

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR DI TK
SEKOLAH IBU AIR BANGIS PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**NIRMAYANI. A
NIM. 2010/ 58565**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan
Kartu Kata Bergambar di TK Sekolah Ibu Air Bangis
Pasaman Barat**

Nama : Nirmayani. A
NIM : 2010/58565
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Juni 2012

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Indra Jaya, M.Pd

1.....

2. Sekretaris : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd

2.....

3. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd

3.....

4. Anggota : Dra. Rivda Yetti

4.....

5. Anggota : Dr. Dadan Suryana

5.....

ABSTRAK

NIRMAYANI. A, 2012 : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Sekolah Ibu Air Bangis Pasaman Barat. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan membaca anak di TK Sekolah Ibu Air Bangis masih rendah disebabkan oleh strategi pembelajaran membaca anak yang digunakan selama ini hanya menggunakan papan tulis saja. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di TK Sekolah Ibu Air Bangis pada kelompok B1 yang berjumlah 18 orang anak yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, format wawancara dan dokumentasi dan selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, siklus pertama dilakukan tiga kali pertemuan dan siklus II dilakukan tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian pada kondisi awal rendahnya kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar dan dilanjutkan perbaikan pada siklus I, peningkatan kemampuan membaca anak lebih meningkatkan serta menunjukkan hasil yang positif pada siklus II dengan kriteria sangat baik, baik, cukup dan kurang, sehingga didapatkan hasil penelitian pada akhir siklus I nilai rata-rata persentase sebesar lima belas persen dan mengalami kenaikan pada akhir siklus II menjadi tujuh puluh delapan persen sehingga kemampuan membaca anak meningkat pada siklus II.

Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di kelompok B1 TK Sekolah Ibu Air Bangis.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis aturkan kepada Allah SWT atas segala hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis diberikan kemampuan dan kekuatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Sekolah Ibu Air Bangis Pasaman Barat”**. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penulis menemukan banyak kesulitan dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini. Dengan adanya bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar
3. 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 penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Seluruh dosen-dosen dan karyawan Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Dinas Pendidikan Kabupaten Pasaman Barat yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Ibu Kepala UPTPD Kecamatan Sungai Beremas yang juga telah memberikan izin kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Ibu Asriani selaku Kepala Sekolah TK Sekolah Ibu Air Bangis Pasaman Barat yang telah memberikan waktu bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Nur Afni Juwita dan Desiska Yulia selaku kawan kolaborasi dalam melakukan penelitian ini.
10. Semua Anak didik TK Sekolah Ibu Air Bangis khususnya Kelompok B1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
11. Ayahanda, Ibunda, Kakak dan Suami tercinta yang telah begitu banyak memberi do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya.
12. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan PG PAUD Lokal Pasaman Barat 1 khususnya buat teman-teman yang sama-sama bimbingan angkatan 2010

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun untuk perbaikan skripsi ini selanjutnya. Akhir kata penulis mengharapkan agar skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Padang, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Defenisi Operasional	7

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
2. Hakikat Membaca Anak	9
a. Pengertian Membaca	9
b. Manfaat Membaca	11
c. Tujuan Membaca	12
d. Prinsip-prinsip Membaca	13
e. Perkembangan Kemampuan Membaca	15

3. Alat Permainan.....	21
a. Pengertian Alat Permainan.....	21
b. Ciri-ciri Permainan Edukatif.....	23
c. Syarat Alat Permainan	25
d. Fungsi Alat Permainan	26
4. Permainan Membaca dengan Kartu Kata Bergambar.....	28
B. Penelitian Yang Relevan	29
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis Tindakan	32

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	33
B. Subjek Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian	33
D. Instrumentasi Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	43
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	43
2. Deskripsi Siklus I	46
3. Deskripsi Siklus II	69
B. Analisis Data.....	92
C. Pembahasan	106

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan.....	109
B. Implikasi	110
C. Saran.....	111

DAFTAR PUSTAKA	113
-----------------------------	------------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel. 1 Format Observasi.....	37
Tabel. 2 Format Wawancara.....	38
Tabel. 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	44
Tabel. 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus I Pertemuan Pertama	49
Tabel. 5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus I Pertemuan Kedua.....	55
Tabel. 6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus I Pertemuan Ketiga	60
Tabel. 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus I Pertemuan I, II dan III.....	64
Tabel. 8 Hasil Wawancara Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus I Setelah Tindakan	67
Tabel. 9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus II Pertemuan Pertama	72
Tabel. 10 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus II Pertemuan Kedua.....	78
Tabel. 11 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus II Pertemuan Ketiga	83

