah dalam bermimpi pun manusia menggunakan bahasa.

Karena keterkaitan dan keterikatan bahasa itu dengan manusia, sedangkan dalam kehidupannya kegiatan manusia tidak tetap dan tidak

berubah, maka bahasa itu juga menjadi ikut berubah, menjadi tidak tetap, menjadi tidak statis. Karena itulah, bahasa itu disebut dinamis.

Perubahan yang paling jelas, dan paling banyak adalah pada bidang leksikon dan semantik. Barang kali, hampir setiap saat ada kata-kata baru muncul sebagai akibat perubahan dan ilmu, atau ada kata-kata lama yang muncul dengan makna baru. Hal ini juga dipahami, karena kata sebagai satuan bahasa terkecil, adalah sarana atau wadah untuk menampung suatu konsep yang ada dalam masyarakat bahasa. Dengan terjadinya perkembangan kebudayaan, perkembangan ilmu dan teknologi, tentu bermunculan konsep-konsep baru, yang tentunya disertai wadah penampungnya, yaitu kata-kata atau istilah-istilah baru.

Perubahan dalam bahasa ini dapat juga bukan terjadi berupa pengembangan dan perluasan, melainkan berupa kemunduran sejalan dengan perubahan yang dialami masyarakat bahasa yang bersangkutan. Berbagai alasan sosial dan politik menyebabkan orang meninggalkan bahasanya, atau tidak lagi menggunakan bahasanya, lalu menggunakan bahasa lain. Di Indonesia, kabarnya telah banyak bahasa daerah yang telah ditinggalkan para penuturnya terutama dengan alasan sosial. Jika ini terjadi terus menerus, maka pada suatu saat kelak banyak bahasa yang hanya ada beradadalam dokumentasi belaka, karena tidak ada lagi penuturnya.

11) Bahasa itu bervariasi

Setiap bahasa digunakan oleh sekelompok orang yang termasuk dalam suatu masyarakat bahasa. Yang termasuk dalam masyarakat bahasa adalah mereka merasa menggunakan bahasa yang sama. Jadi, kalau disebut masyarakat bahasa Indonesia adalah semua orang yang merasa memiliki dan menggunakan bahasa Indonesia.

Anggota masyarakat suatu bahasa biasanya terdiri dari berbagai orang dengan berbagai status sosial dan berbagai latar belakang budaya yang tidak sama. Oleh karena itu, karena latar belakang dan lingkungannya yang tidak sama, maka bahasa yang mereka gunakan menjadi bervariasi atau beragam, dimana antara variasi atau ragam yang satu dengan yang lain sering kali mempunyai perbedaan yang besar.

Mengenai variasi bahasa ini ada tiga istilah yang perlu diketahui, yaitu idiolek, dialek, dan ragam. Idiolek adalah variasi atau ragam bahasa yang bersifat perseorangan. Setiap orang tentu mempunyai ciri khas bahasanya masing-masing. Kalau kita banyak membaca karangan orang yang banyak menulis, misalnya, Hamka, Sutan Takdir Alisyahbana, Hamingway, atau Mark twain , maka kita akan dapat mengenali ciri khas atau idiolek pengarang-pengarang itu.

Dialek adalah variasi bahasa yang di gunakan oleh sekelompok anggota masyarakat pada suatu tempat atau suatu waktu. Variasi bahasa berdasarkan tempat ini lazim disebut dengan nama dialek

regional , dialek area, atau dialek geografi. Sedangkan variasi bahasa yang digunakan sekelompok anggota masyarakat dengan status sosial tertentu disebut dialek sosial atau sosiolek.

