

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI  
PERMAINAN KARTU KATA BERLAPIS BUSA DI TAMAN  
KANAK-KANAK AL-QUR'AN AR-RAHIM PADANG**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

**YOLANDA SARI RAMADHANNA  
NIM: 2009/96221**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa Di Taman Kanak-Kanak Al-Quran Ar-Rahim Padang

Nama : Yolanda Sari Ramadhanna

Nim/Bp : 2009/96221

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2015

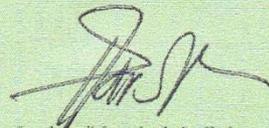
Disetujui oleh

Pembimbing I



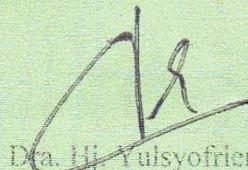
Drs. Indra Jaya, M. Pd  
NIP. 19580505 198203 1 005

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan,



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

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

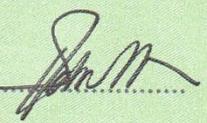
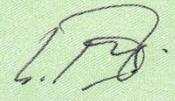
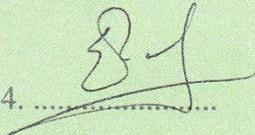
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan pendidikan Guru Pendidikan anak usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU KATA BERLAPIS BUSA DI TAMAN KANAK-KANAK AL-QUR'AN AR-RAHIM PADANG

Nama : Yolanda Sari Ramadhanna  
NIM : 96221/ 2009  
Jurusan : Pendiidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2015

#### Tim Penguji

Nama	TandaTangan
1. Ketua : Drs. Indra Jaya, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Indra Yeni, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Sri Hartati, M.Pd	3. 
4. Anggota : Elise Muryanti, M.Pd	4. 
5. Anggota : Rismareni Pransiska, M.Pd	5. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri,sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2015

Yang menyatakan



**Yolanda Sari Ramadhanna**

**NIM. 96221**

## ABSTRAK

**Yolanda Sari Ramadhanna, 2015. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Al-Qur'an ar-Rahim. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum berkembangnya kemampuan membaca anak pada anak usia dini dengan baik. Anak belum dapat menyebutkan huruf, kemampuan anak dalam menyebutkan huruf belum berkembang secara optimal. Dan juga kurang menariknya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehingga membuat anak menjadi kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak menyebutkan huruf dengan media permainan kartu kata berlapis busa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Al-quran Ar-Rahim Padang pada kelompok B1 yang berjumlah 16 orang anak. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan format hasil penelitian yang selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan bahwa media *kartu kata berlapis busa* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, terbukti dari hasil persentase siklus I kemampuan berkembang sangat baik menyebutkan huruf vocal, membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama, membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata akhir yang sama, membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana, sangat baik, terbukti dengan 16 orang anak meningkatnya persentase pada siklus I dan pada siklus II meningkat, maka peneliti menyimpulkan penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat beserta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, dengan ajaran yang beliau bawa peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa di TK Al-Qur”an Ar-Rahim Padang”** untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini peneliti tidak lupa menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan sumbangan waktu, pikiran, serta saran dan kritikan demi kesempurnaan skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu pendidikan.
5. Kedua orang tua, abang, kakak, adik serta teman-teman, dan sahabat peneliti yang telah begitu banyak memberikan do'a, dorongan, moril, dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Ibu Lisa Pebriyanti selaku kepala sekolah TK Al-Qur'an Ar-Rahim serta guru-guru dan Wali murid TK Al-Qur'an Ar-Rahim yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Anak didik khususnya kelompok B1 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
8. Teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Non Reguler 2009, atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selain menjalani masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya. Akhir kata, peneliti memohon ampunan kepada Allah SWT dan maaf yang sedalam-dalamnya atas segala kekhilafan yang telah peneliti perbuat.

Padang, Oktober 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I . PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II . KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	7
1. Konsep Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini .....	9
2. Konsep Membaca Anak Usia Dini.....	10
a. Pengertian membaca .....	10
b. Tujuan Membaca .....	12
c. Manfat Membaca .....	12
d. Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini .....	13
3. Konsep Bermain.....	14
a. Pengertian Bermain.....	14
b. Tujuan Bermain.....	15
c. Karakteristik Bermain .....	16
d. Manfaat Bermain.....	17
4. Konsep Alat Permainan.....	18
a. Pengertian Alat Permainan.....	18
b. Tujuan Alat Permainan .....	19
c. Karakteristik Alat Permainan.....	20
d. Manfaat Alat Permainan .....	22
5. Permainan Kartu Kata Berlapis Busa .....	23
B. Penelitian Yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	27
D. Hipotesis Tindakan .....	28