Tabel. 12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus II Pertemuan I, II dan III	87
Tabel. 13	Hasil Wawancara Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus II Setelah Tindakan	90
Tabel. 14	Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar dengan Nilai Sangat Baik Siklus I.....	93
Tabel. 15	Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar dengan Nilai Baik Siklus I.....	94
Tabel. 16	Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar dengan Nilai Cukup Siklus I.....	96
Tabel. 17	Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar dengan Nilai Kurang Siklus I.....	97
Tabel. 18	Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar dengan Nilai Sangat Baik Siklus II.....	99
Tabel. 19	Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar dengan Nilai Baik Siklus II.....	100
Tabel. 20	Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar dengan Nilai Cukup Siklus II.....	102
Tabel. 21	Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar dengan Nilai Kurang Siklus II.....	103

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik. 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan	45
Grafik. 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus I Pertemuan Pertama	51
Grafik. 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus I Pertemuan Kedua.....	56
Grafik. 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus I Pertemuan Ketiga	62
Grafik. 5 Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus I	66
Grafik .6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus II Pertemuan Pertama	73
Grafik. 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus II Pertemuan Kedua.....	79
Grafik. 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus II Pertemuan Ketiga	85
Grafik. 9 Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Siklus II	89
Grafik 10 Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	105

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
Bagan 1	Kerangka Konseptual.....	31
Bagan 2	Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Arikunto (2006 : 16).....	34

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan pra sekolah yang menyediakan pelayanan pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Para ahli perkembangan anak berpendapat bahwa pada usia dini terutama 3 tahun ke atas merupakan masa untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak. Disamping itu, bahasa juga merupakan alat untuk meratakan pikiran dan perasaan kepada orang. Mengingat besarnya peranan pengembangan bahasa bagi anak, maka perlu dikembangkan pada anak didik sejak usia Taman Kanak-kanak. Oleh karena itu, pemerintah terus berupaya mengembangkan dan pengembangan berbahasa, meningkatkan kualitas guru melalui penataran-penataran, mengadakan Kelompok Kerja Guru (KKG) serta melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada semua program pengembangan.

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Melalui bahasa manusia dapat berinteraksi dan berkomunikasi mengemukakan hasil pemikirannya dan dapat mengekspresikan perasaannya. Dengan bahasa orang dapat membuka cakrawala berfikir dan mengembangkan wawasannya. Anak-anak belajar

bahasa melalui interaksi dengan lingkungannya baik lingkungan rumah, sekolah, atau masyarakat. Di sekolah anak belajar bahasa melalui interaksi dengan guru, teman sebaya dan orang dewasa lainnya. Guru atau pendidik anak usia dini perlu memahami tentang perkembangan dan pengembangan bahasa anak.

Pengembangan kemampuan membaca pada anak merupakan aspek yang sangat penting dikembangkan di Taman Kanak-kanak. Proses belajar yang efektif dapat dilakukan dengan membaca, kemampuan membaca sangat berperan dalam kehidupan, apabila tidak diperbaharui pengetahuan dan keterampilan maka orang akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi.

Broto dalam Mulyono (2003:200) mengemukakan bahwa membaca bukan hanya mengucapkan bahasa tulisan atau lambang bunyi bahasa, melainkan juga menghadapi dan memahami isi bahasa tulisan.

Setelah penulis melakukan observasi di TK Sekolah Ibu Air Bangis, penulis melihat masih banyak anak usia pra sekolah yang mengalami kesulitan dalam pengembangan berbahasa terutama dalam membaca kartu kata. Hal ini terlihat dengan masih banyak anak yang kurang mengetahui kartu-kartu kata ketika anak akan memasuki jenjang sekolah dasar sedangkan sekolah dasar pada saat ini menuntut agar anak usia pra sekolah (Taman Kanak-kanak) ketika akan memasuki jenjang sekolah dasar sudah harus mengetahui kata dan bisa membaca.

Usaha yang telah dilakukan oleh para guru untuk meningkatkan minat anak dalam mengenal kata adalah dengan membuat bermacam-macam alat

peraga yang bisa merangsang anak untuk dapat mengenal kata dengan cepat. Akan tetapi alat peraga yang dibuat belum mampu meningkatkan minat anak dalam hal membaca atau mengenal kata.

Sebelum guru mengajarkan membaca kepada anak, dasar-dasar kemampuan membaca atau kemampuan kesiapan membaca perlu dikuasai oleh anak terlebih dahulu, dasar-dasar kemampuan membaca ini diperlukan agar anak berhasil dalam membaca. Sebelum anak diajarkan membaca perlu diketahui terlebih dahulu kesiapan membaca pada anak. Hal ini bertujuan agar kita dapat mengetahui apakah anak sudah siap diajarkan untuk membaca.