Ragam atau ragam bahasa adalah variasi bahasa yang digunakan dalam situasi, keadaan, atau untuk keperluan tertentu. Untuk situasi formal digunakan ragam bahasa yang disebut ragam baku atau ragam standar, untuk situasi yang tidak formal digunakan ragam yang tidak baku atau ragam nonstandar. Dari sarana yang digunakan dapat dibedakan adanya ragam lisan dan ragam tulisan. Untuk keperluan pemakaiannya dapat dibedakan adanya ragam bahasa ilmiah, ragam bahasa jurnalistik, ragam bahasa sastra, ragam bahasa militer, dan ragam bahasa hukum.

12) Bahasa itu manusiawi

Kalau kita menyimak kembali cirri-ciri bahasa, yang sudah dibicarakan dimuka, bahwa bahasa itu adalah sistem lambang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, bersifat arbitrer, bermakna, dan produktif, maka dapat dikatakan bahwa binatang tidak mempunyai bahasa. Bahwa binatang dapat berkomunikasi dengan sesama jenisnya, bahkan juga dengan manusia, adalah memang suatu kenyataan. Namun, alat komunikasinya tidaklah sama dengan alat komunikasi manusia, yaitu bahasa.

Dari penelitian para pakar terhadap alat komunikasi binatang bisa disimpulkan bahwa satu-satuan komunikasi yang dimiliki binatang-

binatang itu bersifat tetap. Sebetulnya yang membuat alat komunikasi manusia itu, yaitu bahasa, produktif dan dinamis, dalam arti dapat dipakai untuk menyatakan sesuatu yang baru, berbeda dengan alat komunikasi binatang, yang hanya itu-itu saja dan statis, tidak dapat dipakai untuk menyatakan sesuatu yang baru, bukanlah terletak pada bahasa itu dan alat komunikasi binatang itu, melainkan pada perbedaan besar hakikat manusia dan hakikat binatang.

Manusia sering disebut-sebut sebagai homosapiens makhluk yang berpikir, homososio makhluk yang bermasyarakat, homofabel makhluk pencipta alat-alat dan juga makhluk rasional yang beerakal budi. Maka dengan segala macam kelebihanannya itu jelas manusia dapat memikirkan apa saja yang lalu, yang kini, dan yang masih akan datang, serta menyampaikannya kepada orang lain melalui alat komunikasinya, yaitu bahasa. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa alat komunikasi manusia yang namanya bahasa, adalah bersifat manusiawi, dalam arti hanya milik manusia dan hanya dapat digunakan oleh manusia.

4. Langkah – Langkah Kemampuan Membaca

Pada era globalisasi seperti sekarang ini telah terjadi kemajuan yang sangat pesat pada bidang teknologi informasi. Kemajuan itu menuntut dukungan budaya baca tulis, yaitu perwujudan perilaku yang mencakup kemampuan, kebiasaan, kegemaran, dan kebutuhan baca tulis diantaranya yaitu:

1. Membaca gambar yang mempunyai kata dalam permainan enggrang,

2. Menyebutkan gambar yang diambilnya sesuai dengan urutan kata yang ada pada gambar dalam permainan enggrang,
3. Menghubungkan gambar dengan kartu kata sesuai dengan gambar.

Namun hingga saat ini budaya baca tulis belum sepenuhnya berkembang di masyarakat Indonesia. Karena itu jika bangsa Indonesia ingin berhasil dalam pembangunan di masa depan, pengembangan budaya baca tulis mutlak diperlukan.

Yang menjadi persoalan sekarang adalah, kapan kemampuan membaca dan menulis mulai diajarkan? Jawaban pertanyaan itu sebenarnya masih berupa polemik. Bagaimana tidak? Sebagian ahli mengatakan membaca dan menulis baru dapat diajarkan setelah anak masuk SD sebagaimana kebijakan kurikulum TK sekarang ini. Tetapi banyak juga ahli yang mengatakan bahwa membaca dan menulis harus diajarkan sejak dini.