<b>BAB III . METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Subjek Penelitian .....	30
D. Prosedur Penelitian .....	31
E. Definisi Operasional .....	47
F. Instrumentasi .....	47
G. Teknik Pengumpulan Data .....	48
H. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV . HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	51
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	51
2. Deskripsi Siklus 1 .....	53
3. Deskripsi Siklus II.....	62
B. Analisis Data .....	71
C. Pembahasan.....	73
<b>BAB V . PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	76
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Format Observasi .....	49
2. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dengan Menggunakan Gambar di Papan Tulis pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	51
3. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa pada Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan)	53
4. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa pada Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan)..	55
5. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa pada Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan).	57
6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa di TK Ar-Rahim Padang Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3.....	60
7. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa pada Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) .....	63
8. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa pada Siklus II Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan).	65
9. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa pada Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan).	67
10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa di TK Ar-Rahim Padang Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3.....	69
11. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa di TK AR-RAHIM Padang (Anak kategori Sangat Tinggi).....	71
12. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa di TK AR-RAHIM Padang (Anak kategori Tinggi).....	72
13. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa di TK AR-RAHIM Padang (Anak kategori Rendah).....	73

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Permainan Kartu Kata Berlapis Busa.....	25
2. Kerangka Berpikir.....	28
3. Bagan Alur Prosedur Penelitian.....	32

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
1. Kondisi Awal Kemampuan Membaca Anak di Ar-Rahim Padang (Sebelum Tindakan).....	52
2. Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa Siklus I Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan).....	54
3. Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	56
4. Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	58
5. Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa Siklus II Pertemuan Pertama (Setelah Tindakan) .....	63
6. Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa Siklus I Pertemuan Kedua (Setelah Tindakan) .....	65
7. Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa Siklus I Pertemuan Ketiga (Setelah Tindakan) .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan I Siklus I) .....	80
2. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan II Siklus I).....	83
3. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan III Siklus I).....	86
4. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan I Siklus II).....	89
5. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan II Siklus II).....	92
6. Rencana Kegiatan Harian (Pertemuan III Siklus II) .....	95
7. Data mentah lembar observasi .....	98
8. Dokumentasi Penelitian.....	104

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan Taman Kanak-kanak pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik serta kecerdasan: daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual, bahasa / komunikasi, sosial. Untuk itu Taman Kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting guna mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Taman Kanak-kanak juga merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sesuai dengan norma-norma, nilai-nilai kehidupannya. Melalui pendidikan di Taman Kanak-kanak diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik fisik maupun psikis yang meliputi moral, sosial, ekonomi, kognitif dan bahasa untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Individu dengan usia empat sampai enam tahun, sering disebut sebagai anak usia prasekolah atau anak usia TK. Anak Taman Kanak-kanak berada dalam perkembangan menuju kedewasaannya. Mereka berkembang melalui tahapan dan setiap peningkatan usia kronologis, akan menampilkan ciri - ciri perkembangan yang khas. Dunia dan karakteristik anak TK berbeda dengan orang dewasa. Anak TK lebih senang mengekspresikan beberapa minatnya pada dunia di sekitar yang tidak jauh dari dirinya. Mereka memiliki keinginan yang lebih besar untuk menyentuh, merasakan, mendengar dan mencoba sesuatu untuk keperluan dan kepentingan mereka sendiri.

Menurut Bredcamp dkk dalam Solehuddin, (2000: 24) anak usia TK memiliki karakteristik yang unik, aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya konsentrasi yang pendek, daya imajinasi yang tinggi dan senang berteman. Melihat karakteristik anak TK tersebut maka proses pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia Taman Kanak kanak. Peran aktif anak dalam berinisiatif dan mengeksplorasi beragam hal di sekitarnya sangat diperlukan dalam melakukan proses pembelajaran. Bentuk layanan pendidikan yang dapat diberikan pada anak adalah terselenggaranya program pengembangan sebagai upaya untuk meningkaTaman Kanak-kanakan seluruh aspek perkembangan anak, terutama kemampuan berpikirnya.

Kemampuan berpikir anak akan optimal ketika diberikan lingkungan yang kondusif oleh orang dewasa yang mampu memberikan pijakan (*scaffolding*) pada saat ia mengembangkan rasa ingin tahunya (bereksplorasi).

Orang dewasa hanyalah berperan sebagai pembimbing (fasilitator) yang mampu mengasah daya kritis dan kreativitas berpikirnya. Dengan demikian akan mewujudkan seorang anak yang kritis, berani mengungkapkan ide serta gagasannya sehingga akan memunculkan hasil kreativitas yang orisinal dari anak (Masitoh, 2006: 25).

