

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
KEGIATAN PERMAINAN *PUZZLE* KATA BERGAMBAR DI
TAMAN KANAK-KANAK AN-NUR SIMPANG BUKIK
KECAMATAN CANDUNG KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

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



Oleh :

**SERI WAHYUNI
NIM : 2009/95692**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu' berilah kelapangan didalam majelis-majelis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan, "berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat, dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan" (QS AL, Mujadalah : 11)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan) tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap (QS Al Nasyrati : 6,7 dan 8)

Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirobbil'alamin..

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Agung nan Maha Tinggi nan Maha Adil nan Maha Penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Lantunan Al-fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam syukur yang tiada terkira, terima kasihku untukmu. Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk Ayahanda dan Ibundaku tercinta, yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku.,

Spesial buat suamiku yang tercinta Hendra Noferia, SH Yang selalu memberikan semangat dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini semoga Allha SWT memberikan keridhoan kepadanya.

SERI WAHYUNI
95692/2009



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 yang diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan dengan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2016

Yang menyatakan



HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Kegiatan Permainan *Puzzle* Kata Bergambar di Taman Kanak-kanak An-Nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang Kabupaten Agam.**

Nama : Seri Wahyuni

NIM : 95692/2009.

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Disetujui Oleh :

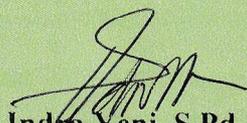
Pembimbing I



Drs. Syafril, M.Pd.

NIP. 19600414 198403 1 004

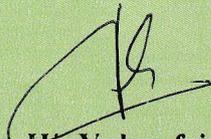
Pembimbing II



Indra Yeni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19710330 200604 2 001

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd.

NIP. 19620730 198802 2 001

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

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

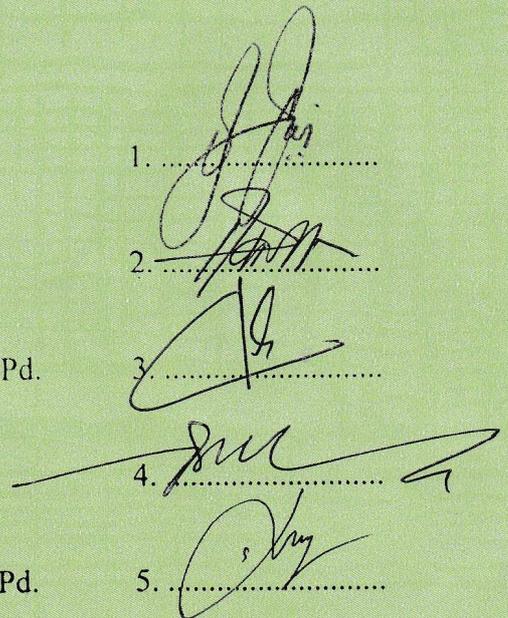
PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
KEGIATAN PERMAINAN *PUZZLE* KATA BERGAMBAR DI
TAMAN KANAK-KANAK AN-NUR SIMPANG BUKIK
KECAMATAN CANDUANG KABUPATEN AGAM

Nama : Seri Wahyuni
NIM : 95692/2009.
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

- | | |
|---|---------|
| 1. Ketua : Drs. Syafril, M.Pd. | 1. |
| 2. Sekretaris : Indra Yeni, S.Pd., M.Pd. | 2. |
| 3. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. | 3. |
| 4. Anggota : Dr. Dadan Suryana | 4. |
| 5. Anggota : Dr. Nenny Mahyudin, M.Pd. | 5. |



ABSTRAK

SERI WAHYUNI 2016. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Kegiatan Permainan *Puzzle* Kata Bergambar di Taman Kanak-kanak An-nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang Kabupaten Agam. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca anak terutama kemampuan mencari huruf awal, kemampuan menyusun huruf pada permainan *puzzle* menjadi kata dan kemampuan membaca Anak dari permainan *puzzle*.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B2 di TK An-Nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang tahun pelajaran 2014/ 2015 sebanyak 20 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, setiap siklus 3 kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari; perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, selanjutnya data diolah menggunakan teknik persentase.

Berdasarkan Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca dan menulis. Pada kondisi awal kemampuan anak masih rendah yaitu 7% dengan adanya siklus I ada peningkatan 25% namun belum maksimal dan pada siklus II mengalami peningkatan 80% perkembangan kemampuan membaca anak melalui permainan *puzzle* kata bergambar. Persentase tingkat keberhasilan anak lebih meningkat serta lebih menunjukkan sikap yang positif sehingga rata-rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK An-Nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang Kabupaten Agam.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti aturkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul "**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kegiatan Permainan *Puzzle* Kata Bergambar di Taman Kanak-kanak An-nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang Kabupaten Agam**"

Proses penyelesaian Skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan Skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Drs. Syafril, M. Pd selaku Dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan perhatian serta kesabaran bagi penelitian untuk menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Indrayeni. S.Pd, M. Pd selaku Dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan perhatian serta kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti dalam kegiatan perkuliahan terutama dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak/Ibu Dosen PG.PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Padang beserta Karyawan dan Karyawati yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan dan wawasan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah dan majelis guru TK An-Nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang Kabupaten Agam yang telah memberikan bantuan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ayah dan Ibu yang telah memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Suami ku yang tercinta Hendra Noferia, SH yang selalu setia dan sabar memberi semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mohon maaf, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya. dan peneliti pada khususnya.