Durkin (dalam Nurbiana Dhieni, 2005:5.2) telah mengadakan penelitian tentang pengaruh membaca dini pada anak-anak. Dia menyimpulkan bahwa tidak ada efek negatif pada anak-anak yang diajar membaca dini. Steinberg (dalam Nurbiana Dhieni, 2005:5.2) juga mengemukakan bahwa anak-anak yang mendapatkan pelajaran membaca dini umumnya lebih maju di sekolah. Hal tersebut masih diperkuat oleh pendapat Moleong (dalam Nurbiana Dhieni, 2005:5.3) yang mengatakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak TK adalah kemampuan membaca dan menulis.

Jadi pengembangan kemampuan membaca dan menulis di TK dapat dilaksanakan selama masih dalam batas-batas aturan praskolastik dan sesuai dengan karakteristik anak, yakni belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan), kemampuan membaca dimulai ketika anak sedang mengevaluasikan buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.

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

1) Tahap Fantasi (*Megical Stage*)

Anak mulai belajar menggunakan buku, anak sudah berpikir bahwa buku itu penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stagef*)

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 dengan tulisan.

3) Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat 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 (*Graphoponic, semantic, dan syntactic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan. serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan.

5) Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)

Anak membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.

Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman, dan isyarat yang dikenalnya dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak sudah mulai menyadari bahwa membaca itu penting, dan mulai melibatkan dirinya. Anak juga udah bisa menemukan kata yang dikenal, tertarik pada bacaan dan anak sudah bisa membaca buku.

a) Manfaat Membaca

Manfaat membaca bagi anak menurut Sutan (2004:26) menyatakan bahwa, dengan membaca anak akan memperoleh pengetahuan dan hal-hal yang tidak diketahuinya. Anak-anak juga dapat mengidentifikasikan diri dengan lingkungan sekitar di mana anak akan meniru tingkah laku orang-orang disekitarnya dan anak juga dapat menemukan nilai-nilai untuk membina kepribadian karena dengan

membaca anak dapat mengenal sifat-sifat yang baik, anak juga dapat berimajinasi dengan baik.

Dengan membaca dapat juga membantu anak untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Anak dapat mengetahui masalah kebudayaan, menghormati dan menerima perbedaan yang ada dan juga dapat memupuk kepercayaan diri anak sehingga anak merasa percaya diri dan juga dapat memberikan penghargaan terhadap apa yang telah dicapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki manfaat yang luas dalam merunjang pertumbuhan anak, karena dengan membaca anak akan mengenal sifat-sifat yang baik dan anak juga akan merasa percaya diri.

b) Tujuan Membaca

Menurut Sutan (2004:3) tujuan membaca adalah :

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

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

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

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca itu adalah suatu kesanggupan seseorang untuk menelusuri, memahami, berfikir, dan memperoleh pengetahuan. Dengan adanya kemampuan membaca dapat memberikan manfaat dalam kehidupan, misalnya, membantu seseorang dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu kita harus membudayakan kegiatan membaca.

4. Permainan

Menurut Sudono (1995:7) permainan adalah benda-benda yang dipakai oleh anak dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak. Sedangkan menurut Moeliono (dalam Kamus Bahasa Indonesia 2008 : 698) permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam

berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (Semiawan, 2002:21).

Bermain juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain juga dapat memmbulkan kesenangan. Dengan bermain itu anak 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 dibebani dengan nasehat atau pelajaran, melainkan sambil bermain dapat memetik pelajaran. Oleh karena itu diperlukan seorang fasilitator terlatih untuk memimpin permainan salah satunya adalah seorang guru TK.

Secara alamiah bermain juga bertujuan memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu, dan juga dapat membantu perkembangan bahasa anak, dengan bermain anak juga dapat bereksperimen tentang hal-hal yang baru bagi dirinya.

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 berbahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan.
3. Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan berolah tugas.
4. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.
5. Mengembangkan cipta supaya anak lebih kreatif
6. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri,
7. Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku dengan tuntunan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Tujuan permainan menurut Moeslichatoen (2004:32) adalah:

1. Dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan, perkembangan dimensi, motorik, kreativitas, bahasa, sosial, emosional, nilai dan sikap hidup.
2. Anak dapat melakukan koordinasi otak kasar seperti merayap, merangkak, berlari dan melompat.
3. Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah.