Agar anak siap membaca, terlebih dahulu harus tumbuh minat baca pada anak. Karena minat membaca merupakan salah satu faktor penting yang akan membantu anak untuk segera siap membaca. Tanpa adanya minat yang tinggi terhadap berbagai bahan bacaan, kesiapan membaca pada anak juga akan terhambat. Minat baca ini semestinya dapat dirangsang sejak dini, sejak anak usia TK, bahkan sejak bayi.

Supaya pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak melanggar dari prinsip-prinsip pembelajaran di TK yaitu “Belajar melalui kegiatan bermain”. Aktivitas bermain merupakan cara belajar bagi anak usia dini, anak belajar dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Guru dituntut menggunakan media dalam pembelajaran. Anak masih belum bisa berfikir secara abstrak, sehingga untuk kegiatan pembelajaran seperti membaca sangat diperlukan media pembelajaran seperti kepingan huruf, kartu kata bergambar dan permainan-permainan yang diciptakan guru, agar anak jadi lebih tertarik, termotivasi dan merasa senang, sehingga tanpa disadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Berdasarkan observasi awal peneliti di Taman Kanak-kanak Alquran Ar-Rahim Padang, menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan membaca

anak, anak tidak bisa membedakan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama, metode pembelajaran tidak sesuai dengan perkembangan anak, serta alat peraga yang kurang menarik bagi anak.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa di Taman Kanak-kanak Alquran Ar-Rahim Padang”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan membaca anak yakni sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan membaca anak
2. Anak tidak bisa membedakan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama
3. Metode pembelajaran tidak sesuai dengan perkembangan anak
4. Kurangnya media pembelajaran yang menarik

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang diteliti, yaitu rendahnya kemampuan membaca anak di kelas B1 di Taman Kanak-kanak Al-qur'an Ar-rahim Padang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka penulis merumuskan masalah ini yaitu: Bagaimanakah permainan kartu kata berlapis busa dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di kelas B1 di Taman Kanak-kanak Al-quran Ar-Rahim Padang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa di Taman Kanak-kanak Alquran Ar-Rahim Padang”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui Permainan Kartu Kata Berlapis busa di Taman Kanak-kanak Alquran Ar-Rahim Padang ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya:

1. Bagi anak

Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

2. Bagi peneliti

Penulis dapat menuangkan ide-ide dan gagasan dalam skripsi ini, sekaligus untuk mengasah pengetahuan dan wawasan penulis yang akhirnya akan mengembangkan potensi anak di TK.

3. Bagi guru

Dapat memberikan kontribusi pengajaran dengan menggunakan metode yang bervariasi.

#### 4. Bagi orang tua

Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang pembelajaran di TK dan untuk meningkatkan perhatian orang tua terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan putera-puterinya dalam mengajar.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Konsep Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah sosok yang sangat istimewa. Mereka adalah individu menjalani proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Menurut Piaget (dalam Nugraha 2005: 53) menyatakan bahwa anak usia dini seorang penjelajah yang aktif dan selalu ingin tahu, selalu menjawab tantangan lingkungan yang sesuai dengan interpretasi (penafsirannya) tentang ciri-ciri yang esensial yang ditampilkan oleh lingkungan.

Seiring berjalannya waktu, pandangan orang terutama para ahli tentang anak usia dini cenderung berubah serta berbeda satu dengan yang lain, karena dalam merefleksikan anak cenderung menyesuaikan pengalaman dan pemahaman masing-masing. Sebagian orang beranggapan bahwa anak merupakan miniatur orang dewasa, tapi kenyataannya tidaklah demikian, anak berbeda dengan orang dewasa baik fisik maupun psikis.

Menurut *National Association for the Education (NAEYC)* (dalam Hartati 2007: 10) mengatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dan istimewa, ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas bahasa dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini (0-8) tahun yang sedang mengalami poses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang disebut juga dengan masa *golden age* (masa emas). Sampai usia 8 tahun 80% seluruh potensinya akan berkembang apabila dirangsang dengan baik berupa pengalaman-pengalaman yang dipelajari oleh anak. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya.

