

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI  
PERMAINAN KALUNG KATA BERGAMBAR DI TAMAN  
KANAK-KANAK DHARMAWANITA PARAMAN  
AMPALU PASAMAN BARAT**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

**NELLY  
NIM. 57311/2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING  
SKRIPSI**

**Judul** : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu Kabupaten Pasaman Barat**

**Nama** : Nelly

**NIM** : 2010/57311

**Jurusan** : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

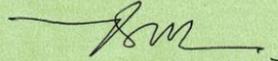
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

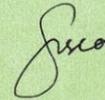
Disetujui Oleh:

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

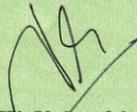


**Dr. Dadan Suryana**  
NIP. 19750503 200912 1001



**Rismareni Pransiska, SS, M.Pd**  
NIP. 19820128 200812 2003

**Ketua Jurusan**



**Dra. H. Yulsyofriend, M.Pd**  
NIP. 19620730 198803 2 002

**HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI**

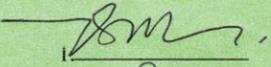
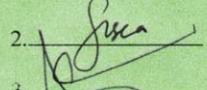
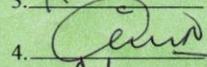
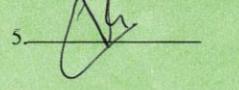
Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan  
Kalung Kata Bergambar di TK Dharmawanita  
Paraman Ampalu**

Nama : Nelly  
NIM : 2010/57311  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

**Tim Penguji**

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Dadan Suryana	
2. Sekretaris : Rismareni Pransiska, SS, M. Pd	
3. Anggota : Asdi Wirman, S. Pdi	
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M. Pd	
5. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	

## ABSTRAK

**NELLY, 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu Pasaman Barat. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalung kata bergambar masih belum berkembang atau masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran membaca anak khususnya dalam mengenal kata, huruf lalu menyusunnya di kelas B TK Dharmawanita Paraman Ampalu.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Dharmawanita Paraman Ampalu kelompok B dengan jumlah 15 orang anak. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah melakukan observasi dan format hasil penilaian anak. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Hasil rata-rata persentase kemampuan membaca anak permainan kalung kata bergambar dilihat di siklus I pada umumnya masih rendah. Dan setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalung kata bergambar dari siklus I setelah tindakan terjadi peningkatan pada siklus II sesuai dengan yang diharapkan.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan kalung kata Bergambar di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu Kabupaten Pasaman Barat”**.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan perkuliahan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari dalam penyusunan tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, SS, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
3. Bapak Asdi Wirman, S.PdI, Drs. Indra Jaya, M.Pd, dan Ibu Dra.Hj Yulsyofriend, M.Pd, sebagai dosen penguji yang telah memberikan kritikan dan saran dalam penulisan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
6. Ibu Rita Erlina, selaku kepala sekolah Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu Kabupaten Pasaman Barat yang memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua, kakak, adik-adik, teman-teman, dan sahabat penulis yang telah begitu banyak memberikan do'a, dorongan, moril, dan materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Murid Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu khususnya kelompok B yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman angkatan 2010, buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu, peneliti menerima saran, kritikan, dan masukan yang bermanfaat bagi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori	
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	7
2. Hakikat Bahasa Anak Usia dini.....	9
a. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini .....	9
b. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	9
c. Kemampuan Membaca Anak Usia Dini.....	10
d. Pengenalan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini .....	12
e. Karakteristik Membaca Anak Usia Dini .....	13
f. Perkembangan Membaca Anak Usia Dini .....	16
3. Bermain .....	17
a. Pengertian Bermain .....	17
b. Fungsi Bermain .....	20
c. Manfaat Bermain .....	21
d. Alat Permainan .....	22
e. APE .....	23
f. Permainan Kalung Kata Bergambar .....	24
B. Penelitian Yang Relevan .....	26
C. Kerangka Konseptual .....	27
D. Hipotesis Tindakan .....	28

<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Subyek Penelitian .....	30
C. Prosedur Penelitian .....	30
D. Instrumen Penelitian .....	35
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
F. Teknik Analisis Data .....	36
G. Indikator Keberhasilan .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data	
1. Kondisi Awal .....	39
2. Siklus I .....	39
3. Hasil Analisis Perenungan Siklus I.....	64
4. Deskripsi Siklus II .....	65
5. Hasil Analisis Perenungan Siklus II .....	86
B. Analisis Data .....	87
C. Pembahasan .....	91
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	93
B. Implikasi .....	93
C. Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Format Observasi Kemampuan Membaca Anak .....	38
2. Hasil Observasi Kondisi Awal .....	40
3. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Siklus I Pertemuan I .....	46
4. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Siklus I Pertemuan II .....	52
5. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Siklus I Pertemuan III .....	58
6. Hasil Rekapitulasi Siklus I Pertemuan I, II, III .....	62
7. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Siklus II Pertemuan I .....	68
8. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Siklus II Pertemuan II .....	74
9. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Siklus II Pertemuan III .....	80
10. Hasil Rekapitulasi Siklus II Pertemuan I, II, III .....	84
11. Hasil Observasi Kriteria Tinggi .....	87
12. Hasil Observasi Kriteria Sedang .....	88
13. Hasil Observasi Kriteria Rendah .....	90

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
1. Hasil Observasi Pertemuan Awal.....	41
2. Hasil Observasi Pertemuan I Siklus I .....	48
3. Hasil Observasi Pertemuan II Siklus I .....	54
4. Hasil Observasi Pertemuan III Siklus I .....	59
5. Hasil Rekapitulasi Siklus I Pertemuan I, II dan III .....	64
6. Hasil Observasi Pertemuan I Siklus II .....	69
7. Hasil Observasi Pertemuan II Siklus II .....	75
8. Hasil Observasi Pertemuan III Siklus II .....	81
9. Hasil Rekapitulasi Siklus II Pertemuan I, II dan III .....	86
10. Hasil Observasi Pada Kriteria Tinggi .....	87
11. Hasil Observasi Kriteria Sedang .....	89
12. Hasil Observasi Kriteria Rendah .....	90

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Satuan Kegiatan Harian
2. Lembar Penilaian
3. Dokumentasi Penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pada hakekatnya anak usia dini adalah sosok/individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini merupakan masa-masa emas perkembangan otak yang mengacu pada pengembangan potensi diri anak, tugas pendidik adalah memberikan rangsangan pendidikan.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pada pasal I ayat 14 berbunyi :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 6 tahun yang dilanjutkan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memiliki pendidikan lebih lanjut”.