Pendidikan Taman Kanak-kanak sebagai sebuah taman bermain, bersosialisasi dan juga sebagai wahana untuk mengembangkan berbagai kemampuan. Strategi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca di Taman Kanak-kanak adalah melalui pendekatan pengalaman bahasa. Pendekatan ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran di Taman Kanak-kanak yakni melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak. Selain itu perlu juga memperhatikan motivasi dan minat anak sehingga kedua faktor itu betul-betul memberikan pengaruh yang besar dalam pengembangan kemampuan membaca. Strategi ini dilakukan dengan memberikan beragam aktifitas yang memperhatikan perkembangan kemampuan membaca yang dimiliki anak.

Guru Taman Kanak-kanak harus menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak dalam proses belajar mengajar. Seperti kelengkapan media, memanfaatkan alam, membuat ide-ide dalam menciptakan permainan dan juga metode guru yang bervariasi. Namun di tempat penulis mengajar penulis temui masih banyak kekurangan-kekurangan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran membaca sehingga rendahnya kemampuan anak dalam membaca.

Sebagian besar anak di Kelompok B1 TK Sekolah Ibu Air Bangis mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran membaca, umumnya hanya bisa mengucapkan huruf itu saja, tetapi tidak mengetahui bentuk huruf tersebut sehingga dampak yang ditimbulkan dari hal ini disebabkan oleh strategi pembelajaran membaca anak yang digunakan selama ini hanya menggunakan papan tulis saja. Cara seperti ini akan memberikan kejenuhan dan kebosanan pada anak dalam proses belajar mengajar yang tidak sesuai dengan kebutuhan anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian yang berjudul: “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar di TK Sekolah Ibu Air Bangis Pasaman Barat”. Dalam permainan ini akan membantu anak dalam membaca.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan anak dalam membaca
2. Anak belum mampu merangkai huruf menjadi kata
3. Anak belum mampu menyebutkan tulisan-tulisan sederhana
4. Guru kurang menggunakan metode yang tepat
5. Kegiatan awal kurang menarik bagi anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu rendahnya kemampuan membaca anak pada Kelompok B1 TK Sekolah Ibu Air Bangis Pasaman Barat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah pelaksanaan permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Kelompok B1 TK Sekolah Ibu Air Bangis Pasaman Barat”?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Dengan adanya permasalahan rendahnya kemampuan membaca anak di atas maka penulis menciptakan sebuah permainan kartu kata bergambar. Biasanya kegiatan membaca sulit bagi anak karena guru dalam pembelajaran tidak menggunakan gambar sehingga anak susah untuk memahami gambar dan anak susah untuk memahami huruf apa yang ditulis dan disampaikan guru. Agar hal ini tidak terjadi maka penulis menciptakan permainan kartu kata bergambar semenarik mungkin supaya anak tertarik untuk memainkannya.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menggunakan permainan kartu kata bergambar di Kelompok B1 TK Sekolah Ibu Air Bangis Pasaman Barat

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti :

1. Bagi anak didik, dapat meningkatkan kemampuan bagi anak dalam mengenal tulisan-tulisan sederhana.
2. Bagi guru Taman Kanak-kanak untuk memperbaiki pembelajaran tentang permainan kartu kata bergambar tersebut.

3. Bagi Penulis sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam membaca.
4. Bagi TK Sekolah Ibu Air Bangis Pasaman Barat dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar. Serta dapat menjadi contoh untuk Taman Kanak-kanak lain dalam memberikan pembelajaran membaca.

H. Definisi Operasional

Kemampuan membaca adalah merupakan bahasa yang bersifat resepsif atau kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata menghubungkannya sehingga menjadi sebuah kata untuk memahami bacaan suatu tulisan.

Permainan kartu kata bergambar yaitu sebuah permainan yang akan dilakukan oleh anak, dimana guru memperlihatkan gambar yang mempunyai kata di bawahnya dan anak yang akan membaca kartu kata bergambar tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

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

Sisdiknas (2003 : 3) mengemukakan bahwa Anak Usia Dini memiliki kedudukan sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa memiliki posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan manusia yang berkualitas terutama pembangunan pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa, sehingga tanggung jawab pengembangan dan pembinaan potensi anak yang seyogyanya dilaksanakan dalam keluarga sekolah dan masyarakat melalui pendidikan formal, non formal dan informal.

Dari kedua pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses

perkembangan dengan pesat yang memiliki karakteristik yang berbeda dan mendapatkan perhatian dalam mengembangkan sumber dayanya yang merupakan masa emas perkembangan dalam pembinaan potensi yang dilaksanakan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat melalui pendidikan formal, nonformal, dan informal.

2. Hakikat Membaca Anak

a. Pengertian Membaca

Hasan (2009:318) membaca adalah kemampuan yang biasa dipelajari anak sejak dini. Bila kemampuan ini dipupuk sejak dini, akan bermanfaat bagi kecerdasannya. Anak yang gemar membaca terbukti lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi dewasa.