Menurut Hartati dalam Aisyah (2007: 3) ada beberapa karakteristik anak usia dini diantaranya:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Anak merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa yang paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Sedangkan dalam Hartati (2006: 4) menyatakan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Anak bersifat egosentris, 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, 3) Anak adalah makhluk sosial, 4) Anak bersifat unik, 5) Anak kaya dengan fantasi, 6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, 7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan mereka mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi dan kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

### **c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini**

Prinsip perkembangan anak usia dini bertujuan agar tercapainya proses belajar yang efektif dan optimal. Menurut Couple dalam Hartati (2007: 17) prinsip-prinsip perkembangan anak terdiri dari:

- 1) Aspek perkembangan saling berkaitan
- 2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan
- 3) Perkembangan berlangsung bervariasi pada setiap anak
- 4) Pengalaman pertama anak bersifat kumulatif
- 5) Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik
- 6) Perkembangan belajar dipengaruhi oleh konteks sosial, dan majemuk
- 7) Anak adalah pembelajar aktif

- 8) Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi lingkungan fisik maupun sosial ditempat anak tinggal
- 9) Bermain sarana penting bagi perkembangan anak
- 10) Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekan keterampilan yang diperoleh
- 11) Anak berkembang dan belajar terbaik saat merasa aman secara psikologis

Menurut Woolfolk dalam Ramli (2005: 46) ada beberapa prinsip perkembangan anak yaitu:

- 1) Individu berkembang dengan kecepatan berbeda
- 2) Perkembangan relatif teratur
- 3) Perkembangan terjadi secara bertahap
- 4) Perkembangan terjadi pada waktu yang berlainan
- 5) Setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas

Jadi dapat disimpulkan, bahwa anak memiliki kebebasan dalam bergerak, berperilaku, dan anak dapat menyatakan pendapat tanpa terbebani dengan tekanan-tekanan psikologis dan keamanan fisiknya terjamin sehingga terhindar dari hal-hal yang membahayakan untuk lebih mengoptimalkan proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

## **2. Konsep Membaca Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Membaca**

Membaca merupakan salah satu komponen dari keterampilan berbahasa, dimana dengan membaca kita dapat ketahui luasnya ilmu pengetahuan. Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan

melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna

Depdiknas (2007: 4) menyatakan bahwa: Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan Taman Kanak-kanak unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.

Jazuli dkk (2009: 1) menyatakan bahwa membaca merupakan salah satu fungsi tertinggi otak manusia. Secara teoritis, membaca adalah suatu proses rumit yang melibatkan Taman Kanak-kanakan aktifitas auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata. Membaca merupakan aktivitas yang rumit yang melibatkan Taman Kanak-kanakan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan Taman Kanak-kanak aktivitas visual (menterjemahkan simbol/ huruf kedalam kata-kata lisan), berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa membaca adalah suatu proses memahami yang tertulis. Untuk itu keterampilan membaca sangat perlu diberikan kepada anak sejak usia dini dengan cara belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

## **b. Tujuan Membaca**

Seseorang yang membaca dengan suatu tujuan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Menurut Dhieni (2005: 5.4) tujuan membaca adalah (1) untuk mendapatkan informasi, (2) melepaskan diri dari kenyataan, (3) untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, untuk mengisi waktu luang, mencari nilai-nilai keindahan, (4) mendapatkan informasi lisan dan tulisan (5) mengkonfirmasi atau menolak prediksi, (6) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi, (7) mempelajari teksnya, untuk menjawab pertanyaan spesifik.

Prasetyono (2008: 59) menyatakan bahwa tujuan membaca adalah untuk mendapatkan informasi baru, juga sebagai kesenangan, meningkatkan pengetahuan, dan untuk dapat melakukan suatu pekerjaan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah untuk memperoleh informasi dan pengetahuan serta dapat memperkaya ilmu seseorang, semakin sering seseorang membaca maka semakin tertantang seseorang untuk berpikir terhadap apa yang telah dibaca.

## **c. Manfaat Membaca**

Masyarakat yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang dapat meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Sutan (2004: 26) menyatakan bahwa manfaat membaca bagi anak adalah: (1) dengan membaca anak memperoleh pengetahuan terhadap sesuatu yang belum diketahuinya, (2) anak dapat mengidentifikasi dirinya di lingkungan sekitarnya, (3) anak dapat menemukan nilai-nilai untuk menyebutkan sifat-sifat di dalam kehidupan, (5) anak dapat berimajinasi dengan baik, anak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya, (6) anak dapat menghormati dan menerima perbedaan yang ada, (7) anak dapat memberikan penghargaan yang telah dicapainya.

Menurut Burn dalam Adhim (2004: 25) ada delapan aspek bermanfaat yang bekerja saat kita membaca, yaitu aspek sensori, persepsi, *sekuensial* (tata urutan kerja), pengalaman, berfikir, belajar, *asosiasi* dan *afeksi*.