Anak usia dini disebut juga dengan usia emas, pada usia ini perkembangan anak sangat cepat sehingga butuh bimbingan yang baik. Pendidikan anak usia dini dilakukan dengan bermain sesuai dengan prinsip Taman Kanak-kanak bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Untuk itu dibutuhkan berbagai alat permainan yang dapat merangsang perkembangan bahasa, kognitif dan yang lainnya.

Sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Aktifitas bermain merupakan cara belajar bagi usia dini. Anak belajar dalam kegiatan bermain yang

menyenangkan. Guru dituntut menggunakan media dalam pembelajaran serta adanya interaksi antara guru dan murid.

Mendeteksi kemampuan membaca anak merupakan langkah awal dalam memahami perkembangan bahasa anak secara individual, termasuk mendeteksi kemampuan membaca dan menulis. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin persahabatan dan belajar. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk perilaku dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru.

Membaca merupakan menu utama dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Hal ini didorong oleh tuntutan pendidikan selanjutnya (SD) tidak jarang Taman Kanak-kanak mengajarkan anak membaca, dengan harapan anak dapat diterima di SD apabila anak tersebut dapat membaca, agar anak siap membaca, bisa membaca terlebih dahulu harus tumbuh kemampuan membaca pada diri anak untuk belajar membaca karena kemampuan membaca merupakan salah satu faktor penting yang akan membantu anak untuk segera dapat membaca. Kemampuan membaca ini semestinya dapat dirangsang sejak dini, sejak anak usia Taman Kanak-kanak bahkan sejak bayi.

Membaca juga dapat mengembangkan bidang perkembangan anak, yaitu moral perilaku anak, anak akan tahu bagaimana berperilaku yang lebih baik setelah ia yang lebih baik setelah ia membaca, berbahasa. Dengan pandainya anak membaca mereka akan tahu bagaimana berkomunikasi yang baik dengan orang lain. Membaca juga meningkatkan kognitif dan fisik motorik anak.

Cara mengenalkan membaca yang sebenarnya pada anak usia dini adalah dengan cara menciptakan suasana yang menyenangkan, memperlihatkan buku bergambar yang ada tulisannya dan dengan gambar yang berwarna-warni, membacakan buku cerita pada anak, mengenalkan alphabet (huruf-huruf) dan kata yang dekat dengan anak, kemudian bekali mereka dengan buku cerita yang menarik.

Untuk itu agar tumbuh kemampuan membaca anak guru dituntut untuk menggunakan media dalam pembelajaran, hal ini disebabkan anak belum bisa berfikir secara abstrak, sehingga untuk kegiatan pembelajaran membaca sangat diperlukan media pembelajaran seperti kepingan huruf, kartu kata bergambar dan permainan-permainan yang diciptakan guru sehingga anak lebih tertarik, termotivasi dan merasa senang sehingga tanpa disadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Kenyataan yang ada dalam pemantauan penulis di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu Pasaman Barat, anak belum mengenal tentang huruf dan kata, anak belum bisa membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lainnya, metode pembelajaran tidak sesuai dengan perkembangan anak, alat peraga yang kurang menarik bagi anak, sehingga anak belum mampu dalam membaca. Untuk mengatasi hal tersebut penulis merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis mencoba untuk membuat alat permainan kalung kata bergambar. Melalui permainan kalung kata bergambar kemampuan membaca anak akan meningkat, hal tersebut

dikarenakan permainan ini cukup menarik karena kalung kata tersebut dibuat dengan bermacam-macam gambar buah yang menarik disertai warna yang menarik sehingga anak aktif untuk melakukannya dan bermakna bagi anak. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mencoba untuk mengatasi permasalahan dengan cara Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini penulis beri judul “**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak belum mengenal tentang huruf dan kata di dalam proses pembelajaran membaca
2. Anak belum bisa membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lainnya.
3. Alat peraga yang digunakan guru tidak menarik bagi anak
4. Metode pembelajaran kurang sesuai dengan perkembangan anak

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas dan karena banyaknya permasalahan serta keterbatasan waktu maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu anak belum mengenal tentang huruf dan kata di dalam proses pembelajaran membaca.

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

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba merumuskan masalah yaitu : Bagaimanakah permainan kalung kata dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak ?

#### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Tindakan yang diambil untuk mengurangi masalah yaitu dengan mengaplikasikan permainan kalung kata dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu Pasaman Barat.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah : Meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini untuk mengenal huruf dan kata melalui kalung kata bergambar.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini yaitu :

1. Bagi anak

Melalui permainan kalung kata ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca dan menjadikan anak lebih senang dalam mengikuti pembelajaran membaca.

2. Bagi guru

Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan alat permainan yang baru dan memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.

3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan menambah media pembelajaran di sekolah tersebut.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak serta sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

5. Bagi Masyarakat

Bisa menjadi sumber bacaan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian sama dengan aspek yang berbeda.

## **H. Defenisi Operasional**

Kemampuan membaca dini yang diberikan kepada anak sejak dini merupakan suatu persiapan membekali anak dengan keterampilan baca tulis yang memperkenalkan anak kepada huruf-huruf, kata-kata dan bunyi sehingga anak mengerti maksud kata yang dibacanya.

Permainan kalung kata adalah suatu permainan dimana anak mencari huruf dan kata sesuai dengan kata yang ada pada kalung kata bergambar lalu menempelkannya pada kain panel yang sudah disediakan pada kalung tersebut. Kalung kata bergambar adalah kalung yang terbuat dari kertas yang di press, gunanya untuk menempelkan gambar dan huruf yang tali kalungnya terbuat dari benang kurs dan kalungnya sebagai media untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu. Jadi kalung kata bergambar mendukung permainan dalam peningkatan kemampuan membaca anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

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

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk pembelajaran pada anak harus memperlihatkan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan ( Sujiono, 2009:6).

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

Hartati (Aisyah, 2005:1.4) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu : 1) Anak itu bersifat egosentris : anak cenderung dalam memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar : rasa ingin tahunya sangatlah bervariasi tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya. 3) Anak adalah makhluk sosial : mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. 4) Anak bersifat unik : Anak merupakan individu yang unik, dimana masing-masing memiliki bawaan, kemampuan membaca, kapasitas

dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. 5) Anak umumnya kaya dengan fantasi : Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang memiliki apa yang dilihatnya. 6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek : Anak selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. 7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial karena anak usia dini merupakan masa *golden age*.

Sedangkan pendapat Eliyawati (2005:18) tentang karakteristik anak usia dini adalah :

1. Anak bersifat unik, anak berbeda satu sama lain
2. Anak bersifat egosentris
3. Anak menunjukkan sifat aktif dan energik dan antusias terhadap banyak hal
4. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat
5. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang
6. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan
7. Anak senang dengan fantasi dan daya khayal
8. Anak mudah prustasi
9. Anak kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek
11. Anak bergairah untuk belajar dari pengalaman
12. Anak menunjukkan minat terhadap teman

Berdasarkan pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa anak mempunyai karakteristik yang berbeda dan memiliki kepribadian yang unik, sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan masing-masing anak.