Padang, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Hakikat Anak Usia dini	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini	6
2. Hakekat Perkembangan Bahasa Anak	8
a. Pengertian Bahasa	8
b. Fungsi Bahasa	8
c. Karakteristik Kemampuan Berbahasa Anak	9
3. Perkembangan Kemampuan Baca Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Membaca	10
b. Tujuan Membaca	11
c. Manfaat Membaca	12
d. Prinsip-prinsip Kemampuan Baca Anak Usia Dini	12
e. Perkembangan Membaca	13
f. Tahap-tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini	15
4. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	16
5. Bermain dan Permainan	18
a. Pengertian Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia dini	18
b. Tujuan Bermain	20
c. Karakteristik Bermain	22
d. Manfaat Bermain	22
6. Permainan Puzzle Kata Bergambar dalam penegnalan Membaca Anak Usia Dini	23
B. Penelitian Yang Relevan	24
C. Kerangka Berfikir	25
D. Hipotesis Tindakan	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26
C. Subjek Penelitian	27
D. Prosedur Penelitian	28
a. Kondisi Awal	30
b. Siklus I	30
c. Siklus II	37
E. Defenisi Operasional	44
F. Instrumentasi	44
G. Teknik Pengumpulan Data	45
H. Tehknik Analisis Data	46

BAB IV HASII PENELITIAN

A. Deskripsi Data	47
B. Analisis Data	82
C. Pembahasan	87

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	89
B. Implikasi	89
C. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA	92
----------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Daftar	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berpikir	25
Bagan 2 Prosedur Pelaksanaan Penelitian Kelas	29

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Jadwal Penelitian	27
Tabel 2 Lembar Observasi Peningkatan kemampuan membaca anak	45
Tabel 3 Hasil Observasi Kemampuan membaca anak B2 TK An-Nur pada kondisi awal sebelum tindakan dengan Menggunakan kartu huruf (sebelum tindakan)	48
Tabel 4 Rangkuman Hasil Observasi Kemampuan membaca anak TK An-Nur pada kondisi awal (sebelum tindakan) Dengan Menggunakan kartu huruf	49
Tabel 5 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus I pertemuan I (setelah tindakan)	52
Tabel 6 Rangkuman Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada Siklus I pertemuan I (setelah tindakan)	53
Tabel 7 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan)	56
Tabel 8 Rangkuman Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK Melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan)	57
Tabel 9 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus I pertemuan III (setelah tindakan)	60
Tabel 10 Rangkuman Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada Siklus I pertemuan III (setelah tindakan)	61
Tabel 11 Rekapitulasi Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK Melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus I pertemuan I, II dan III (setelah tindakan)	64
Tabel 12 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)	69
Tabel 13 Rangkuman Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)	70
Tabel 14 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan II (setelah tindakan)	73
Tabel 15 Rangkuman Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan II (setelah tindakan)	74

Tabel 16 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan III (setelah tindakan)	76
Tabel 17 Rangkuman Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan III (setelah tindakan)	87
Tabel 18 Rekapitulasi Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan I, II dan III (setelah tindakan)	79
Tabel 19 Peningkatan kemampuan membaca anak di TK An_nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang (Kategori Bisa Sekali)	82
Tabel 20 Peningkatan kemampuan membaca anak di TK An_nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang (Kategori Bisa)	83
Tabel 21 Peningkatan kemampuan membaca anak di TK An_nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang (Kategori Cukup)	84
Tabel 22 Peningkatan kemampuan membaca anak di TK An_nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang (Kategori kurang)	85
Tabel 23 Peningkatan kemampuan membaca anak di TK An_nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang (Kategori Sangat kurang)	86

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Kemampuan membaca anak B2 TK An-Nur pada kondisi awal sebelum tindakan dengan Menggunakan kartu huruf (sebelum tindakan)	51
Grafik 2 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus I pertemuan I (setelah tindakan)	55
Grafik 3 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus I pertemuan II (setelah tindakan)	59
Grafik 4 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus I pertemuan III (setelah tindakan)	63
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi kemampuan membaca Anak TK melalui Kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus I pertemuan I, II dan III (setelah tindakan)	66
Grafik 6 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan I (setelah tindakan)	71
Grafik 7 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan II (setelah tindakan)	75
Grafik 8 Hasil Observasi kemampuan membaca anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan III (setelah tindakan)	78
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi kemampuan membaca Anak TK melalui kegiatan permainan <i>Puzzle</i> kata bergambar pada siklus II pertemuan I, II dan III (setelah tindakan)	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah dari berbagai sumber. Dengan demikian anak sebagai generasi penerus masa depan perlu memiliki kemampuan memperoleh, memilih, dan mengelola informasi untuk mampu bertahan pada keadaan yang selalu berubah dan mampu untuk bersaing. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif, dan kemampuan kerjasama yang efektif. Cara berpikir seperti ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran membaca, karena dengan membaca anak dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menjelajahi dunia pendidikan dan turut serta dalam pembangunan.

TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan yang menyiapkan pendidikan secara dini bagi Anak Usia Dini (AUD) empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar dengan lama pendidikan satu sampai dua tahun disini guru dan orang tua sangat berorientasi penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan AUD. Pada tahap ini anak berada pada tahap berfikir konkrit. Anak dapat mengembangkan imajinasinya, kreatifitas, dan pertumbuhan sosialisasi.

TK merupakan lembaga pendidikan formal. Kegiatan yang dilakukan di TK dengan metode bermain dengan menggunakan alat permainan

edukatif. Pembelajaran membaca, menulis dan berhitung di TK khususnya kelompok B dilakukan dengan cara mengenalkan angka-angka dan huruf-huruf.

Semiawan, (2006: 60) mengemukakan “membaca merupakan salah satu wahana dan upaya mewujudkan kemampuan seseorang, dan membaca adalah keterampilan khusus yang bisa dikuasai oleh makhluk manusia yang berbudaya”. Undang-undang No 20 tahun 2003 Bab III Pasal 4 ayat 5 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya menulis, membaca dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa membaca mempunyai kedudukan yang penting dalam kehidupan manusia untuk dapat maju dan berkembang serta mampu bersaing menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan yang memiliki kecepatan tiga kali lebih cepat dari pada perubahan pembangunan. Untuk itu membaca sangat tepat jika diberikan kepada anak usia dini karena pada usia dini anak mengalami masa peka atau disebut juga dengan usia emas (*Golden Age*). Masa yang hanya dialami sekali seumur hidup. sebagaimana hasil penelitian para ahli dikutip oleh Drajat, (2006: 6) bahwa:

Otak bayi waktu lahir mencapai 100 sampai 200 milyar sel syaraf otak, perkembangan sel syaraf otak anak dan kapasitas belajar anak tergantung dari pengalaman – pengalaman belajar pada usia dini, Otak anak mampu memproses pengalaman-pengalaman indrawi baru dan menyimpan informasi tersebut untuk penggunaan dimasa depan, makin banyak pengalaman makin besar peluang anak untuk membentuk pola pembelajaran yang permanen di otak mereka.

Kemampuan membaca dapat menyampaikan informasi yang diterimanya melalui bacaannya. Masyarakat beranggapan bahwa anak belajar membaca jika sudah masuk usia sekolah. Dalam praktek pendidikan di lapangan guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan membaca tersebut, walaupun dilakukan sering tidak mencapai tujuan yang diharapkan, karena anak seakan tidak tertarik dengan keterampilan bahasa ini. Hal ini dirasakan banyak guru TK dalam melaksanakan proses pembelajaran, padahal keterampilan membaca ini selalu dituntut oleh lingkungan agar anak tamat TK dapat membaca.

Kesulitan guru TK dalam memberikan pengenalan membaca juga ditemui dalam keseharian penulis sebagai guru di kelompok B TK An-Nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang Kabupaten Agam, walaupun telah dilakukan berbagai upaya, namun pada kenyataannya anak hanya dapat menyebutkan saja tanpa mengetahui apa yang mereka baca. Oleh sebab itu pada kesempatan ini akan dilakukan satu tindakan kelas, dengan harapan dapat memberikan pengenalan membaca yang sesuai dengan dunia anak, yaitu dunia bermain.

Berdasarkan pengalaman mengajar lebih kurang 3 tahun di TK An-Nur Simpang Bukik Kecamatan Canduang Kabupaten Agam masih rendahnya tingkat kemampuan membaca anak pada tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini terlihat dari hasil belajar anak pada semester II tahun pelajaran 2014-2015 dari 20 orang anak hanya 5% anak yang dapat atau mampu membaca dengan baik, yang tentunya sesuai dengan kompetensi

pengenalan membaca anak usia dini. Mereka dapat menyebut huruf A-Z tapi mereka tidak kenal bentuk huruf contoh (F, B, C, G dan lain sebagainya).

Agar tercapainya kemampuan membaca anak maka dirancang kegiatan belajar menggunakan *puzzle* kata bergambar

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka identifikasi permasalahan rendahnya hasil belajar anak dalam pengenalan membaca anak dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut antara lain :

1. Media yang digunakan untuk pengenalan membaca kurang menarik bagi anak
2. Minat anak dalam pengenalan membaca terlihat rendah dan anak lebih senang dengan kegiatan membangun/bermain balok
3. Hasil belajar membaca anak masih rendah
4. Kegiatan pembelajaran untuk pengenalan membaca kurang menarik bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya identifikasi permasalahan yang harus dipecahkan maka penelitian ini dibatasi pada “ ketersediaan media pembelajaran yang kurang bervariasi”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan dari permasalahan ini adalah “bagaimanakah penggunaan media *puzzel* kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca

anak di TK An-Nur Simpang Bukik kecamatan Candung Kabupaten Agam”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *puzzle* kata bergambar di TK An-Nur Simpang Bukik kecamatan Candung Kabupaten Agam”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua kalangan khususnya :

1. Bagi Anak

- a. Dapat menggunakan media pembelajarana untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan baik
- b. Dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, baik kognitif, afektif dan psikomotor anak

2. Bagi Guru

- a. Bagi guru khususnya TK An-Nur Simpang Bukik agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal, dan minat membaca anak dapat dikembang dengan baik.
- b. Agar lebih inovatif dalam merancang atau menemukan permainan atau media pembelajaran bagi anak TK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan masa yang harus distimulasi dengan berbagai rangsangan baik fisik maupun psikis. Ki Hajar Dewantara dalam Suyanto (2005:6) mengatakan bahwa “Anak Usia Dini bersifat unik”. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Menurut Aisyah (2007:3) Anak Usia Dini “adalah anak yang berada pada rentang 0-6 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan Taman Penitipan Anak, Pendidikan Prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD”. Menurut Sudjiono (2009:6) Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu pertumbuhan dan perkembangan.