Dilihat dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa: Membaca tetap memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena tidak semua informasi bisa didapatkan dari media televisi dan radio.

#### **d. Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia dini**

Depdiknas (2000: 6) mengatakan secara khusus perkembangan membaca anak usia Taman Kanak-kanak (4-6 tahun) berlangsung dalam beberapa tahap yaitu: 1) Tahap Fantasi (*Magical stage*), yaitu anak mulai belajar menggunakan buku dan mulai berfikir bahwa buku sangatlah penting; 2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept stage*), yaitu anak memandang dirinya sebagai pembaca; 3) Tahap Membaca Gambar

(*Bridging Reading stage*), yaitu anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenalnya; 4) Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-of reader stage*, yaitu anak mulai tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, dan berusaha menyebutkan tanda-tanda pada lingkungannya; 5) Tahap Membaca Lancar (*Independent reader stage*), yaitu anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.

### **3. Konsep Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Menurut Jindrich (2005: 67) bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain mengajarkan anak untuk dapat mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya.

Selanjutnya menurut Sudono (2000: 1), bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Sedangkan menurut

Suyanto (2005: 120), bermain merupakan sifat bawaan *insting* yang bertujuan untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bermain sangat penting dalam kehidupan anak usia dini. bermain dapat membuat anak senang dan bangga, trampil, sehat dan mengembangkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Di samping itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan melatih kesabaran.

#### **b. Tujuan Bermain**

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Diknas (2002: 56) antara lain: 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh; 2) Melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan; 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus; 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan; 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal; 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara menyebutkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri; 7) Mengembangkan kemampuan sosial seperti; membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

Moeslichatoen (2004: 32) menyatakan bahwa: Tujuan bermain dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara: mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia, dan sebagainya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak mampu menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), daya cipta anak supaya kreatif, fleksibel dan orisinal. Mengembangkan jasmani dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak serta mengembangkan kemampuan sosial dalam membina hubungan dengan anak lain dan masyarakat lingkungannya.

### **c. Karakteristik Bermain**

Dunia anak tidak dilepaskan dari dunia bermain, karena bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan kemampuan dasar yang dimiliki anak.

Menurut Montolalu (2008: 2.4-2.5), bermain pada anak hendaknya mempunyai karakteristik sebagai berikut: 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan; 2) Bermain adalah pilihan anak; 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan; 4) Bermain adalah simbolik; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Sedangkan menurut Suyanto (2005: 122), karakteristik bermain pada anak adalah: 1) Aktif, 2) Menyenangkan, 3) Voluntir dan motivasi internal, 4) Memiliki aturan, 5) Simbolik dan berarti.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah suka rela tanpa paksaan, meningkatkan motivasi, menyenangkan dan anak terlibat secara aktif baik secara fisik maupun secara psikis dalam permainan.

#### **d. Fungsi Bermain**

Fungsi atau manfaat bermain merupakan hal sangat penting sekali untuk diketahui sebagai seorang pendidik. Tidak semua permainan itu dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Permainan yang bersifat edukatiflah yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak secara optimal.

Menurut Montolalu (2008: 1.18-1.22), merinci beberapa manfaat bermain yaitu: 1) Bermain memacu kreatifitas, 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik, 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera, 6) Bermain bermanfaat sebagai media terapi (pengobatan), 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Sedangkan Hartley dan Goldenson dalam Moeslichatoen (2004: 33-34), ada 8 fungsi bermain bagi anak:

”1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, seperti meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit; 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah; 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, seperti ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah; 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul

kaleng, menepuk-nepuk air; 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima, seperti sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas; 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan, seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota; 7) Mencerminkan pertumbuhan, seperti bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari cepat; 8) Untuk menyelesaikan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah, seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak dalam mengambil keputusan, memilih, mencoba, menentukan, berusaha mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengalami berbagai kepuasan pada dirinya.

#### **4. Konsep Alat Permainan**

##### **a. Pengertian Alat Permainan**

Alat permainan merupakan sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk mencapai maksud dan tujuan. Alat permainan yang dimaksud adalah benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan tercapai.

Dalam Elyawati (2008: 63) menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: 1) Ditujukan untuk anak usia dini; 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini; 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk

bermacam tujuan aspek perkembangan atau manfaat multiguna; 4) Aman atau tidak berbahaya bagi anak; 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas; 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan; 7) Mengandung nilai pendidikan.

Sejalan dengan hal itu menurut Sudono (2000: 23) alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Zaman, dkk (2007: 63) mengemukakan bahwa alat permainan dirancang untuk mengembangkana aspek-aspek perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif sangat penting dalam menunjang keberhasilan anak dalam proses pembelajaran di TK, sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta meyenangkan bagi anak.