## **2. Hakikat Bahasa Anak Usia Dini**

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

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi setiap orang. Melalui bahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan dan tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak.

Wiguna (dalam izzaty, 2005:58) mengemukakan bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimbolkan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas maka disimpulkan bahasa merupakan persyaratan dalam kemampuan berpikir karena keduanya berkembang bersamaan. Kita menggunakan manipulasi bahasa untuk menciptakan pengetahuan dan konsep yang bisa diungkapkan dalam bentuk tulisan ataupun ucapan.

### **b. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Perkembangan bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan kemampuan membaca untuk dapat Berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Suwondo (2004 : 4) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa terjadi secara alamiah, secara spontan dan tradisional telah terjadi sejak seseorang anak dilahirkan dalam lingkungan tertentu.

Piaget (dalam Suwondo :19) mengemukakan bahwa :

“Sejak awal sampai dewasa, seorang manusia memiliki pikiran yang berkembang melalui fase atau jenjang tertentu, yang setiap fase mempunyai ciri-ciri yang sesuai dengan rangkaian kematangan anak secara keseluruhan. Anak-anak sesuai dengan perkembangannya melakukan interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, mental, mendengar, membaca dan menulis.

### **c. Kemampuan Membaca Anak Usia Dini**

Setiap orang dilahirkan ke dunia mempunyai kelebihan yang sangat beragam dan mempunyai fungsi sebagai media penyampaian secara tidak langsung dan bakat yang ia punya. Bakat juga sangat banyak sekali : seni, berbicara, keahlian, pikiran dan lain-lain yang tidak bisa dijelaskan satu persatu.

Kemampuan menurut Haryadi (dalam kamus Bahasa Indonesia 1999:623) berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup melakukan sesuatu, dapat berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah kesanggupan dalam melakukan sesuatu.

Bakat yang muncul akibat kemampuan diri ini kita selalu bisa dan bangga atas apa bakat yang kita punya. Kemampuan diri ini dapat kita kembangkan sesuai dengan tempat dan bidang-bidangnya agar bisa jadi lebih baik lagi tapi kadang kemampuan diri yang kita punya tidaklah tersalur dengan semestinya karena ada masalah-masalah yang membuat kita tidak bisa mengembangkan diri lebih jauh lagi misal faktor ekonomi, tapi ada satu faktor yang berasal dari diri kita sendiri yang membuat kita merasa enggan untuk mengembangkan kemampuan diri kita tadi yaitu “ rasa malu” ini memang tidak ada obatnya tapi sebabnya mungkin kita minder, aku dibicarakan orang lain, orang lain tidak bisa menerima apa yang kita lakukan atas bakat yang kita punya tadi.

Membaca merupakan suatu kegiatan yang banyak digemari orang dewasa karena pada saat ini membaca dapat menentukan kualitas seseorang manusia. Orang yang banyak membaca dapat menjadikan ia sebagai orang yang memiliki ilmu pengetahuan yang luas. Bijaksana dan memiliki nilai-nilai lebih dibandingkan membaca bacaan yang tidak berkualitas.

Sutan (2004 : 2) menyatakan bahwa bacaan atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami, serta mengeksplorasi sebagai simbol-simbol atau bacaan bahkan gambar (denah, grafik dan peta).

Selanjutnya Klen, dkk (dalam Rahim, 2007 : 3) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup :

“Membaca merupakan suatu proses. Membaca adalah strategis dan membaca merupakan interaktif. Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa membaca yaitu menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi dengan simbol sehingga dapat dibaca dan diartikan. Membaca itu juga merupakan suatu proses yang interaktif”.

Pada saat membaca tidak hanya ketajaman berpikir yang dikembangkan tetapi perasaan juga terasah sehingga meningkatkan kemampuan intelektual serta kecakapan mental melalui membaca kita dapat mengasah otak anak, khususnya pada usia dini.

Salah satu hal terpenting adalah memberikan kemampuan membaca pada anak dengan cara yang menyenangkan dan pendekatan-pendekatan yang dilakukan seperti “bermain” karena dengan bermain itu adalah cara belajar yang paling efektif. Dari pengertian di atas disimpulkan bahwa membaca adalah “pemahaman tentang simbol-simbol yang melibatkan sebuah proses yang kompleks serta mempunyai arti positif”.

#### **d. Pengenalan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini**

Membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini. Senada dalam pendapat *Montessori Community* bahwa pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa diajarkan membaca, bahkan membaca merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak. Ada beberapa pengertian membaca yang

dapat kita pahami terlebih dahulu sebelum kita menginjak kepada pengertian membaca dini, menurut Tarigan (1990:7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak di sampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis.

Dari segi linguistik Tarigan (1990:7) membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recording and decoding process*), berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian (*encoding*).

Melalui membaca informasi dan pengetahuan yang berguna bagi kehidupan dapat diperoleh. Menurut Finochiaro, dkk (Tarigan, 1990:8) mengatakan bahwa “*reading*” adalah *bringing to and getting meaning from printed or written*”, maksudnya memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung didalam bahan yang tertulis.

Demikinlah jelas bagi kita bahwa membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, dengan melisankan atau hanya dalam hati. Membaca merupakan suatu proses yang bersangkutan paut dengan bahasa dan akan berguna di kemudian hari, sehingga memang sangat penting untuk di kembangkan sedini mungkin.

**e. Karakteristik Membaca Anak Usia Dini**

Tentu ada banyak sekali manfaat yang dapat dipetik seseorang dari kegiatan membaca, yang paling umum manfaat yang dapat dirasakan

ketika membaca buku adalah dapat belajar dari pengalaman orang lain atau dapat menambah pengetahuan. Manfaat khusus dari kegiatan membaca adalah bahwa orang yang rajin membaca buku dapat terhindar dari kerusakan jaringan otak di masa tua. Hal ini menurut riset Mutakir bahwa membaca buku dapat membantu seseorang untuk menumbuhkan syaraf-syaraf baru di otak.