Berdasarkan pendapat di atas, Anak Usia Dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun yang memiliki potensi, tingkah laku, dan karakteristik tertentu dan harus dikembangkan sehingga nanti akan menjadi manusia dewasa yang mandiri, bertanggung jawab.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini secara umum menurut Aisyah (2007:3): 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Merupakan

pribadi yang unik, 3) Suka berfantasi dan berimajinasi, 4) Masa paling potensi untuk belajar, 5) Menunjukkan sikap egosentris, 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Guru harus peka terhadap karakteristik dan tanggap terhadap perubahan-perubahan terjadi pada diri anak, meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas pendidikannya sehingga dapat memberikan layanan sesuai kebutuhan anak. Banyak pendapat yang menjelaskan tentang karakteristik Anak Usia Dini. Menurut Eliyawati (2005:2) ciri-ciri Anak Usia Dini adalah:

1) Anak bersifat unik, 2) Anak mengekspresikan perilaku secara spontan, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) Anak itu *egosentris*, 5) Anak memiliki rasa ingin tahu, 6) Anak bersifat *eksploratif* dan petualang, 7) Anak umumnya kaya dengan fantasi, 8) Anak mudah frustrasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan, 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) Anak merupakan usia belajar yang potensial, 12) Anak semakin menunjukkan minat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Anak Usia Dini adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensi, untuk itu lingkungan sekitar anak perlu memfasilitasi dengan lingkungan dan bimbingan belajar yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak dapat berkembang sesuai kapasitas genetisnya.

2. Hakekat Perkembangan Bahasa Anak

a. Pengertian Bahasa

Badudu (dalam Dhieni, 2006:1.19) menyatakan “ bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya”.

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Bromley dalam Dhieni dalam Musfiroh (2006: 15) menyatakan bahwa “terdapat empat macam bentuk bentuk pengenalan bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis”.

Sehubungan dengan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa apabila orang tua dan pendidik sering mengajak anak bercerita maka dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak lebih cepat, karena pengembangan aspek – aspek linguistik perlu memperoleh prioritas yang utama.

b. Fungsi Bahasa

Holiday dalam Suyanto (2005: 21) mengidentifikasi tujuh fungsi bahasa bagi anak usia dini yaitu :

a. Bahasa sebagai personal

anak menggunakan bahasa untuk menceritakan diri mereka sendiri.

b. Bahasa sebagai informatif.

anak menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan sesuatu informasi yang diperoleh dari orang lain.

c. Bahasa sebagai imajinasi

anak menggunakan bahasa untuk membuat kesan tentang diri, membuat keyakinan diri.

d. Bahasa sebagai heuristik

anak menggunakan bahasa untuk menemukan tentang sesuatu.

e. Bahasa sebagai interaksional

anak menggunakan bahasa untuk memperoleh sesuatu dari orang lain.

f. Bahasa sebagai instrumental ;

anak menggunakan bahasa untuk memperoleh kebutuhan pribadi dan memperoleh sesuatu yang mereka kerjakan.

g. Bahasa sebagai regulatory

anak menggunakan bahasa untuk mengontrol tingkah laku orang lain.

c. Karakteristik Kemampuan Berbahasa Anak

Karakteristik kemampuan berbahasa anak dapat dibagi menjadi :

a. Anak dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata.

b. Anak dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.

- c. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan dimana anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan.
- d. Lingkup kosakata yang diucapkan anak menyangkut ; warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, perbandingan dan jarak.

Pengembangan kemampuan berbahasa yang diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir logis, sistematis dan analitis, peningkatan pemahaman struktur bahasa yang sederhana, peningkatan kemampuan berekspresi melalui bahasa dengan tepat, kemampuan komunikasi efektif akan membangkitkan minat berbahasa dan pengembangan kemampuan mengungkapkan perasaan, sikap dan pendapat.

3. Perkembangan Kemampuan Baca Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca

Sebelum kita masuk pada perkembangan kemampuan membaca anak terlebih dahulu akan dijelaskan pengertian membaca. Membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Menurut Andersen dkk (dalam Yulsyofriend 2013:47)
“memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna

suatu tulisan . Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan.”

Untuk dapat memahami suatu bacaan , seseorang harus dapat menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Pada waktu membaca, sementara pikiran menghubungkan dengan makna. Pemahaman akan pengetahuan yang dimiliki tidak mungkin diperoleh tanpa pengetahuan yang dimiliki terlebih dahulu. Misalnya bentuk kata, struktur kata, dan ungkapan. Dengan singkat, pada waktu membaca pikiran sekaligus memproses informasi grafonik yang menyangkut hubungan antara tulisan dan bunyi bahasa, informasi sintaksis yang berhubungan dengan struktur kalimat, serta informasi semantic yang menyangkut makna bacaan.