4. Kreatifitas anak berkembang.
5. Dapat melatih bahasanya dengan cara mendengarkan, mengucapkan, berbicara.
6. Meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, perubahan dan menumbuhkan kepercayaan diri.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa dengan melalui permainan dapat melatih pembiasaan moral, nilai-nilai agama dan juga sosial, emosional dan kemandirian, dan bermain kognitif, fisik motorik, juga seni anak dan anak juga merasa termotivasi dan bersemangat untuk belajar.

b. Alat Permainan

Alat permainan merupakan alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep. Menurut Sudono (1995:7) alat permainan adalah alat yang dapat dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep, ide atau pengertian, misalnya model gambar dan contoh benda.

Menurut Depdiknas (2003:2) pengertian alat permainan adalah :

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

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain. Sedangkan menurut Peabody (dalam Sudono, 1995:16) kemampuan dasar bahasa anak berasal dari lingkungan terdekat anak, sehingga anak tidak menjadi bosan. Disini dapat dilihat keahlian seorang guru mengenal kemampuan anak didiknya. Untuk penulis merancang alat permainan yang mengasyikkan bagi anak.

c. Fungsi Alat Permainan

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

1. Mengetahui lingkungan.
2. Mengajak anak untuk mengetahui kekuatan ataupun kelemahan dirinya.
3. Meningkatkan aktifitas sel otak anak, yang akan mempercepat proses pembelajaran.
4. Memberikan kesempatan pada seluruh panca indera, anak aktif melakukan kegiatan permainan

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Untuk itu sangatlah penting diperhatikan dalam memilih alat permainan yang digunakan.

Menurut Elida (1993 :76) alat permainan yang baik itu adalah :

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

Berdasarkan hal di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa tidak semua alat permainan baik dan aman digunakan anak. Dalam memilih alat permainan yang akan di berikan kepada anak hendaknya tidak membahayakan dan alat permainan itu juga dapat menyenangkan, berimajinasi, dan bekerja sama. Untuk itu sebagai seorang calon pendidik semestinya harus tahu dan memperhatikan syarat alat permainan yang baik dan aman bagi anak didiknya.

d. Prinsip-prinsip Alat Permainan

Menurut Rivai (dalam Sujana, 1989:4) prinsip-prinsip pemilihan alat permainan di TK adalah :

- 1) Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan alat
- 2) Memberikan pengertian atau konsep tertentu
- 3) Mendorong kreativitas dan kesempatan berekperimen bagi anak
- 4) Memenuhi unsur-unsur kebenaran ukuran dan keselarasan
- 5) Aman dan tidak membahayakan bagi anak

- 6) Bisa digunakan secara individual, kelompok atau klasikal
- 7) Menarik atau menyenangkan dan tidak membosankan
- 8) Memenuhi unsur keindahan dalam bentuk maupun warna
- 9) Mudah digunakan oleh guru dan anak

Berdasarkan prinsip tersebut permainan kata melalui Engrang sesuai dengan usia TK dimana alat permainan ini tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Penggunaan materi yang akan disajikan dalam permainan ini adalah kedekatan dengan lingkungan anak. Beranjak dari kajian tersebut penulis mengambil bagian-bagian yang sudah diketahui anak dan dekat dengan lingkungan anak seperti buah-buahan.

e. Jenis Alat Permainan

Menurut Suratno (2005:90) dilihat dari sumbernya alat permainan anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1. Alat permainan dari lingkungan, misalnya anak yang tinggal di pedesaan alatnya dapat berupa bebatuan, biji-bijian, pelepah pisang, buah pisang tempurung kelapa, jerami padi, lidi kelapa 1 dan lain sebagainya. Sedangkan anak yang tinggal di perkotaan, alat permainannya dapat berupa kaleng kue, kaleng minuman, tutup botol, bekas suntikan, balon, ember plastik dan lain sebagainya.
2. Alat permainan buatan, yaitu alat permainan yang dirancang khusus oleh pabrik mainan anak-anak.