Menurut Jordan (dalam Root, 2003:16) bahwa manfaat membaca buku berdampak bagi perkembangan sebagian besar jenis kecerdasan. Diantaranya adalah : 1) Membaca menambah kosakata dan pengetahuan akan tata bahasa dan sintaksis yang lebih penting lagi, membaca memperkenalkan pada banyak ragam lingkungan kreatif. Sehingga mempertajam kepekaan linguistik dan kemampuan menyatakan perasaan. 2) Membaca buku secara langsung dapat membantu mengalami perasaan dan pemikiran yang paling dalam. Banyak buku dan artikel yang mengajak untuk berintrospeksi dan melontarkan pertanyaan serius mengenai perasaan nilai dan hubungan orang lain. Dengan begitu, secara tak langsung turut memperkembangkan kecerdasan interpersonal, mendesak untuk merenungkan kehidupan dan mempertimbangkan kembali keputusan-keputusan akan cita-cita hidup. 3) Membaca memicu imajinasi, buku yang baik mengajarkan untuk membayangkan dunia beserta isinya, lengkap dengan segala kejadian, lokasi dan karakternya. Bayangan yang terkumpul dari tiap buku atau artikel ini melekat dalam

pemikiran, dan sering waktu berlalu, membangun sebuah bentang jaringan ide dan perasaan yang menjadi dasar metafora yang ditulis, gambar yang dibuat, bahkan tulisan yang ditulis. 4) Membaca bahan bacaan umumnya “memaksa” nalar, pengurutan keteraturan dan pemikiran logis untuk dapat mengikuti jalan cerita atau memecahkan suatu misteri. Dengan demikian, akan semakin memperkuat kecerdasan matematis, logis yang dimiliki.

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri.

Tujuan membaca mencakup : 1) Kesenangan, 2) Menyempurnakan membaca nyaring, 3) Menggunakan strategi tertentu, 4) Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui, 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan tertulis, 7) Mengompromisikan atau menolak prediksi, 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, 9) Menjawab suatu pertanyaan-pertanyaan yang spesifik menurut Blanton dalam Sofi (2008:32).

#### **f. Perkembangan Membaca Anak Usia Dini**

Doman (dalam Agus, 2009:31) mengatakan bahwa semakin kecil usia seorang anak maka semakin mudah untuk belajar membaca, akan tetapi dalam batas anak sudah mulai bisa bicara dalam mengajari anak agar bisa cepat membaca adalah tercipta suasana yang mengasikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi dengan lebih cepat.

Sedangkan Depdiknas (2000:6) menyatakan ada lima tahapan perkembangan membaca pada anak diantaranya :1) tahap magis (*magical stage*) pada tahap ini anak belajar memahami fungsi dari bacaan anak mulai dari belajar menggunakan buku. 2) tahap konsep diri (*self –consep stage*) pada tahap ini anak memandang dirinya sudah dapat membaca padahal belum. 3) tahap membaca gambar (*bridging reading stage*) anak mulai mengingat huruf atau kata yang sering ia jumpai, misalnya ceria yang sering didengarnya. 4) tahap pengenalan bacaan (*lake of reader stage*) anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya, ia mulai tertarik dengan berbagai huruf dan bacaan yang ada di lingkungannya.

Dalam belajar membaca ada beberapa tahapan yang dilalui anak. tahapan tersebut dilalui mulai dari yang dekat dengan anak sampai anak mengenal hal-hal di lingkungan sekitar anak.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan membaca anak dimulai dari anak suka memegang

buku, berpura-pura pandai membaca buku, mengartikan gambar, mengingat nama huruf dan mulai membaca awal.

### **3. Bermain**

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

Dunia anak adalah dunia bermain. Bagi anak-anak, kegiatan bermain selalu menyenangkan. Melalui kegiatan bermain ini anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Bermain bagi anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran Prasetyono (2008:23).

Dalam bermain anak dapat menerima rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Menurut Solehudin (1997:77) pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intristik, menyenangkan, aktif dan fleksibel.

Docket, dkk dalam Masitoh (2003:69) mengemukakan bahwa bermain bagi anak usia dini memiliki karakteristik simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, sukarela atau voluntir, episode dan ditentukan aturan. Berikut ini adalah uraian tentang karakteristik bermain :

a. Simbolik

Simbolik dalam bermain mengandung arti bahwa ketika bermain anak-anak memberikan simbol-simbol tertentu kepada benda, manusia atau ide.

b. Bermakna

Melalui bermain anak-anak memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya. Bermain adalah jendela dan kesempatan untuk belajar artinya anak-anak bermain dengan cara merefleksikan atau menggambarkan apa yang telah mereka ketahui dan apa yang dapat mereka lakukan. Melalui bermain anak-anak membangun pengetahuan dan keterampilan memecahkan masalah.

c. Bermain adalah aktif

Bermain melibatkan berbagai aktifitas baik fisik maupun mental. Melalui bermain anak menggunakan tubuhnya untuk bergerak, berlari, berjalan, melompat, memegang, melempar dan sebagainya. Melalui bermain anak-anak juga menggunakan kemampuan psikisnya seperti mengamati, berimajinasi dan berfikir

d. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Bermain adalah suatu pengalaman yang menyenangkan bagi anak, sehingga pendidik dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana belajar. Bermain tidak tertuju pada hasil kegiatan tetapi pada proses.

e. Bermain adalah kegiatan sukarela atau voluntir

Keterlibatan anak-anak dalam bermain didasarkan pada motivasi intristik. Artinya anak bermain kalau dia mau bermain. Mereka juga memilih untuk tidak akan terlibat dalam bermain kalau tidak mau bermain. Dengan demikian bermain bukanlah suatu kegiatan yang dapat dipaksakan.

f. Bermain ditentukan oleh aturan

Bermain ditentukan oleh beberapa aturan. Ada aturan yang dihubungkan dengan jumlah waktu yang digunakan dalam bermain, atau peralatan yang dapat digunakan dalam bermain. Anak juga seringkali menggunakan aturan dalam bermain.

g. Bermain adalah episodic

Episode dalam bermain meliputi permulaan, tengah-tengah, dan akhir. Anak-anak bermain dalam beberapa fase. Bermain mempunyai orientasi awal misalnya ketika anak-anak merencanakan apa kegiatan yang diinginkannya dalam bermain. Episode tengah merupakan kegiatan inti dalam bermain dimana dalam episode ini anak-anak menyerahkan kemampuan fisik dan mentalnya pada suatu objek atau situasi bermain. Episode akhir terjadi ketika anak-anak mulai mengalihkan perhatiannya dari satu tema atau kegiatan tertentu kepada tema atau kegiatan lainnya.

## **b. Fungsi Bermain**

Fungsi bermain adalah sebagai bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik pribadinya. Selanjutnya bermain bermanfaat bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidup yang dialaminya. Bermain memungkinkan anak menyalurkan energi dan meredakan ketegangan.