#### **b. Tujuan Alat Permainan**

Permainan yang baik dalam arti terbimbing dan dalam pengawasan orang tua, akan mengarah pada suatu tujuan tertentu. Permainan yang diadakan disekolah, disesuaikan tujuannya dengan pembahasan kurikulum pembelajaran agar anak menguasai sepenuhnya materi pembelajaran.

Menurut Musfiroh (2005: 10) alat permainan bertujuan untuk menyalurkan ekspresi dan kreativitas anak terhadap sesuatu. Memulai permainan, anak dapat menjadi siapa saja pada peran-peran dalam imajinasi mereka.

Menurut Zaman, dkk (2007: 6.5) tujuan alat permainan adalah untuk mendorong anak untuk beraktivitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu, berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio, anak hanya pasif melihat dan mendengarkan. Dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau membangun balok-balok.

Dengan demikian tujuan alat permainan adalah untuk memperjelas materi dan memotivasi anak agar anak bersemangat dalam belajar dan beraktivitas dalam proses pembelajaran.

### **c. Karakteristik Alat Permainan**

Menurut Montolalu (2009: 7.4), karakteristik alat permainan anak usia dini adalah:

- 1) Setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
- 2) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak. Sering orang mengira bahwa anak kecil selalu menyayangi mainan ukuran kecil, tetapi ternyata bermain dengan alat-alat masak ukuran kecil (dari plastik) tidak berlangsung lama, mereka lebih memilih alat-alat masak dengan ukuran yang lebih besar bahkan mendekati ukuran sebenarnya.
- 3) Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
- 4) Menarik baik warna maupun bentuknya.
- 5) Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya. Apabila rusak langsung diperbaiki atau djauhkan dari lingkungan bermain anak-anak.

- 6) Murah dan mudah diperoleh.
- 7) Jumlahnya mencukupi anak.
- 8) Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian-bagian yang runcing/tajam yang bias melukai anak dan bahannya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
- 9) Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen. Alat permainan *open ended* sangat dianjurkan karena merangsang fantasi, berpikir, misalnya barang-barang bekas, seperti botol, kaleng kosong, tanah liat/plastisin.

Menurut Zaman, dkk (2007: 6.3), karakteristik alat permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Ditujukan untuk anak usia Taman Kanak-kanak.
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak Taman Kanak-kanak.
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan dan manfaat multiguna.
- 4) Aman bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik alat permainan anak usia dini adalah benda-benda yang aman dan tidak berbahaya bagi anak.

#### **d. Manfaat Alat Permainan**

Permainan merupakan suatu yang dibutuhkan anak dalam aktivitas bermain. Lewat permainan, biasanya anak-anak tidak sadar mengasah bakat yang dimilikinya.

Montolalu (2007: 43) mengemukakan bahwa alat permainan mempunyai beberapa manfaat diantaranya:

- 1) Pembentukan fisik anak, permainan yang kreatif sangat penting untuk membantu perkembangan otot-otot anak.
- 2) Pendidikan, permainan yang bermacam-macam membuka kesempatan bagi anak untuk belajar dan menyebutkan lebih banyak tentang sesuatu, misalnya pengetahuan berbagai bentuk, warna dan lainnya.
- 3) Akhlak, lewat permainan anak mulai belajar menyebutkan pemahaman yang benar dan salah sebagaimana dia belajar landasan-landasan akhlak.
- 4) Manfaat sosial, belajar melalui permainan bagaimana membangun relasi atau hubungan dengan orang lain dengan sukses berinteraksi dengan mereka.
- 5) Ekspresi, dan daya cipta, melalui permainan anak akan mampu mengungkapkan daya cipta yang dimilikinya dan keinginan untuk mencoba.
- 6) Pengembangan diri, seorang anak akan mampu menyebutkan dirinya dengan baik melalui permainan yang dimainkannya.
- 7) Manfaat solusi, melalui permainan anak ingin melepaskan ketegangan yang lahir dari berbagai tekanan dan aturan yang diharuskan untuk dirinya.

Menurut Zaman, dkk (2007: 7.15), manfaat alat permainan adalah:

- 1) Membantu dan mendukung proses pembelajaran anak Taman Kanak-kanak agar lebih baik, menarik dan jelas.
- 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- 3) Memberi kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.
- 4) Memberi kesempatan pada anak TK untuk menyebutkan lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan manfaat alat permainan adalah untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat mengembangkan pengetahuan anak.