Dheni (2009:5.5) membaca adalah merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang melibatkan berbagai keterampilan. Jadi, kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca itu adalah kemampuan yang dipelajari sejak dini atau

dipupuk sejak dini, anak yang gemar membaca lebih cerdas dan mempunyai berbagai macam pengetahuan saat ia menjadi dewasa nantinya, membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, dan membaca juga suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti kegiatan mengenal huruf, kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.

Pada saat membaca tidak saja ketajaman berfikir yang di kembangkan tetapi perasaan juga terarah sehingga meningkatkan kemampuan intelektual serta kecakapan mental melalui membaca kita dapat mengasah otak anak, khususnya pada anak usia dini. Kebiasaan membaca belum menjadi kebiasaan atau budaya di dalam pendidikan kita. Sekarang tugas kita adalah bagaimana menjadikan anak gemar membaca.

Salah satu hal yang terpenting adalah memberikan kemampuan membaca pada anak dengan cara yang menyenangkan dan memberi pendekatan-pendekatan yang dilakukan seperti “bermain” karena dengan bermain itu adalah cara belajar yang paling efektif.

Dari pengertian- pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah pemahaman tentang simbol-simbol yang melibatkan sebuah proses yang kompleks serta mempunyai arti positif.

b. Manfaat Membaca

Menurut Sutan (2004 : 26) manfaat membaca bagi anak adalah dengan membaca anak akan memperoleh pengetahuan dan hal-hal yang tidak diketahuinya. Anak-anak juga dapat mengidentifikasi diri dengan lingkungan sekitar dimana anak akan meniru tingkah laku orang-orang disekitarnya dan anak juga dapat menirukan nilai-nilai untuk membina kepribadian karena dengan membaca anak dapat mengenal sifat-sifat yang baik. Anak juga dapat berimajinasi dengan baik

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

Sedangkan menurut Rahim (2007:1) mengatakan bahwa manfaat membaca adalah masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkat kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki manfaat bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan yang belum di dapatnya, karena dengan

membaca anak mengetahui aturan-aturan atau larangan yang ada di lingkungannya, dan mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa yang akan mendatang dan juga membuat anak menjadi percaya diri.

c. Tujuan Membaca

Menurut Sutan (2004:3) tujuan membaca adalah:

1. Membaca sebagai hiburan, membaca dilakukan dalam suasana rileks misalnya membaca cerpen, komik, majalah.
2. Membaca untuk mencari atau untuk memahami suatu ilmu.

Tujuan di atas mempunyai arti yang positif, bagi seseorang. suasana senang dan menyenangkan bisa didapatkan melalui membaca bacaan seperti majalah atau komik dan juga bagi seorang pelajar untuk menambah pengetahuannya dengan membaca buku pelajaran dari berbagai sumber. Jadi untuk mendapatkan kepuasan membaca sesuai dengan tujuan yang akan dicapai harus dilakukan dari hati nurani, bukan paksaan dari siapa pun.

Sedangkan menurut Dheni (2009:5.4) tujuan membaca dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Salah satu tujuan membaca ialah untuk mendapatkan informasi.
2. Ada orang-orang tertentu yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat.

3. Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan misalnya, pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa. Dalam hal ini membaca dapat merupakan sublimasi atau penyaluran yang positif, apalagi bacaan yang di pilihnya adalah bacaan yang sesuai dengan situasi yang sedang dihadapinya.
4. Mungkin juga orang membaca tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya.
5. Kemungkinan lain, orang membaca tanpa tujuan apa-apa, halnya karena iseng, tidak tahu apa yang akan dilakukan; jadi, hanya sekedar untuk mengisi waktu.
6. Tujuan membaca yang tinggi ialah mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah sebagai hiburan, untuk mendapatkan informasi, agar citra diri meningkat, untuk melepaskan diri dari kenyataan, mencari nilai-nilai keindahan kehidupan lainnya.

d. Prinsip-prinsip Membaca

Dalam mengajarkan kegiatan membaca dini pada anak usia Taman Kanak-kanak harus memenuhi beberapa prinsip yang telah

dikemukakan oleh Steinberg dalam Tampubolon (1993:67), diantaranya:

Prinsip pertama ialah bahwa materi bacaan harus terdiri dari kata-kata, frase-frase, dan kalimat-kalimat; prinsip kedua ialah bahwa membaca terutama didasarkan pada kemampuan memahami bahasa lisan, dan bukan pada kemampuan berbicara; prinsip ketiga ialah bahwa mengajarkan membaca bukan mengajarkan aspek-aspek kebahasaan seperti tata bahasa kosa kata, dan lain-lain, dan bukan mengajarkan logika atau cara berpikir (walaupun membaca tidak terlepas dari proses berpikir); prinsip keempat ialah bahwa membaca tidak harus bergantung pada pengajaran menulis; prinsip kelima ialah bahwa pengajaran membaca harus menyenangkan bagi anak.