Berger dalam Nakita (2001:81) mengemukakan bahwa kegiatan bermain dapat dibedakan atas :

- a. *Sensory Motor Play* (Bermain yang mengandalkan indra dan gerakan-gerakan tubuh)
- b. *Mastery Play* (Bermain untuk menguasai keterampilan khusus)
- c. *Rough and Tumble Play* (Bermain kasar)
- d. *Social Play* (Bermain bersama)
- e. *Dramatic Play* (Bermain peran dan khayal)

Beberapa kegiatan bermain diatas dapat kita lihat bahwa kegiatan bermain “*mastery play*”, menjadi salah satu kegiatan bermain untuk menguasai keterampilan membaca dini bagi anak karena “*mastery play*” pada anak semakin banyak mencakup permainan mengasah kecerdasan atau melibatkan kegiatan berfikir dan memecahkan masalah, misalnya mengisi teka-teki atau bermain tebak-tebakan, menelusuri jalur gambar jalan tikus (*maze*), mengelompokkan benda, menyusun potongan gambar, menyusun huruf-huruf untuk membentuk kata atau kalimat.

### c. Manfaat Bermain

Manfaat bermain di harapkan dapat memunculkan gagasan dan untuk mengetahui aspek perkembangan anak sebagai berikut :

1. Melatih motorik kasar dan motorik halusnya, dengan bergerak ia akan memiliki otot-otot tubuh membentuk secara fisik.
2. Anak mengenal pembendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi dengan baik.

Muncul beberapa manfaat bermain :

- 1) Untuk perkembangan kognitif
  - a. Anak mampu untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda
  - b. Anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi masalah
- 2) Untuk perkembangan sosial emosional
  - a. Guru merespon perasaan teman sebaya sambil menunggu giliran
  - b. Anak belajar menguasai perasaannya bila dia marah dan sedih
- 3) Untuk perkembangan bahasa
  - a. Anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda
  - b. Anak bereksperimen dengan kata-kata (struktur bahasa)
- 4) Untuk perkembangan fisik

- a. Anak terlibat untuk permainan aktif menggunakan keahlian motorik
- b. Anak mampu menggunakan motorik halusnya untuk mencocokkan kartu kata bergambar

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukai dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

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

Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat membuat anak senang dan dapat mengembangkan imajinasinya. Alat permainan optimal adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik kemampuan membaca anak dan tidak terbatas pada suatu aktifitas tertentu saja.

Zaman (2007:127) berpendapat :

“Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip belajar anak adalah bermain, dengan demikian bermainnya anak merupakan kegiatan belajar, agar kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan kegembiraan bagi anak, maka harus dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya berbagai jenis alat permainan. Kegiatan bermain merupakan kegiatan belajar bagi anak”.

Sugianto (1995:79) dalam memilih alat permainan sebaiknya di perhatikan hal-hal sebagai berikut : 1) Alat permainan tidak berbahaya bagi anak. 2) Alat permainan sebaiknya beraneka ragam sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam permainan.

3) Permainan tidak terlalu sulit bagi anak. 4) Peralatan permainan tidak terlalu rapuh.

Jenis alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi kegiatan bermain karena dengan menggunakan alat permainan dalam bermain membuat anak tidak cepat bosan dalam bermain, dan akan membantu anak dalam belajar karena di Taman Kanak-kanak, belajar adalah bermain seperti kartu kata bergambar dapat merangsang kemampuan membaca anak. Oleh karena itu alat permainan sangat penting artinya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

**e. APE**

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai beberapa ciri yaitu :

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam tujuan
- b. Ditunjukkan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan fungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan, kecerdasan dan motorik anak
- c. Segi keamanan sangat di perhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
- d. Membuat anak terlibat secara aktif
- e. Sifatnya konstruktif

Sugianto (1995:62) menyatakan :

“Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak. Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam karena melalui bermain dengan alat tersebut anak mampu mengembangkan penalarannya”.

#### **f. Permainan Kalung Kata Bergambar**

Kalung kata adalah kalung yang bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata dibawahnya. Menurut Glenn Doman seorang ahli bedah otak dari Philadelphia hasil penelitiannya ternyata juga dapat membuat bayi bisa membaca. Anak di bawah usia dua tahun adalah anak yang paling efektif menyerap informasi dalam jumlah yang sangat banyak.

Menurut Aisyah (2007:619) :

“Anak menyadari bahwa dunia di penuh huruf-huruf selama masa usia kelompok bermain beberapa anak kecil akan dapat mendeklamasikan atau menyanyikan huruf-huruf. Dia mengenali huruf-huruf yang sering dilihatnya, khususnya huruf-huruf pada namanya, selanjutnya huruf dari nama ayahnya, nama saudara kandungnya dan teman-temannya”.

Tujuan dari metode kalung kata bergambar adalah melatih atau menumbuhkan kemampuan membaca anak karena dengan melihat gambar, huruf, dan kata kemampuan membaca anak akan lebih meningkat. Kalung kata bergambar ini dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf, kata, serta gambar buah-buahan yang warna-warni yang disukai anak sehingga anak merasa senang.

- a. Media dan alat peraga
  1. Kalung kata bergambar
  2. Kartu kata dan huruf
  3. Kartu gambar buah
  4. Keranjang
- b. Langkah-langkah permainan kalung kata
  1. Merapikan tempat duduk anak
  2. Guru memulai permainan dengan memperlihatkan beberapa buah yang asli pada anak sambil bertanya tentang nama buah-buahan tersebut, kemudian guru juga memperlihatkan dan memperkenalkan gambar serta huruf dan kemudian membaca kata yang sesuai dengan gambar.
  3. Guru memperagakan cara permainannya yaitu menyusun huruf sesuai dengan gambar
  4. Guru menyuruh anak mencoba menyusun huruf sesuai dengan kata yang ada pada gambar lalu membacanya
  5. Anak membaca kata sesuai dengan kalung kata bergambar
  6. Anak mencari huruf pada keranjang yang sudah disiapkan, lalu mencari kata yang sesuai yang terdapat pada kalung kata bergambar. Setelah selesai mencari huruf lalu anak mencari kata pada keranjang yang sudah disiapkan dan menyusunnya pada kain flanel yang ada pada kalung kata bergambar, kemudian guru dan anak sama-sama membaca kata tersebut.

Kelebihan permainan kalung kata adalah permainannya sangat menarik dan anak bisa memainkannya bergantian. Karena kalung kata bergambar tersebut dibuat sebanyak 10 buah dengan gambar buah-buahan yang dikenal anak dengan warna yang menarik.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Winda (2011) Melakukan penelitian tentang kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata di Taman Kanak-kanak Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota. Dengan menggunakan Permainan Rumah Kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Tarbiyah Luak Begak Kabupaten Lima Puluh Kota. Hasil pada siklus I mencapai 33,4% dan pada siklus II meningkat menjadi 81,4%.