## **5. Permainan Kartu Kata Berlapis Busa**

Kartu kata adalah kartu kata yang berbentuk lembaran-lembaran persegi panjang yang bertuliskan kata-kata yang mudah dicerna anak-anak terutama masih berusia balita. Dengan menggunakan kartu kata kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan sambil bermain, karena dengan bermain anak tidak merasa terbebani untuk belajar membaca seperti orang dewasa, dengan bermain anak menemukan kebebasan untuk berekspresi dan mengutarakan pendapatnya.

Kartu kata berlapis busa adalah kartu kata yang sudah diubah / dimodifikasi oleh peneliti, agar anak tidak bosan dan anak akan tertarik melakukan permainan tersebut. Permainan kartu kata berlapis busa ini sangat

menarik dan menyenangkan untuk anak. Permainan ini hanya menggunakan papan panel, kartu kata berlapis busa dan gambar beberapa objek lainnya.

Dhieni, dkk menyatakan bahwa (2005: 9.19)

“Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari tegangan dan kecemasan. Anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dalam membuat keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, anak-anak dapat melihat beberapa kata-kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan dan berulang-ulang”.

Sedangkan menurut Musfiroh (2005: 166) menyatakan bahwa:

“Permainan yang melibatkan huruf-huruf membantu anak untuk menyebutkan dan membedakan suara huruf yang berbeda dan mencocokkan suara-suara itu dengan tulisannya, sehingga ketertarikan anak dalam bahasa seperti membaca dan menulis semakin besar”.

Jadi dalam permainan kartu kata berlapis busa ini, anak-anak dapat mengembangkan kemampuannya untuk menyampaikan pikiran kepada orang lain dan mendengarkan pembicaraan bahasa anak dalam berkomunikasi dengan sesama temannya.

Pada permainan Kartu kata Berlapis Busa ini terdapat sebuah kartu kata yang dilapis busa dan ditempelkan ke papan panel yang berukuran 50 x 30. Anak diminta untuk mengambil kartu kata berlapis busa untuk menempelkan ke papan panel, misalnya: guru menunjuk salah satu anak untuk mengambil kartu kata berlapis busa, dan anak mencari kartu kata tersebut dan menempelkannya ke papan panel.



**Gambar 1. Permainan Kartu Kata Berlapis Busa**

## **B. Penelitian yang Relevan**

Refniati (2010) dengan judul “Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu huruf di Taman Kanak-kanak Nurul Halim Padang”. Berdasarkan pengamatannya bahwa anak tidak tertarik pada pembelajaran membaca, ini terbukti lebih dari sebagian anak belum menguasai konsep membaca. Dari fenomena inilah Refniati melakukan penelitian tindakan kelas di TK Nurul Halim Padang untuk meningkatkan perkembangan pembelajaran

membaca dalam bentuk permainan kartu huruf. Sehingga pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan. Fenomena ini juga terjadi di TK Ar-Rahim Padang penulis teliti. Banyak anak yang tidak tertarik pada pembelajaran membaca berbeda dengan Refniati, untuk meningkatkan kemampuan membaca anak TK Ar-Rahim penulis merancang suatu alat permainan kartu kata berlapis busa, agar kemampuan membaca anak TK Ar-rahim dapat meningkat.

Ritasmawati (2010) dengan judul “Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu bergambar di Taman Kanak-kanak Karang Taruna II Lubuak Alai Lima Puluh Kota”. Fenomena yang terjadi sama dengan terjadi pada TK yang diteliti oleh Refniati dan penulis. Bahwa anak tidak tertarik pada pembelajaran membaca, ini terbukti lebih dari sebagian besar anak belum menguasai konsep membaca. Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak TK Karang Taruna II Lubuk Alai Lima Puluh kota, Ritasmawati merancang alat permainan kartu bergambar. Sedangkan peneliti merancang alat permainan Kartu Kata Berlapis Busa untuk meningkatkan kemampuan membaca anak TK Ar-rahim padang yang peneliti teliti.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang peneliti lakukan sama-sama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan alat permainan yang sama dengan penelitian di atas tetapi peneliti menggunakan permainan kartu kata berlapis