Menggunakan kelima prinsip tersebut, program yang disusun oleh Steinberg dalam Tampubolon (1993:68) dalam mengembangkan membaca dini anak terdiri dari empat fase, yaitu: 1). Fase pembiasaan kata, 2). Fase pengenalan kata 3). Fase pengenalan frase dan kalimat 4). Fase pemahaman teks.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, pada dasarnya anak usia 5 – 6 tahun sudah dapat membaca, bahkan di dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 anak sudah dapat membaca namanya sendiri. Namun kemampuan membaca dini pada anak Taman Kanak-kanak harus diberikan secara menyenangkan, apakah dengan cara bermain yang terprogram atau spontanitas, melalui penggunaan media beragam

ataupun metode yang digunakan secara bervariasi. Karakteristik anak harus diperhatikan dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dini, tidak lepas dari prinsip-prinsip pelaksanaan dan kesiapan anak dalam membaca dini. Sehingga apa yang akan disampaikan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca dini anak Taman Kanak-kanak dapat berkembang secara optimal.

e. Perkembangan Kemampuan Membaca

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

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

1. Tahap Fantasi (*Megical Stage*)

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

2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi

makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku. Menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.

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

Anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulangi cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya, serta mengenal abjad.

4. Tahap Pengenalan (*Take off Reader Stage*)

Anak sudah mulai menggunakan isyarat (*graphoponic*, *semantic*, dan *syntactic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan.

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

Anak membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman, dan isyarat yang dikenalnya dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.

Sedangkan menurut Jamaris (2005:54) kemampuan membaca dapat dibagi atas tahap perkembangan seperti berikut ini:

1. Tahap Timbulnya Kesadaran Terhadap Tulisan

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membalik-balik buku, dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya.

2. Tahap Membaca Gambar

Pada Tahap ini, anak usia taman kanak-kanak telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya.

3. Tahap Pengenalan Bacaan

Pada tahap ini, anak usia taman kanak-kanak telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti bunyi huruf (*Fonem*), arti kata (*semantik*) dan aturan kata atau kalimat (*sintaksis*) secara bersama-sama. Anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali cetakan hurufnya dan konteknya.

4. Tahap Membaca Lancar

Pada tahap ini, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupannya sehari-hari.

Menurut Dhieni (2006 : 5.25) ada beberapa metode pengembangan membaca anak, antara lain :

1. Pendekatan pengalaman bahasa

Dalam pendekatan ini guru menggunakan kata-kata anak sendiri untuk membantunya belajar membaca. Kata-kata itu berupa penjelasan suatu gambar atau suatu cerita pendek yang dimasukkan ke dalam suatu buku.

Kekuatan dari pendekatan pengalaman bahasa yang utama adalah membuat anak menggunakan pengalaman mereka sendiri sebagai bahan utama pelajaran mereka sendiri dalam pelajaran membaca.

2. Metode Fonik

Metode ini mengandalkan pada pelajaran alfabet yang diberikan terlebih dahulu kepada anak, mempelajari nama-nama huruf dan bunyinya. Setelah mempelajari bunyi huruf mereka mulai merangkum beberapa huruf tertentu untuk membentuk kata-kata.

3. Lihat dan Katakan

Dalam metode ini, anak-anak belajar mengenali kata-kata atau kalimat-kalimat keseluruhan, bukannya bunyi-bunyi individu. Mereka memandang kata-kata, mereka mendengar kata itu diucapkan dan kemudian mereka mengulangi ucapan itu.

4. Metode Pendukung Konteks

Bila anak-anak sedang belajar membaca, sangatlah penting bahwa mereka menggunakan buku yang benar-benar menarik bagi mereka.

Selanjutnya menurut Firmanawaty (2004 : 7), metode membaca terbagi atas tiga kelompok yaitu :

1. Sekuensial

Pada cara ini, membaca dilakukan per “bagian” kata. Metode ini dapat diajarkan pada anak-anak yang dominan menggunakan otak kirinya.

Metode Sekuensial terbagi atas :

(a) Fonik

Anak diperkenalkan dan diajarkan bunyi huruf dan menyusunnya menjadi kata.

(b) Mengeja

Metode ini memperkenalkan abjad satu persatu terlebih dahulu, kemudian menghafalkan bunyinya. Langkah selanjutnya menghafal bunyi rangkaian abjad atau huruf menjadi sebuah suku kata seperti metode fonik.

(c) Suku Kata

Metode suku kata merupakan salah satu cara yang paling banyak digunakan saat ini. Anak yang belajar membaca dengan

metode ini akan lebih lancar membacanya dengan dibandingkan dengan metode mengeja.