Penelitian skripsi oleh Lestari Maryani (2010) dengan judul “Pembelajaran membaca dengan Media kartu kata” pada kelompok B Taman Kanak-kanak Bhakti Muara Mais Ranah Batahan tahun pelajaran 2009/2010 menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran membaca dengan media kartu kata pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Bhakti Muara Mais Ranah Batahan, masih kurang sesuai dengan metode sintesis. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase yang hanya mencapai 25% dari keseluruhan langkah-langkah metode sintesis.

Perbedaan dari beberapa penelitian diatas adalah fokus penelitian yaitu pada kesulitan belajar membaca, berbahasa anak usia dini yang subyek penelitiannya khusus anak Taman Kanak-kanak kelompok B, serta strategi yang digunakan untuk mengurangi kesulitan pembelajaran membaca bagi

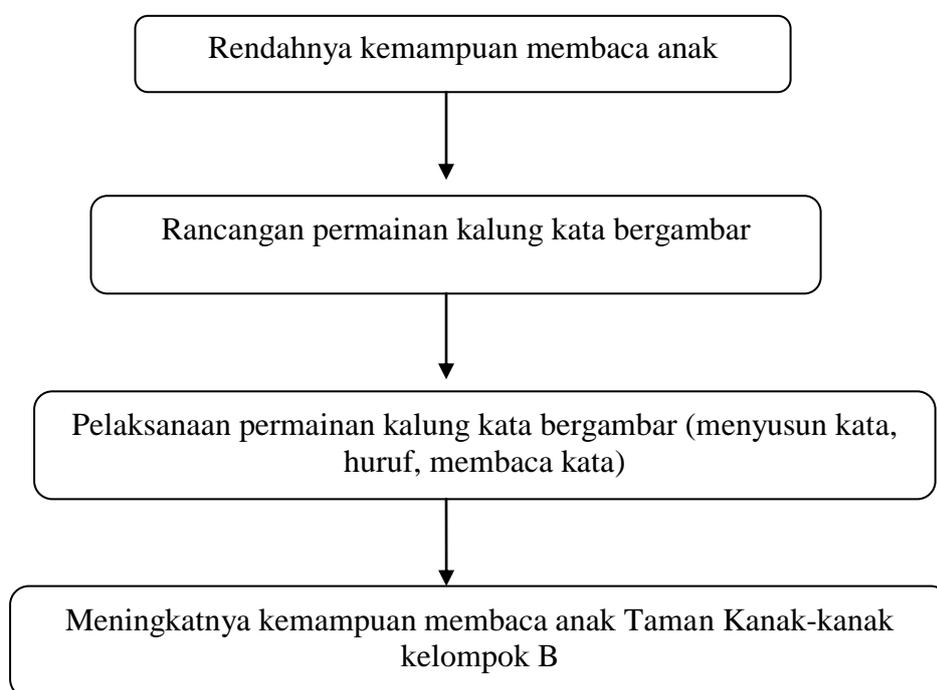
anak usia dini, penelitian ini diadakan karena sangat berguna untuk peneliti sebagai pengetahuan agar bisa melihat sampai dimana kemampuan anak tentang membaca yang akhirnya mengetahui strategi yang lebih baik digunakan agar kemampuan membaca anak itu dapat tercapai dengan maksimal.

### **C. Kerangka Konseptual**

Melihat pentingnya pengembangan membaca pada anak usia dini, belajar dari yang konkrit kepada yang lebih abstrak dari yang sederhana lebih kompleks, maka pelaksanaan pembelajaran permainan kalung kata dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan sesuai dengan seni dan imajinasi yang dimiliki anak usia dini dan penggunaan alat permainan berupa gambar buah-buahan dengan beberapa rangkaian huruf yang diberi warna yang menarik bagi anak.

Permainan kalung kata merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca, bahasa, kreatifitas anak. Alat permainan kalung kata terbuat dari bahan-bahan yang tidak membahayakan bagi anak dengan rangkaian huruf bergambar yang diberi warna menarik, membuat anak merasa senang dalam melakukan permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Permainan kalung kata dan disertai huruf ini diharapkan agar anak kelompok B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu akan lebih mengenal bentuk masing-masing huruf dan

buah-buahan serta mampu menggunakan bahasa dengan baik, guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan perkembangan anak. Akan dapat kita lihat penggunaan permainan kalung kata untuk meningkatkan kemampuan membaca sehingga bahasa anak di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu dapat dilihat seperti bagan berikut :



Gambar 1  
**Bagan Kerangka Konseptual**

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

Hipotesis merupakan dugaan atau kesimpulan sementara sebelum kegiatan penelitian dilakukan. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan sementara bahwa melalui permainan kalung kata dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalung kata bergambar sebagai berikut :

1. Untuk memperbaiki proses pembelajaran membaca khususnya dalam mengenal huruf, kata dan menyusunnya di kelas B Taman Kanak-kanak Dharmawanita Paraman Ampalu.
2. Permainan kalung kata bergambar merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca khususnya dalam mengenal huruf, kata dan membaca kata.
3. Kemampuan membaca anak terjadi peningkatan setelah diadakan permainan kalung kata bergambar yang menunjukkan hasil yang baik. Terbukti pada siklus I peningkatan kemampuan membaca anak mencapai 33% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 87% berarti permainan kalung kata bergambar telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak.

#### **B. Implikasi**

Permainan kalung kata bergambar telah berhasil merangsang kemampuan membaca anak, sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama di saat anak menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Membaca gambar yang

memiliki kata atau kalimat sederhana. Hal ini diperkuat oleh teori Sutan (2004:2).

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media yang dapat meningkatkan minat baca anak melalui berbagai macam bentuk gambar yang menarik bagi anak.
2. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan, agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak.
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan kalung kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bentri *et al.* 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang: UNP
- Doman G, Doman J. 2005. *How To Teach Your Body To Read : Bagaimana Mengajarkan Bayi Anda Membaca*. Jakarta: Erlangga
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Firnawati S. 2004. *Langkah Praktis Membuat Anak Maniak Membaca*: Puspa Swara
- Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jaya
- Izzaty. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia Dini di TK*. Jakarta: Depdiknas
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Rajawali Pers. PT Rajagrafindo Persada
- Masitoh *et al.* 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional
- Montolalu *et al.* 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nakita. 2001. *Mainan Dan Permainan*. Jakarta : PT. Sarana Kinasih Satya Sejati
- Prasetyono, Sunar. 2008. *Rahasia Mengajar Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta : Think
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta. Bumi Aksara
- Root, B. 2003. *Membantu Putra Anda Belajar Membaca*. Jakarta : Periplus
- Shofi Ummu. 2008. *Sayang Belajar Baca Yuk! (Metode Praktis Mengajar Anak Membaca Dan Menulis)*. Surakarta : Indiva Media Kreasi
- Siti Aisyah *et al.* 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Solehudin. 1997. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Institut Keguruan Dan ilmu Pendidikan Bandung
- Sudjana. 1991. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiono, Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: IDEFF
- Sugiono, Yuliarni Nuraini, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas. Sanggar Bahasa Indonesia. Jakarta: UT Jakarta
- Sutan, Firmawati. 2004. *Tiga Langkah Praktis Menjadikan Anak Maniak Membaca*. Jakarta: Puspa Swara
- Suwondo. 2000. *Konsep Dasar Penelitian Anak Usia Dini*. Bandung: Depdiknas
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Pengajaran Remedi Bahasa*. Bandung : Angkasa
- Winda. 2011. Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Rumah Kaca. TK Tarbiyah. *Skripsi*: Luak Begak
- Yulia, Anna. 2005. *Cara Menumbuhkan Minat Baca Anak*. Jakarta: PT Gramedia