Alat permainan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep, ide-ide, misalnya model gambar dan contoh-

contoh kata benda sehingga dapat mengembangkan kemampuan membaca anak. Alat permainan yang digunakan anak dapat berbentuk apa saja asalkan menarik dan tidak membahayakan bagi anak. Untuk itu guru TK perlu mengetahui kesesuaian alat permainan yang digunakan dengan tingkat kematangan anak. Alat permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan Engrang merupakan alat permainan buatan yang, terbuat dari kayu dan terbuat dari tali plastik.

f. Alat Permainan Edukatif

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan, oleh karena itu alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak. Alat permainan dikembangkan khusus untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia TK.

Menurut Saputra (1995:80) mengatakan bahwa alat permainan yang edukatif dirancang untuk anak usia dini yang bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

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

Menurut Sugianto (1995:62) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah :

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

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa alat permainan Engrang adalah alat permainan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK, karena alat permainan tersebut terbuat dari kayu dan permainan ini aman digunakan oleh anak, menarik, dan tahan lama.

Menurut Ramadhan (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 2004:208) engrang 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.

5. Permainan Egrang

Selain mengenal egrang dari bambu, anak-anak masyarakat Jawa masa lalu juga mengenal egrang bathok. Egrang jenis terakhir ini dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang dipadu dengan tali plastik atau dadung. Fungsi utama sama, seperti alat dolanan lain, yakni diciptakan dan dibuat untuk bermain bagi dunia anak. Dolanan egrang bathok tidak terbatas untuk dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi juga kadang dipakai untuk bermain anak perempuan. Permainannya pun cukup mudah, kaki tinggal diletakkan ke atas masing-masing tempurung, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah seperti layaknya berjalan.

Permainan tradisional yang menggunakan alat seperti permainan egrang bathok ini, pada umumnya bahan dasarnya banyak diperoleh di sekitar lingkungan anak. Bathok dalam bahasa Indonesia disebut tempurung. Tempurung yang dipakai biasanya berasal dari buah kelapa tua yang telah dibersihkan dari sabutnya. Kemudian tempurung itu dibelah menjadi dua bagian. Isi kelapa dikeluarkan dari tempurung. Tempurung yang terbelah menjadi dua bagian ini kemudian dihaluskan bagian luarnya agar kaki yang berpijak di atasnya bisa merasa nyaman. Masing-masing belahan tempurung kemudian diberi lubang di bagian tengah. Masing-masing lubang tempurung dimasuki tali sepanjang sekitar 2 meter dan diberi pengait. Tali yang digunakan biasanya tali lembut dan kuat, bisa berupa tali plastik atau dadung yang terbuat dari untaian serat. Jadilah sebuah permainan tradisional yang disebut egrang bathok.

Permainan egrang bathok bisa dimainkan secara individu maupun kelompok. Kadang-kadang, permainan ini di masa-masa lalu, biasa pula dipakai untuk perlombaan. Tentu di sini anak diuji ketangkasan dan kecepatan berjalan di atas egrang bathok. Anak yang paling cepat berjalan tanpa harus jatuh dianggap sebagai pemenang. Namun sering pula secara individu anak bermain egrang bathok dalam situasi santai. Pada saat ini, permainan jenis ini sudah sangat jarang dijumpai di lingkungan masyarakat Jawa. Tidak mesti setiap anak terbiasa lagi membuat alat permainan ini. Begitu pula belum tentu pasar tradisional menjual alat permainan ini. Memang saat ini sangat sulit mencari alat permainan ini di pasaran. Paling-paling, hanya ada satu dua koleksi yang diproduksi atau kebetulan disimpan oleh instansi yang peduli, seperti museum dolanan anak, balai penelitian atau orang yang peduli terhadap permainan tradisional.