2. Simultan

Mengajarkan membaca secara langsung yaitu seluruh kata atau kalimat dengan sistem “Lihat dan ucapkan”. Gagasan yang mendasari metode ini adalah bentuk hubungan antara yang dilihat dan diingat anak dengan didengarnya sehingga membentuk suatu rangkaian kata mental yang dilakukan orang dewasa ketiga membaca.

Yang termasuk cara simultan :

(a) Membaca gambar

Cara ini menggunakan pendekatan permainan, misalnya mengenalkan bahasa suatu gambar “kucing” berhubungan dengan huruf-huruf “kucing”

(b) Kartu Kata

Metode ini menggunakan kartu-kartu kata yang ukuran hurufnya besar, mereka diperkenalkan dengan kata-kata yang akrab di sekeliling anak.

(c) Membaca “keseluruhan, kemudian “bagian”

Cara memperkenalkan kalimat lebih lengkap dahulu kemudian dipilah-pilah menjadi kata, suku kata dan huruf

3. Elektrik

Cara ini merupakan pencampuran cara sekuensial dan simultan. Pencampurannya sesuai kebutuhan anak karena setiap anak merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik yang berbeda, termasuk dalam hal membaca.

Beberapa alternatif dalam metode elektrik, adalah :

- (a) Menyerahkan kepada guru di sekolah
- (b) Menyerahkan kepada guru private
- (c) Pengajaran oleh orang tua atau anggota keluarga yang dekat dengan anak.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak sudah mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa membaca itu penting, anak dapat menggunakan tiga sistem bahasa seperti bunyi huruf, aturan kata atau kalimat, Anak juga dapat membaca lancar yang dapat berhubungan dengan kehidupannya sehari-hari dengan penggunaan metode perkembangan membaca anak.

3. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan memiliki peran penting dalam pendidikan anak usia dini. Inti kegiatan belajar anak adalah bermain, oleh karena itu tersedianya alat-alat permainan dalam penyelenggaraan di lembaga pendidikan anak usia dini merupakan sesuatu yang tidak dapat ditawar-

tawar lagi. Dalam bermain anak biasa melakukan berbagai kegiatan yang sangat kaya. Alat permainan merupakan suatu wahana yang dapat membantu anak dalam kegiatan bermain. Anak akan lebih mudah memahami pengertian terhadap suatu benda serta memudahkan anak dalam mengingat suatu hal melalui permainan.

Menurut Sudono (2000:7) Alat permainan adalah semua alat bermain digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya

Sedangkan menurut Depdiknas (2003 :2) pengertian alat permainan adalah:

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

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, dan mempermudah guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Menurut Sugianto (1995:62) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidik.

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

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

b. Ciri - ciri Alat Permainan Edukatif

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

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

Ciri-ciri alat permainan edukatif dikemukakan Cucu (2005: 63) sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia dini
2. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau manfaat multiguna.
4. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
7. Mengandung nilai pendidikan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri alat permainan edukatif yaitu alat permainan yang dapat digunakan untuk anak usia dini yang berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dapat digunakan dalam berbagai cara dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan anak yang mengandung nilai pendidikan dan alat permainan ini dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas yang bersifat konstruktif sehingga anak terlibat aktif, aman dan tidak berbahaya bagi anak.

c. Syarat Alat Permainan

Alat Permainan yang baik menurut Prayitno (1998:76) adalah:

1. Sesuai dengan kebutuhan bermain
2. Mengembangkan kreatifitas, Sosial, Emosional, Bahasa, Motorik anak
3. Sesuai dengan kesanggupan anak
4. Tidak terlalu sukar dan berbahaya
5. Alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak.
6. Alat permainan harus tahan lama

Sedangkan menurut Montolalu (2005:7.3) persyaratan alat permainan adalah:

1. Setiap alat permainan hendaknya menonjol fungsi pedagogisnya yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.
2. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
3. Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
4. Menarik baik warna maupun bentuknya.
5. Awet, tidak mudah rusak dan mudah memeliharanya.
6. Murah dan mudah diperoleh.
7. Jumlah permainan hendaknya mencukupi kebutuhan anak.
8. Kualitas harus diperhatikan, jangan sampai ada bagian-bagian yang runcing/tajam yang dapat melukai anak dan bahayanya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.

9. Alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa syarat alat permainan yaitu alat permainan harus menarik bagi anak, aman dan tidak membahayakan anak, dan dapat mengembangkan kreatifitas anak sesuai dengan usia dan taraf perkembangannya. Dengan memperhatikan kualitas alat permainan dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen.

d. Fungsi Alat Permainan

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

1. Mengenal lingkungan
2. Mengajak anak untuk mengenal kekuatan atau pun kelemahan dirinya
3. Meningkatkan aktivitas sel otak anak, yang akan memperlancar proses pembelajaran.
4. Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra, anak aktif melakukan kegiatan permainan.