Adapun menurut Hari (dalam Yulsoyfriend 2013:48) “membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari symbol verbal yang tertulis/tercetak. Membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan symbol- symbol verbal yang tertulis/tercetak.”

b. Tujuan Membaca

Tujuan membaca memang sangat beragam bergantung pada situasi dan kondisi pembaca. Secara umum tujuan ini dapat dibedakan sebagai berikut :

- a. Membaca bertujuan untuk mendapatkan informasi. Informasi yang dimaksud mencakup informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari.

- b. Meningkatkan citra diri si pembaca.
- c. Membaca bertujuan untuk melepaskan diri dari kenyataan misalnya perasaan jenuh, sedih dan putus asa.
- d. Membaca bertujuan untuk rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan.
- e. Tujuan membaca yang tinggi adalah mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

c. Manfaat Membaca

Adapun kemampuan membaca sangat penting dimiliki anak sebagai berikut :

- a. Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca.
- b. Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahagiaan yang lebih tinggi.
- c. Membaca memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
- d. Kegemaran membaca memberikan beragam perspektif pada anak
- e. Membaca membantu anak-anak untuk memiliki kasih sayang.

d. Prinsip-prinsip Kemampuan Membaca Anak Usia Dini.

Beberapa prinsip kemampuan membaca Anak Usia Dini :

1. Pendidik lebih mengutamakan pengembangan penguasaan kosakata.
2. Mendeteksi/melacak kemampuan awal anak dalam berbahasa.

3. Merencanakan kegiatan bermain dan alat permainan sederhana melalui kegiatan bercakap-cakap, bercerita dan menyampaikan cerita.
4. Mengkomunikasikan kegiatan kebahasaan anak pada orang tua termasuk kegiatan melalui permainan membaca permulaan
5. Menentukan sarana permainan yang diambil.
6. Menggunakan perpustakaan anak sebagai sarana yang dapat merangsang dan menumbuhkan minat baca anak.
7. Menata lingkungan kelas dengan berbagai kosa kata dan nama benda.
8. Menggunakan gambar-gambar sederhana yang dikenal anak untuk mengenalkan berbagai bentuk kata atau kalimat sederhana.

e. Perkembangan membaca

Salah satu wahana dan upaya mewujudkan kemampuan seseorang adalah kegiatan membaca. Kegiatan berarti memahami tulisan, rangkaian kata-kata dengan dekade untaian lambang tertulis. Jadi kegiatan membaca menuntut lebih banyak dari pada mengeja kata dan huruf karena makna untaian kata tersebut harus dipahami artinya.

Membaca bagi anak usia dini tidak sama dengan membaca manusia dewasa. Membaca bagi anak usia dini diberikan sesuai dengan tahap dan perkembangan anak, dan sebagaimana kita ketahui Suyanto, (2005: 14) “sejak tahun pertama kelahiran anak, mereka sudah memulainya dengan cara mendengar, bersuara, berkata-kata,

dan semua ini merupakan keterampilan yang mengarah pada perkembangan bahasa anak”

Membaca dapat diperkenalkan sejak anak dalam kandungan. Minat baca anak sudah ada sejak tahun pertama kelahiran anak. Mereka memulainya dengan cara mendengar, bersuara, mengucap kata-kata, dan semua ini merupakan keterampilan yang mengarah pada perkembangan bahasa anak. Membaca tidak memiliki awal belajar tertentu, tetapi semua konsep yang dapat mendukung kemampuan membaca harus dipelajari agar anak bisa membaca dengan baik.

Menurut Thomson 1970 (dalam Hawadi 2001:13), “waktu yang paling tepat untuk mengenalkan membaca adalah saat anak duduk di TK, karena pada usia tersebut rasa ingin tahu anak berkembang sehingga anak melontarkan pertanyaan-pertanyaan”. Dan juga pada usia 1-3 tahun anak sudah dapat dikenalkan membaca melalui gambar-gambar yang ada di iklan, ataupun dalam majalah, dan buku-buku cerita bergambar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa membaca memang sudah dapat dikenalkan kepada anak usia dini, yang tentunya harus sesuai dengan tahap perkembangan dan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

f. Tahap-tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

Secara khusus perkembangan kemampuan membaca (Yulsyofriend, 2013: 58) pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)
Pada tahap ini anak mulai menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting. Melihat dan membolak-balikan buku dan kadangkala anak membawa buku kesayangannya.
2. Tahap pembentukan konsep diri (*Selp concept stage*)
Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar.
3. Tahap membaca gambar (*brinding reading stage*)
Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya.
4. Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*)
Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphonic, sematic dan syntactic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteknya.
5. Tahap membaca lancar
Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya perkembangan membaca pada anak usia dini berkembang melalui beberapa tahapan-tahapan sesuai dengan perkembangan anak usia dini tersebut. Untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi keberbahasaan anak di atas maka permainan dan berbagai alatnya memegang peranan penting.

4. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Saat dilahirkan sampai dengan usia pendidikan dasar merupakan masa keemasan dan sekaligus merupakan masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, social, emosional, intelektual, konsep diri, seni, dan moral agama. Sebagaimana tertuang dalam UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini adalah upaya pemberian ransangan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun agar potensi peserta didik berkembang secara optimal”.

Hal ini sesuai dengan hak anak sebagaimana diatur dalam UU No 23 tahun 2002 tentang hak perlindungan anak yang menyatakan “setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Salah satu implementasi dari hak ini adalah memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakat anak.

Pemberian ransangan pendidikan bagi anak usia dini tidak sama dengan pembelajaran bagi anak usia pendidikan dasar. Dalam hal ini pendidik hendaklah memahami tentang prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Sebagaimana dikemukakan Hurlock (1950: 45)

Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman social dan budaya, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberikan kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara.

Mulyadi (1997: 9) juga mengemukakan

Melalui bermain anak berusaha untuk mendapatkan pengalaman yang kaya, anak dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menemukan sendiri pengertian yang terbentuk melalui pengulangan-pengulangan, anak juga dapat mempelajari sesuatu hal yang baru dimana anak akan mencoba memadukan pengetahuannya dengan kenyataan yang ada disekelilingnya.

Bermain tidak menuntut hasil akhir, bermain merupakan proses belajar, jadi dalam hal ini anak tidak dibebani oleh hal yang mereka pelajari. Anak bebas bermain apa yang mereka suka dan berhenti kapan mereka mau. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu mengutamakan proses dan bukan hasil, dari proses yang dialaminya anak belajar untuk memecahkan masalah. Ini merupakan keterampilan kecakapan hidup dan sangat berguna bagi kehidupan anak dimasa datang.

Kegiatan bermain yang dilakukan anak melibatkan anak secara aktif sehingga mereka menikmati sendiri kegiatan tersebut. Ini akan menimbulkan kepuasan dalam diri anak sehingga anak memiliki rasa percaya diri sehingga anak akan mampu untuk berucap “saya bisa”.Kelompok bermain merupakan lembaga pendidikan anak usia dini

yang tentunya juga memiliki prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

Belajar dan bermain dalam pembelajaran sangat menentukan proses belajar yang dilalui anak dan penerimaan anak terhadap informasi yang ingin disampaikan guru. Semiawan (2005 : 14) mengemukakan “pembelajaran yang senantiasa bernuansa permainan dapat membantu anak menjadi kreatif, demokratis, kooperatif, percaya diri, memahami orang lain dan disiplin”.

Pembelajaran yang memiliki prinsip belajar yang sesuai dengan dunia anak bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dikatakan bermain sambil belajar karena bermain dan belajar adalah satu kesatuan proses yang terjadi dalam satu kesatuan waktu, karena di dalam bermain itulah sesungguhnya terjadi proses belajar dan belajar yang terjadi dalam kegiatan bermain.

Einon (2005 : 65) mengemukakan “bagi anak bermain adalah belajar, sehingga belajar itu jadi menyenangkan”. Pada dasarnya anak-anak belajar melalui bermain, karena tidak ada cara lain bagi mereka untuk mencapai segala hal yang harus mereka capai.

5. Bermain dan Permainan

a. Pengertian Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Bermain merupakan salah cara anak untuk belajar, melalui bermain anak akan mempelajari berbagai hal, baik bahasa, kognitif, motorik, anak belajar bersosialisasi, berempati bahkan seni dan yang lainnya. Itulah sebabnya prinsip pembelajaran anak usia dini senantiasa melalui bermain

atau lebih dikenal dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. NAECY (*National Association of the Education of Young children*) dan ECEI (*Association for children Education Internasional*) menegaskan bahwa :

“ Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, yang mengembangkan pemahaman social dan kultural, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan apa yang mereka pikirkan, memberikan kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara (Isenberg dan Jolongo 1993)”.

Menurut Sudono (1995) “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”

Belajar dan bermain dalam pembelajaran anak TK sangat menentukan proses belajar yang dilalui anak, dan penerimaan anak terhadap informasi yang ingin disampaikan guru melalui bermain. Cony 2002 (dalam Haryati 2005) mengemukakan, pembelajaran yang senantiasa bernuansa bermain permainan dari TK dapat membantu anak kreatif, demokrasi, kooperatif, percaya diri, memahami orang lain dan disiplin.

Pembelajaran di TK memiliki prinsip “ Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.” Dilakukan bermain sambil belajar karena belajar dan bermain adalah satu kesatuan proses yang terjadi dalam satu kesatuan waktu, karena dalam bermain itulah sesungguhnya terjadi proses belajar dan belajar itu terjadi dalam kegiatan bermain, pembelajaran di TK memiliki prinsip – prinsip (Suyanto 2005): “a) konkret dan dapat dilihat

langsung, b) seimbang antara kegiatan fisik dan mental, c) bersifat pengenalan, d) sesuai dengan tingkat perkembangan anak, e) sesuai dengan kebutuhan individual, f) mengembangkan kecerdasan, g) terpadu, h) menggunakan esensi bermain”.

Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar (Mulyadi, 1997 :

9) mengemukakan :

Melalui bermain anak berusaha untuk mendapatkan pengalaman yang kaya, anak dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menentukan sendiri pengertian yang terbentuk melalui pengulangan – pengulangan. Melalui bermain anak mempelajari sesuatu hal yang baru. Anak akan mencoba memadukan pengetahuannya dengan kenyataan yang ada di sekeliling.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bermain itu merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, mengasikkan, mengairahkan, tanpa paksaan. Sehingga anak itu bebas dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya sendiri yang mana sangat bermakna dan memberi kesan serta dapat mengembangkan kemampuan dasar yang dimilikinya secara optimal.

b. Tujuan Bermain

Permainan merupakan gejala yang umum di kalangan masyarakat. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab, permainan yang tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan permainan itu terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai oleh anak waktu bermain.

Sugianto (1995:11) menjelaskan bahwa “bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Oleh karena itu permainan untuk anak usia dini harus yang disenangi oleh anak”.

Sudono (2010:1) “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Pemahaman tentang bermain akan membuka wawasan dan menjernihkan pendapat guru tentang bermain, sehingga ia akan lebih luwes dan berwawasan luas tentang kegiatan bermain yang mendukung segala aspek perkembangan anak. Guru mau pula memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, sehingga konsep-konsep maupun pengertian dasar pengetahuan dapat ditemukan sendiri oleh anak dan dengan demikian lebih mudah dikuasai oleh anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain bertujuan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam rangka memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sambil bermain tanpa dipaksa dengan menggunakan alat permainan yang telah disediakan. Melalui alat permainan tersebut akan memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

c. Karakteristik Bermain

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

Montolalu (2005:1.2) mengemukakan tentang karakteristik bermain yaitu: “1) Bermain relative bebas dari aturan-aturan, 2) Bermain seperti dilakukan dalam kehidupan nyata, 3) bermain lebih difokuskan pada proses, 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak”.

Musfiroh (2005:6-8) mengemukakan tentang karakteristik bermain anak yaitu: “1) Bermain selalu menyenangkan, menggembirakan, 2) Bermain adalah motivasi intrinsik, 3) Bermain bersifat spontan dan suka rela, 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta, 5) Bermain bersifat pura-pura, 6) Bermain bersifat aktif, 7) Bermain bersifat fleksibel”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bermain itu merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, mengasikkan, mengairahkan, tanpa paksaan. Sehingga anak itu bebas dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya sendiri yang mana sangat bermakna dan memberi kesan serta dapat mengembangkan kemampuan dasar yang dimilikinya secara optimal.

d. Manfaat Bermain

Bermain merupakan factor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak yang meliputi fisik, sosial, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik. Dalam Musfioh (2005;14) yakni bahwa permainan mempengaruhi perkembangan anak melalui 3 cara yaitu.

1. Bermain menciptakan *Zone Of Proximal Devepmental* (ZDP) pada anak yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak. Saat bermain. Anak melakukan sesuatu yang melebihi usianya dan tingkah laku mereka sehari-hari.
2. Bermain memfasilitasi separasi (pemisah) pikiran dari objek dan aksi. Dalam permainan anak lebih menuruti apa yang ada dalam pikirannya dari pada yang ada dalam realita. Karena bermain memerlukan pengertian suatu objek dengan yang lain, anak-anak mulai memisahkan makna atau ide suatu objek itu sendiri.
3. Bermain mengembangkan penguasaan diri. Dalam bermain, anak tidak dapat bertindak sembarangan, anak musti bertindak sesuai dengan scenario.

6. Permainan *Puzzel* Kata Bergambar dalam Pengenalan membaca Anak Usia Dini

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 352), *puzzle* adalah “teka-teki”. Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan membaca anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Pengenalan membaca yang dilakukan selama ini senantiasa menggunakan media kartu gambar atau kartu kata, dan penggunaan media ini kurang menarik bagi anak. sedangkan penggunaan media *puzzle* lebih

diminati oleh anak. berdasarkan hal tersebut maka penulis mencoba menginovasi media *puzzle* menjadi media *puzzle* kata bergambar.

Media *puzzle* kata bergambar yang penulis kembangkan adalah media yang terbuat dari huruf dan gambar kemudian dipotong menjadi potongan huruf dan gambar sehingga bisa dicocokkan anak untuk menjadi kata atau menjadi sebuah kalimat yang dapat dibaca anak.