Lampiran I

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Kondisi Awal (sebelum tindakan)

Tema/Sub tema : Binatang / Macam-Macam Binatang

Semester : I

Hari/tanggal : Kamis / 20 September 2012

Waktu : 08.00-11.00 Wib

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian per anak	
			Alat	Hasil
-Selalu memberi dan membahas salam  -Memanjat, bergantung dan berayun -Menirukan kembali 4-5 urutan kata	I.kegiatan awal ± 30 menit -Salam, Ikrar -Do'a -Pembicaraan pagi -Meniru gerakan kupu-kupu	-Anak,guru	Observasi	
	-Tanya jawab tentang binatang	-Langsung	Unjuk kerja	
-Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (KB 12)	II.kegiatan inti ± 60 menit -Area bahasa -Mencari kata, huruf lalu menyusun dan membaca kata gambar binatang	-Gambar macam-macam binatang	Percakapan	
		-Kartu kartu dan huruf	Observasi	
-Senang bermain dengan teman	III.Istirahat ± 30 menit -Bermain bebas -Cuci tangan -Berdo'a sebelum dan sesudah makan	-Alat mainan di luar dan di dalam -Air, sarbet, bekal anak	Observasi	
	IV. kegiatan penutup ± 30 menit - Diskusi		Observasi	
-Berbicara lancar dengan kalimat sederhana - Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak		Langsung	Observasi	
	- Nyanyi, Berdo'a -Salam pulang	Langsung	Observasi	

Paraman Ampalu, 20 September 2012

Mengetahui :  
Kepala TK Dharmawanita



Rita Erlina  
NIP. 197110252006042011

Guru Kelompok B

Nelly

Lampiran II

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus I Pertemuan I

Tema/ Sub tema : Tanaman/ Macam-Macam Tanaman (Tanaman buah)  
 Semester : I  
 Hari/tanggal : Selasa /24 September 2012  
 Waktu : 08.00-11.00 Wib

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian perkembangan anak	
			Alat	Hasil
-Selalu memberi dan membahas salam  -Menangkap dan melempar kantong biji-bijian  -Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (KB 12) -Membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana (KB 30)  -Senang bermain dengan teman  - Berbicara lancar dengan kalimat sederhana - Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak	I.kegiatan awal ± 30 menit - Salam, Ikrar -Do'a -Pembicaraan pagi -Menangkap kantong biji-bijian  II.kegiatan inti ± 60 menit - Area bahasa -Mencari kata, huruf lalu menyusun (gambar buah-buahan yang terdiri dari 4 huruf)  - Membaca kata (gambar buah-buahan yang terdiri dari 4 huruf)  III.Istirahat ± 30 menit -Bermain bebas -Cuci tangan -Berdo'a sebelum dan sesudah makan  IV. kegiatan penutup ± 30 menit - Diskusi  - Nyanyi, Berdo'a -Salam pulang	-Anak, guru  -Kantong biji-bijian  - Kartu kata dan kalung kata bergambar  -Alat mainan di luar dan di dalam -Air, sarbet, bekal anak  - Langsung  -Langsung	Observasi  -Unjuk kerja  -Observasi  -Observasi  -Observasi  -Observasi	

Paraman Ampalu, 24 September 2012

Mengetahui :  
 Kepala TK Dharmawanita

Guru Kelompok B



*Nelly*  
 Nelly

Lampiran III

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus I Pertemuan 2

Tema/Sub tema : Tanaman / Macam-Macam Buah

Semester : I

Hari/tanggal : Senin / 1 Oktober 2012

Waktu : 08.00-11.00 Wib

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian perk anak	
			Alat	Hasil
-Selalu memberi dan membahas salam  -Memanjat, bergantung dan berayun -Menirukan kembali 4-5 urutan kata  -Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (KB 12) -Membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana (KB 30)  -Senang bermain dengan teman  -Berbicara lancar dengan kalimat sederhana - Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak	I.kegiatan awal ± 30 menit -Salam, Ikrar -Do'a -Pembicaraan pagi -Memanjat, bergantung, dan berayun  -Tanya jawab tentang macam-macam buah  II.kegiatan inti ± 60 menit -Area bahasa -Mencari kata, huruf lalu menyusun (gambar buah-buahan yang terdiri dari 5 huruf)  -Membaca kata (gambar buah-buahan yang terdiri dari 5 huruf)  III.Istirahat ± 30 menit -Bermain bebas -Cuci tangan -Berdo'a sebelum dan sesudah makan  IV. kegiatan penutup ± 30 menit - Diskusi  - Nyanyi, Berdo'a -Salam pulang	-Anak,guru  -Tangga pemanjat  -Gambar Buah-buahan  -Kepingan huruf  -Alat mainan di luar dan di dalam -Air, sarbet, bekal anak  Langsung  Langsung	Observasi  Unjuk kerja  Percakapan  Observasi  Observasi  Observasi  Observasi	

Paraman Ampalu, 1 Oktober 2012

Mengetahui :  
Kepala TK Dharmawanita

Guru Kelompok B



*(Handwritten signature)*

Nelly

Lampiran IV

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus I Pertemuan 3

Tema/Sub tema : Tanaman / Fungsi tanaman (Tanaman buah)