Sedangkan menurut Santoso (2002:11) fungsi alat permainan adalah :

1. Melatih panca indra supaya anak peka terhadap suatu yang ada pada lingkungannya.

2. Melatih kecerdasan emosinya melatih rasa ingin tahu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, dan kecakapan berkomunikasi.
3. Menanamkan nilai moral, etika moral, budi pekerti dan aspek (yang mengandung unsur pendidikan)
4. Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana).
5. Menanamkan nilai agama.
6. Melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya.
7. Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreatifitas, dan tanggung jawab anak.
8. Melatih fantasi, imajinasi, dan idealisme anak.
9. Melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghormati, dan saling membutuhkan antar anak.
10. Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan berhitung.
11. Mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda atau lainnya.

12. Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat.

13. Membuat anak senang.

Dari pendapat para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk melatih panca indra anak supaya dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan kecerdasan emosi, kecerdasan intelektual, serta menanamkan nilai agama dan dapat melatih keterampilan anak sehingga anak senang dalam melakukan permainan ini.

4. Permainan Membaca dengan Kartu Kata Bergambar

Menurut Yulia (2005 : 97) Kartu kata adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata yang diperkenalkan oleh Doman. Seorang ahli bedah otak dari Pihaldephia, Penysilvania. Selain itu berkecimpung untuk membantu anak-anak yang mengalami kerusakan otak. Hasil penelitiannya ternyata juga dapat membuat bayi bisa membaca. Bahkan menurut penelitian Doman membaca itu dapat dan bahkan efektif diajarkan pada bayi.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca pada anak penulis mencoba melakukannya dengan cara membuat permainan kartu kata bergambar.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Damayanti (2011), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota” Adapun hasil dari penelitian membaca anak melalui kartu bergambar dengan menggunakan celemek dapat meningkat.
2. Refniati (2010), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf dalam Pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang”. Menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca dalam Proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu huruf di kelompok B2 TK Islam Nurul Halim Padang.

Dari kedua penelitian diatas maka relevansinya dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah dimana pada masing-masing penelitian di atas adalah sama-sama meningkatkan kemampuan membaca anak akan tetapi pada penelitian diatas menggunakan celemek cerita dan kartu huruf, sedangkan peneliti sendiri menggunakan permainan Kartu Kata Bergambar .

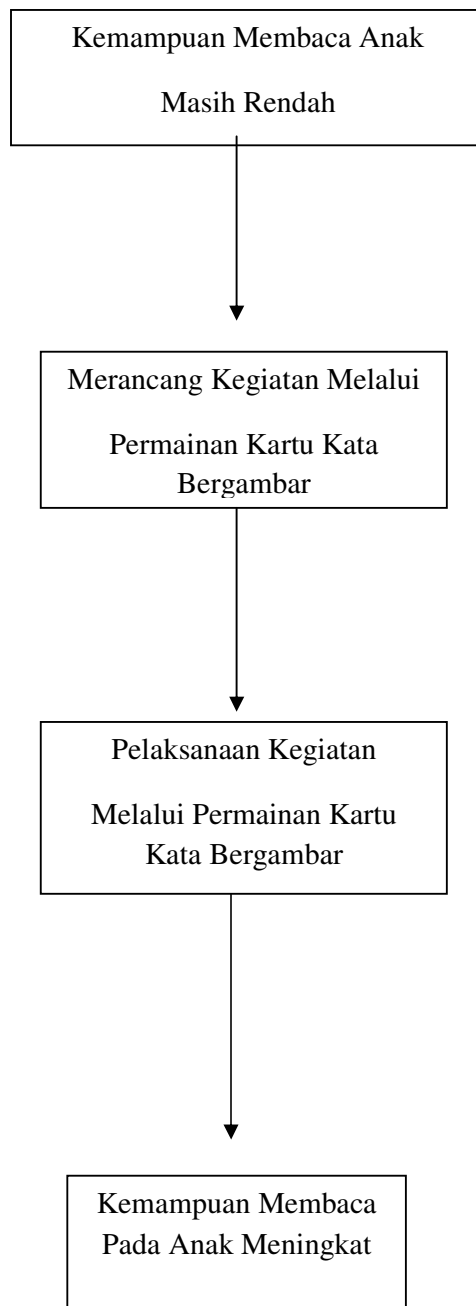
C. Kerangka Konseptual

Peningkatan kemampuan membaca anak usia dini dipengaruhi oleh kemampuan, keaktifan dan kualitas antar komponen pendidikan. Sebagai sarana penunjang, suatu metode pembelajaran adalah strategi yang digunakan

dalam belajar mengajar. Semakin baik pengajar menguasai dan menggunakan strateginya, maka makin efektif pula pencapaian tujuan belajar.