Anak-anak sekarang memang tidak harus memainkan kembali permainan-permainan tradisional, termasuk dolanan egrang bathok. Namun paling tidak generasi tua saat ini bisa mengenalkan kepada generasi muda sekarang. Tentu dengan harapan agar generasi muda sekarang bisa mengenal sejarah kebudayaan nenek moyangnya, termasuk dalam lingkup permainan tradisional dan akhirnya bisa menghargai karya dan identitas bangsanya sendiri walaupun teknologi yang diterapkan kala itu sangat sederhana.

Langkah-langkah permainan engrang adalah sebagai berikut:

- Guru meletakkan kartu kata bergambar yang berlawanan dengan potongan huruf,

- Anak mengambil huruf dengan engrang dan menyebutkan sesuai dengan kartu kata bergambar
- Anak menghubungkan gambar sesuai dengan kata dalam permainan engrang.

6. Hubungan Permainan Engrang dengan Kemampuan Membaca

Dari uraian peneliti jabarkan diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa kemampuan membaca anak usia dini dapat meningkat melalui permainan engrang di TK Al Ikhlas Aie Angek Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota diantaranya yaitu :

1. Membaca gambar yang mempunyai kata misalnya gambar ayam dengan tulisan ayam dalam permainan engrang.
2. Anak menyebutkan huruf yang diambilnya sesuai dengan urutan kata yang ada pada gambar misalnya; A.Y.A.M dalam permainan engrang.
3. Anak bisa menghubungkan kartu gambar dengan kartu kata dalam permainan engrang.

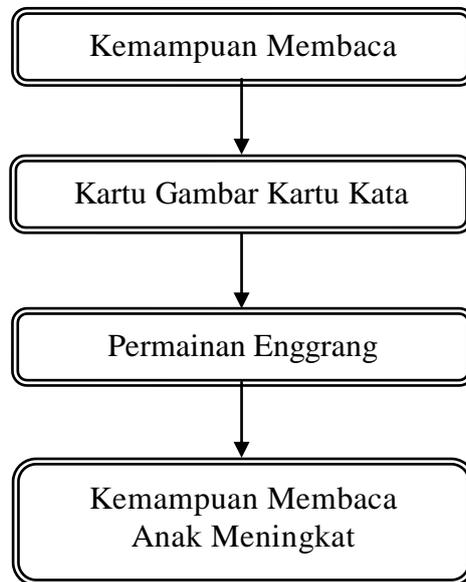
B. Penelitian Yang Relevan

Netri Winda (2010) judulnya "Peningkatan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Rumah Kata di TK Tarbiyah Luak Begak Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota melalui Permainan Rumah Kata dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak dimasa yang akan datang.

Anita Anwar (2011) judulnya meningkatkan pengenalan membaca awal pada AUD melalui Permainan Maze Huruf di Tk Aisyiyah Balai Talang Kecamatan Guguk. Dari hasil penelitian ini kemampuan membaca anak dapat meningkat kan kemampuan membaca anak terutama dalam mengenal huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

C. Kerangka Konseptual

Di TK Al Ikhlas kemampuan membaca anak sangat rendah, ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang menarik minat baca anak. Maka dari itu peneliti merancang suatu alat permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat anak dalam belajar membaca. Adapun permainan yang peneliti rancang adalah permainan melalui dimana permainan Engrang terdiri dari kartu bergambar dan Engrang, Kartu huruf. Peneliti berharap dengan permainan ini kemampuan membaca anak dapat meningkat dimasa yang akan datang.



Bagan Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu : peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan Enggrang dapat meningkat dimasa yang akan datang.