Semester : I

Hari/tanggal : Jum'at/ 5 Oktober 2012

Waktu : 08.00-11.00 Wib

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian per anak	
			Alat	Hasil
-Selalu memberi dan membahas salam  -Memanjat, bergantung dan berayun  -Menirukan kembali 4-5 urutan kata	I. kegiatan awal ± 30 menit -Salam, lkrar -Do'a -Pembicaraan pagi -Berjalan diatas papan titian	-Anak, guru  -Papan titian	Observasi	
	-Bercakap-cakap tentang fungsi tanaman	-Gambar macam buah-buahan	Unjuk kerja	
	-Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (KB 12) -Membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana (KB 30)	II. kegiatan inti ± 60 menit -Area bahasa -Mencari kata, huruf lalu menyusun (gambar buah-buahan yang terdiri dari 6 huruf)  -Membaca kata (gambar buah-buahan yang terdiri dari 6 huruf)	-Kartu kata, huruf dan kalng kata bergambar	Observasi
-Senang bermain dengan teman	III. Istirahat + 30 menit -Bermain bebas -Cuci tangan -Berdo'a sebelum dan sesudah makan	-Alat mainan di luar dan di dalam -Air, sarbet, bekal anak	Observasi	
-Berbicara lancar dengan kalimat sederhana - Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak	IV. kegiatan penutup ± 30 menit - Diskusi	Langsung	Observasi	
	- Nyanyi, Berdo'a -Salam pulang	Langsung	Observasi	

Paraman Ampalu, 5 Oktober 2012



Guru Kelompok B

Nelly

Lampiran V

SATUAN KEGIATAN HARIAN  
Siklus II Pertemuan 1

Tema/Sub tema : Tanaman / Cara Memelihara Tanaman (Tanaman Buah)  
Semester : I  
Hari/tanggal : Rabu / 10 Oktober 2012  
Waktu : 08.00-11.00 Wib

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian per anak	
			Alat	Hasil
-Selalu memberi dan membahas salam  -Memanjat, bergantung dan berayun -Menirukan kembali 4-5 urutan kata  -Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (KB 12) -Membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana (KB 30)  -Senang bermain dengan teman  -Berbicara lancar dengan kalimat sederhana -Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak	I.kegiatan awal ± 30 menit -Salam, Ikrar -Do'a -Pembicaraan pagi -Berjalan diatas papan titian  -Bercakap-cakap tentang fungsi tanaman  II.kegiatan inti ± 60 menit -Area bahasa -Mencari kata, huruf lalu menyusun (gambar buah-buahan yang terdiri dari 7 huruf)  -Membaca kata (gambar buah-buahan yang terdiri dari 7 huruf)  III.Istirahat ± 30 menit -Bermain bebas -Cuci tangan -Berdo'a sebelum dan sesudah makan  IV. kegiatan penutup ± 30 menit -Diskusi  -Nyanyi, Berdo'a -Salam pulang	-Anak,guru  -Papan titian  -Gambar macam buah-buahan  -Kartu kata,huruf dan kalng kata bergambar  Alat mainan di luar dan di dalam -Air, sarbet, bekal anak  Langsung  Langsung	Observasi  Unjuk kerja  Percakapan  Observasi  Observasi  Observasi  Observasi	

Paraman Ampalu, 10 Oktober 2012



Guru Kelompok B

*Nelly*

Nelly

Lampiran VI

SATUAN KEGIATAN HARIAN  
Siklus II Pertemuan 2

Tema/Sub tema : Tanaman / Cara memelihara tanaman (Tanaman buah)  
Semester : I  
Hari/tanggal : Kamis / 11 Oktober 2012  
Waktu : 08.00-11.00 Wib

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian per anak	
			Alat	Hasil
-Selalu memberi dan membahas salam  -Memanjat, bergantung dan berayun  -Menirukan kembali 4-5 urutan kata  -Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (KB 12)  -Membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana (KB 30)  -Senang bermain dengan teman  - Berbicara lancar dengan kalimat sederhana -Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak	I.kegiatan awal ± 30 menit -Salam, Ikrar -Do'a -Pembicaraan pagi -Bermain dengan simpai  -Bercakap-cakap tentang bagian-bagian tanaman  II.kegiatan inti ± 60 menit -Area bahasa -Mencari kata, huruf lalu menyusun (gambar buah-buahan yang terdiri dari 8 huruf)  -Membaca kata (gambar buah-buahan yang terdiri dari 8 huruf)  III.Istirahat ± 30 menit -Bermain bebas -Cuci tangan -Berdo'a sebelum dan sesudah makan  IV. kegiatan penutup ± 30 menit -Diskusi  - Nyanyi, Berdo'a - Salam pulang	-Anak,guru  -Simpai  - Gambar macam-macam buah-buahan  -Kartu kata, huruf dan kalng kata bergambar  -Alat mainan di luar dan di dalam -Air, sarbet, bekal anak  - Langsung  -Langsung	Observasi  Unjuk kerja  Percakapan  Observasi  Observasi  Observasi  Observasi	

Paraman Ampalu, 11 Oktober 2012

Mengetahui :  
Kepala TK Dharmawanita

Guru Kelompok B



*Nelly*  
Nelly

Lampiran VII

SATUAN KEGIATAN HARIAN  
Siklus II Pertemuan 3

Tema/Sub tema : Tanaman / Cara menanam tanaman (Tanaman buah)  
Semester : I  
Hari/tanggal : Senin / 15 Oktober 2012  
Waktu : 08.00-11.00 Wib

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian perk anak	
			Alat	Hasil
-Selalu memberi dan membahas salam	I.kegiatan awal ± 30 menit -Salam, Ikrar -Do'a -Pembicaraan pagi	-Anak, guru	Observasi	
-Memanjat, bergantung dan berayun	-Meniru gerakan kupu-kupu	-Langsung	Unjuk kerja	
-Menirukan kembali 4-5 urutan kata	-Bercakap-cakap tentang cara menanam tanaman	- Gambar macam-macam buah-buahan	Percakapan	
-Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (KB 12)	II.kegiatan inti ± 60 menit -Area bahasa -Mencari kata, huruf lalu menyusun (gambar buah-buahan dengan melakukan perlombaan)	-Kartu kata, huruf dan kalng kata bergambar	Observasi	
-Senang bermain dengan teman - Sabar menunggu giliran	-Membaca kata (gambar buah-buahan dengan melakukan perlombaan)			
-Senang bermain dengan teman	III.Istirahat ± 30 menit -Bermain bebas -Cuci tangan -Berdo'a sebelum dan sesudah makan	Alat mainan di luar dan di dalam -Air, serbet, bekal anak	Observasi	
-Berbicara lancar dengan kalimat sederhana	IV. kegiatan penutup ± 30 menit -Diskusi	Langsung	Observasi	
-Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak	- Nyayi, Berdo'a -Salam pulang	Langsung	Observasi	

Paraman Ampalu, 15 Oktober 2012

Mengetahui :  
Kepala TK Dharmawanita  
  
Rita Erlina  
NIP. 197100252006042011



Guru Kelompok B

  
Nelly