Guru dalam proses belajar mengajar selalu bertujuan agar materi yang disampaikan dapat dikuasai siswa dengan sebaik-baiknya. Akan tetapi harapan itu belum dapat diwujudkan sepenuhnya, karena pembelajaran yang masih berlangsung selama ini hanya mementingkan hasilnya saja, tidak mementingkan prosesnya. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik secara penuh dalam pembelajaran adalah dengan permainan kartu kata bergambar. Dalam metode ini peserta didik diharapkan dapat menguasai setiap unit bahan pelajaran baik secara perseorangan maupun kelompok atau dengan kata lain penguasaan penuh, sehingga metode ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.

Dari uraian di atas secara skematis dapat dijelaskan sebagai berikut:



Bagan 1

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah “Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Sekolah Ibu Air Bangis Pasaman Barat”.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak perlu dikembangkan, salah satunya adalah dengan cara menggunakan permainan kartu kata bergambar
2. Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar dapat berkembang dengan baik apabila didukung dengan sarana dan prasarana belajar di Taman Kanak-kanak serta adanya motivasi dari dalam dan luar diri anak.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dimana peneliti langsung meneliti anak serta hasil belajar anak selama proses belajar berlangsung dan berkolaborasi dengan teman sejawat.
4. Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar bertujuan untuk agar anak dapat meningkatkan kemampuan membaca dengan mengenal kata-kata sederhana pada kartu kata bergambar.
5. Hasil yang diperoleh mengenai peningkatan kemampuan membaca anak pada masing-masing aspek yang telah ditetapkan maka anak yang

mendapatkan nilai sangat baik dengan nilai rata-rata persentase sebanyak 0% pada kondisi awal dan mengalami peningkatan pada akhir siklus I dengan persentas 15% dan terus mengalami kenaikan menjadi 78% pada akhir siklus II, ini menandakan bahwa dengan permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

B. Implikasi

Penelitian ini dapat berimplikasi terhadap TK Sekolah Ibu Air Bangis, dimana dengan adanya penelitian ini yang pada awalnya kemampuan membaca anak kurang, ini disebabkan karena kurangnya variasi kegiatan membaca yang diberikan guru sehingga anak bosan untuk melakukan kegiatan membaca.

Adapun implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru TK Sekolah Ibu Air Bangis

Guru harus lebih kreatif, inovatif dan cepat tanggap terhadap kebutuhan lingkungan anak, dimana kemampuan anak membaca akan dapat meningkat sangat tergantung kepada guru yang mengajarnya, kemampuan guru dalam mengajar juga harus ditingkatkan, hal tersebut sangat berimplikasi dengan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar. Untuk itu guru TK Sekolah Ibu Air Bangis dapat menerapkan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar dimana peneliti sebagai tutornya.

2. KKG (Kelompok Kerja Guru)

Dimana dalam pelaksanaan Kelompok Kerja Guru Taman Kanak-kanak menerapkan penelitian ini kepada Taman Kanak-kanak yang lain untuk menerapkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan cara peneliti sebagai nara sumber untuk lebih menjelaskan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar, sehingga metode tersebut dapat diterapkan secara maksimal.

3. Dinas Pendidikan

Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar dapat dijadikan pelatihan (*workshop*) sehingga dengan demikian pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan dan menerapkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut di Taman Kanak-kanak se Kabupaten Pasaman Barat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin diuraikan sebagai berikut :

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Hendaknya guru menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa bosan dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

3. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Arah Pengembangan Kurikulum Dalam Menyikapi Otonomi Pendidikan: Peluang Dan Tantangan*, Padang : Universitas Negeri Padang Press
- Cucu, Elliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Damayanti, Desi. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu kata Bergambar dengan Menggunakan Celemek di TK. Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota Bukittinggi* : Universitas Negeri Padang
- Depdiknas. 2003. *UU No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS*, Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta
- Dheni, Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : UT
- _____. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : UT
- Firmanawaty, Sutan. 2004. *Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*, Jakarta : Gramedia.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Haryadi. Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Jamaris, Martini. 2005. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : UT
- Mulyono, Abdurrahman. 2003. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Prayitno. 1998. *Bimbingan dan Konseling*. Bandung : Pustaka Setia
- Prasetyo, Adinur. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Refniati, 2010. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf dalam Pembelajaran di TK. Islam Nurul Halim Padang*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Santoso, Sugeng. 2002. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : Depdiknas
- Sujiono. 2009. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta : Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Sutan, Muhammad Zain. 2004, *Membuat Anak Gila Membaca*, Bandung : Mizan.
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta : Depdikbud
- Sudono, Nuraini Yulia. 2000. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta : UT
- Tampubolon. 1993. *Mengembangkan Minat Dan Kebiasaan Membaca Pada Anak*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Yulia, Ana. 2005. *Cara Menumbuhkan Minat Baca Anak*. Jakarta : PT. Gramedia.