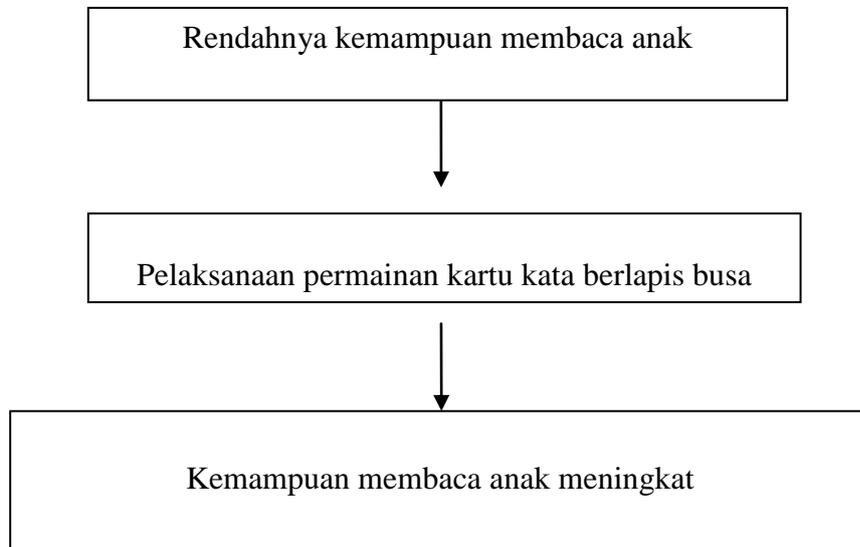
busa. Dan penelitian yang telah dilakukan terdahulunya dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

### **C. Kerangka Konseptual**

Berdasarkan rendahnya kemampuan membaca anak di TK Al-qur'an ar-rahim ini maka peneliti melakukan permainan kartu kata berlapis busa agar peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan yang menarik untuk belajar membaca. Pembelajaran membaca anak usia dini melalui permainan kartu berlapis busa agar dapat mengembangkan bahasa anak dalam berkomunikasi, berbicara dan memiliki perbendaharaan kata yang banyak. Dalam permainan ini guru memperlihatkan peragadan meminta anak untuk menyusun kartu kata sesuai dengan gambar yang diperintahkan oleh guru. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk perlombaan.

Alat permainan kartu kata ini terbuat dari alat dan bahan yang tidak membahayakan. Adanya permainan kartu kata ini, diharapkan perkembangan kemampuan membaca anak dengan menyusun kartu kata sesuai dengan gambar yang diperintahkan dapat meningkatkan sesuai dengan tahap perkembangannya

Di bawah ini adalah kerangka berpikir



**Gambar 2. Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Permainan Kartu Kata Berlapis Busa dapat meningkatkan Taman Kanak-kanak kemampuan membaca anak di kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Al-Quran Ar-Rahim Padang”.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab I sampai Bab IV dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan Permainan Kartu Kata Berlapis Busa pada anak kelompok B1 TK AR-RAHIM Padang.
2. Pada Permainan Kartu Kata Berlapis Busa kemampuan yang dicapai yaitu anak dapat menyebutkan huruf-huruf, anak dapat membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama, anak dapat membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata akhir yang sama, serta anak dapat membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana.
3. Alat Permainan Kartu Kata Berlapis Busa cocok digunakan pada anak usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah belajar melalui kegiatan bermain. Melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa dapat meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan pada setiap Siklus. Pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan membaca anak pada setiap pertemuan, tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dan hasilnya telah memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Jadi Alat Permainan Kartu Kata Berlapis Busa ini memang bagus digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

## **B. Implikasi**

Dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca anak, dapat dilakukan melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa. Adapun Permainan Kartu Kata Berlapis Busa ini sangat cocok diberikan kepada anak usia dini. Aplikasi membaca melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa dapat memudahkan pembelajaran kepada anak, karena menyenangkan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Hendaknya guru dapat menerapkan kegiatan membaca melalui Permainan Kartu Kata Berlapis Busa ini, karena dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Dalam menggunakan media pembelajaran sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang media yang akan disajikan kepada anak sehingga anak menjadi bersemangat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya guru terlebih dahulu menciptakan suasana yang kondusif
4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui metode dan media lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhim,faudzil. 2004. *Membuat Anak Gila membaca*. Jakarta: Mizan Media Utama
- Aisyah, Siti. 2007.*Materi Pokok Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Tenaga Pendidikan. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: B4/PGB/04
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2002. *Modul Pelatihan Pengelola Kelompok Bermain*. Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan*. Jakarta: Depdiknas
- Dhieni, Nurbiana. 2005. *Metodologi Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hartati, Sofia. 2006. *How to be a Good Teacher and to be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media.
- Jazuli, dkk. 2009. *Cara Praktis Belajar Membaca untuk Anak 4-6 Tahun*. Jakarta: PT Kawan Pustaka
- Jindrich, Susan. 2005. *How To Help Children Learn*. Jogjakarta: Bookmarks
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan RI No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Depdiknas
- Masitoh. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group