BAB V

PENUTUP

1. Simpulan

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

1. Pendidikan usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan anak karena di masa ini akan dimulainya masa peka yaitu masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi, pada masa peka inilah perkembangan bahasa anak meningkat.
2. Kegiatan membaca kartu kata bergambar merupakan ungkapan emosi atau ekspresi yang ingin disampaikan kepada seseorang, yang dituangkan di atas kertas, sedangkan bahasa yang digunakan anak untuk mengekspresikan kehendaknya atau perasaannya pada seseorang.
3. Membaca kartu kata bergambar melalui permainan enggrang dapat membangun kemampuan yang kompleks pada anak.
4. Upaya guru untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kegiatan menghubungkan huruf dengan kartu kata bergambar dapat memberikan motivasi dan penghargaan kepada anak
5. Seorang guru TK harus mengetahui perkembangan dan kemampuan setiap anak, guru yang kreatifitas dapat menciptakan suatu kegiatan yang menarik, sehingga terciptalah suatu kegiatan yang menyenangkan buat anak.

6. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran, sehingga guru dapat mengembangkan kemampuan secara sistematis.
7. Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan kemampuan bahasa anak, yang rata-rata persentase T memperoleh, sedangkan rata-rata R. Hasil penelitian pada akhir siklus I di peroleh nilai ST dengan persentase, nilai T dengan persentase, dan nilai R dengan persentase. Rendahnya nilai persentase pada siklus I dilakukanlah usaha perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan enggrang, mengalami peningkatan kearah yang lebih baik. Hal ini terlihat Pada minggu III pada siklus II di peroleh nilai ST dengan persentase, nilai T dengan persentase yang memperoleh R dengan persentase. Peningkatan hasil penelitian yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) .

2. Implementasi

Selama penelitian berlangsung ada beberapa saran yang dapat di ambil, diantaranya:

1. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitas melalui permainan enggrang dan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dan melatih fisik motorik kasar anak.
2. Pada proses pembelajaran sebaiknya guru menciptakan suasana mengajar yang menyenangkan untuk anak, agar dapat meningkatkan kreatifitas anak dan imajinasi anak dalam mengembangkan ekspresi diri anak tersebut

3. Saran

1. Kepada pihak TK Al Ikhlas Aie Anegk hendaknya melengkapi alat untuk meningkatkan berbahasa anak, seperti kartu kata bergambar dan peralatan enggrang.
2. Bagi peneliti yang lain di harapkan dapat melakukan tindakan untuk mengungkapkan lebih jauh makna dari kemampuan membaca yang dapat mengembangkan semua aspek.
3. Untuk peneliti sendiri dapat meningkatkan proses belajar mengajar ke arah yang lebih baik, dan dapat mengetahui perkembangan setiap anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Model Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Bredekamp & Copple. C. *Perkembangan Anak Usia Dini*.
<http://www.google.co.id>
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____, 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Durkin, 25-09-2011. *Pengaruh Membaca Anak Usia Dini*.
<http://edukasi.compasiana.com>
- Elida, Frayitno dan Erlamsyah. 1998. *Perkembangan Individu I*. Padang: FIP UNP.
- Ferdinand Seasurre, *Lambang Bahasa*. <http://www.google.co.id>
- Hariadi, Moh.2009. *Satistik Pendidik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Moleong, 2011. *Pengaruh Membaca Anak Usia Dini*. <http://www.google.co.id>
- Mueslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Meoliono, 2008. *Pengembangan Permainan*
- Peabody, 2011. *Fungsi Alat Permainan*. <http://kafeilmu.com.tema>
- Ramadhan, 2011. *Permainan Engrang*. <http://www.google.co.id>
- Semiawan, Conny. R. 2002. *Pengembangan Permainan*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Sudono. 1995. *Pengembangan Permainan*, Jakarta: Depdikbud.
- Yuliani Nurani Sujiono, 2011. *Anak Usia Dini*.<http://kunt34.bolgsport.com>