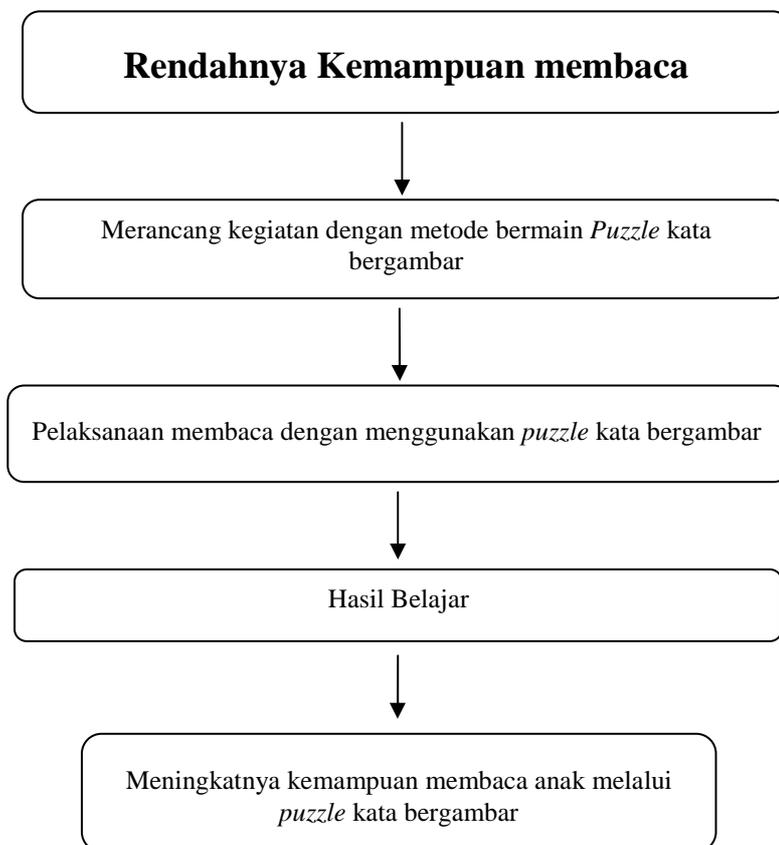
B. Penelitian yang Relevan

Fitriani dalam hal yang bersamaan mengangkat penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Bola-bola Huruf Di Kelompok B1 TK Islam Jamm’iyayatl Hujjaj Bukittinggi tahun 2011”. Hasil penelitian ditemukan terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak dengan baik, yaitu lebih kurang 82.5% kemampuan dalam membaca meningkat dengan baik. Selain itu Diana Olensia th 2013 dengan penelitian yang berjudul “Optimalisasi Pengenalan Membaca melalui Permainan Bongkar Pasang Kartu Bergambar di Raudhatul Athfal MIN Candung Kabupaten Agam”. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa kemampuan anak dalam membaca meningkat lebih dari 78% anak dengan kemampuan baik.

Penelitian yang relevan yang penulis pilih ini bertujuan untuk menghindari terjadinya duplikasi penelitian. Maka dalam penelitian ini penulis juga mengangkat penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui kegiatan permainan *Puzzel* Kata Bergambar Di TK An-Nur Simpang Bukik Kecamatan Candung Kabupaten Agam”.

C. Kerangka Berfikir

Kegiatan bermain yang dilakukan anak melibatkan anak secara aktif sehingga mereka menikmati sendiri kegiatan tersebut. Ini akan menimbulkan kepuasan dalam diri anak sehingga rasa percaya diri anak akan terbentuk dan anak selalu akan berucap saya bisa. Gambaran kerangka berfikir dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Bagan 1
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Penggunaan *puzzle* kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada Bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan *Puzzle* kata bergambar dapat menarik minat anak dalam pembelajaran membaca dan menulis.
2. *Puzzle* merupakan wahana yang sangat penting bagi anak dan merupakan wadah untuk mengembangkan kemampuan anak dalam membaca dan menulis.
3. Peningkatan kemampuan membaca anak melalui kegiatan permainan *puzzle* kata bergambar meliputi kegiatan mencari huruf awal yang diwarnai, kemudian menyusun *puzzle* huruf menjadi kata dan terakhir anak membaca huruf yang telah dicontohnya..
4. Strategi guru memakai kegiatan permainan *puzzle* kata bergambar di TK An-Nur Simpang Bukik kecamatan Canduang Kabupaten Agam dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dan ini terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka implikasi penelitian adalah sebagai berikut :

1. Permainan *puzzle* kata bergambar menjadi alat yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak
2. Permainan *puzzle* kata bergambar dapat memperkaya kosa kata anak dan juga pengetahuan anak .
3. Permainan *puzzle* kata bergambar yang memakai metode praktek langsung menjadi strategi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan membaca anak

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran dari peneliti yang perlu dipertimbangkan sebagai bahan masukan, antara lain:

1. Diharapkan kepada guru agar dapat menjadikan permainan *puzzle* kata bergambar sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Dalam menggunakan metode pembelajaran, guru hendaknya memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan anak.
3. Diharapkan kepada Kepala Sekolah untuk lebih memotivasi guru-guru dalam menciptakan media-media yang kreatif untuk pembelajaran anak.
4. Diharapkan kepada orang tua untuk dapat mengembangkan kemampuan membaca anak melalui *puzzle* kata bergambar.

5. Diharapkan kepada peneliti-peneliti pada masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang membangkitkan minat anak dalam membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimin. 1992. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta.
- Conny, Semiawan. 2006. *Perkembangan Membaca Anak TK* (Skolar Fasilisator). Jakarta. Direktorat Jendral Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah. Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas, 2003. *Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Naional* . Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas, 2004. *Konsep PAUD*. Jakarta: Depdiknas
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 Tahun*. Jakarta. Erlangga
- Eliyawati,cucu 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Suber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas
- Hurlock,B Elizabeth.1950.*Child Development*. McGraw-Hill International Bokok Company
- Musfiroh,tadkiroatun 2005. *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Mulyadi,Seto 1997. *Bermain Itu Indah*. Jakarta. Gramedia
- Montolalu, B.E.F dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudono, Anggani.2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo