

**PENGARUH PERMAINAN MENCOCOKKAN KARTU KATA
DENGAN GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA DI
TAMAN KANAK-KANAK BHAYANGKARI KECAMATAN TANJUNG
GADANG KABUPATEN SIJUNJUNG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**NORA YULIANI
NIM.2011/1100797**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

Judul : **Pengaruh Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar terhadap Kemampuan Membaca di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.**
Nama : Nora Yuliani
Bp / Nim : 2011/1100797
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2015

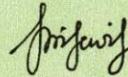
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



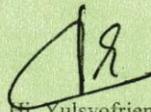
Elise Muryanti, M.Pd
NIP. 197412202 00012 2 002

Pembimbing II,



Saridewi, M.Pd
NIP. 19840524 2008 12 2 004

Mengetahui:
Ketua Jurusan,



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

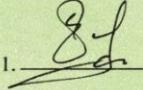
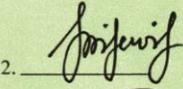
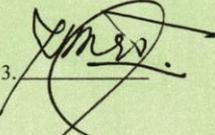
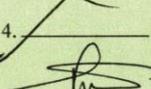
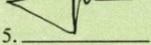
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

**Pengaruh Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar
Terhadap Kemampuan Membaca di Taman Kanak-kanak
Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang
Kabupaten Sijunjung**

Nama : Nora Yuliani
BP/Nim : 2011/1100797
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Juli 2015

Nama	Tim Penguji,	Tanda Tangan
1. Ketua	: Elise Muryanti, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Saridewi, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Serli Marlina, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juni 2015
Yang menyatakan



Nora Yuliani
2011/1100797

ABSTRAK

Nora Yuliani. 2015. Pengaruh Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar terhadap Kemampuan Membaca di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih terdapat beberapa anak yang belum berkembang kemampuan membacanya dengan baik. Kemudian dalam kegiatan membaca guru masih menggunakan media atau alat permainan yang kurang menarik bagi anak. Hal ini menyebabkan anak jenuh, bosan dan tidak tertarik dalam kegiatan membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar terhadap Kemampuan Membaca di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk quasi eksperimen. Populasi penelitian adalah Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung dan teknik pengambilan sampelnya yaitu *cluster sampling*, yaitu kelompok B1 sebagai kelas kontrol dan B2 sebagai kelas eksperimen yang masing-masing kelas berjumlah 14 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 6 butir pernyataan dan alat pengumpul data yang digunakan adalah tes. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan yaitu uji t (t-test).

Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu 90,4 jika dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol yang menggunakan permainan tebak gambar pada majalah yaitu 78. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t_{hitung} yaitu 5,6621 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,0555, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar efektif terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung tahun ajaran 2014/2015.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya yang begitu besar dan nyata, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung**”. Shalawat dan salam peneliti kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang memberi penerang dan petunjuk menuju surga yang diimpikan setiap insan. Beliau sekaligus merupakan manusia istimewa dan paling berjasa dalam mengantarkan seluruh umat manusia khususnya umat islam ke alam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini

Adapun tujuan dari skripsi ini adalah sebagai salah satu tugas akhir dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD). Dalam skripsi ini juga tak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dengan tulus dan ikhlas kepada:

1. Ibu Elise Muryanti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, saran-saran dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Saridewi, M.Pd. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran-saran dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd. selaku Ketua Jurusan dan Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd selaku Sekretaris Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi motivasi serta semangat pada penelitian skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, Ms. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Yang Tercinta Ibunda Asni dan Ayahanda Jalius dan Kedua Kakakku Tersayang Delvi Yarnis dan Nova Sri Yanti serta Ketiga Adikku Tersayang Tarmizi Jazmen, Rafli Ramhadani dan Vikri Hamdani yang selalu memberikan do'a serta motivasi dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Reguler 2011 atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selain menjalani masa perkuliahan.

8. Ibu Kepala Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung yang telah mempersilahkan untuk melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.
9. Para Guru Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung yang telah mempersilahkan untuk melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Juni 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Konsep Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	11
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	12
3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	14
a. Pengertian Bahasa	14
b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	15
c. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	17
4. Konsep Membaca Anak Usia Dini	18
a. Pengertian Membaca	18
b. Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini	19
c. Tujuan Membaca	21
d. Manfaat Membaca	23
e. Pengenalan Huruf dan Kata pada Anak Usia Dini	24
f. Menumbuhkan Minat Baca Anak	27

5. Konsep Bermain dan Permainan Anak Usia Dini.....	27
a. Konsep Bermain Anak Usia Dini	27
a) Pengertian Bermain Anak Usia Dini	27
b) Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	29
c) Karakteristik Bermain Anak Usia Dini	30
d) Tahap Perkembangan Bermain Bagi Anak Usia Dini	32
e) Macam-macam Kegiatan Bermain Bagi Anak Usia Dini	34
b. Alat Permainan Edukatif	36
a) Pengertian Alat Permainan	36
b) Tujuan Alat Permainan	37
6. Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar	38
a) Pengertian Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar	38
b) Manfaat Permainan	39
c) Langkah Pelaksanaan Permainan	39
B. Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Konseptual	44
D. Hipotesis Penelitian	46

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	47
B. Populasi dan Sampel	48
C. Variabel dan Data.....	50
D. Definisi Operasional	51
E. Instrumentasi	52
F. Teknik Pengumpulan Data.....	61
G. Teknik Analisis Data.....	61
H. Uji Persyaratan Analisis.....	62

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian	66
B. Analisis Data.....	76
C. Pembahasan	82

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	86
B. Implikasi	86
C. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA	88
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	91
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel

	Halaman
1. Rancangan Penelitian	48
2. Populasi penelitian	49
3. Kisi-kisi instrumen kemampuan membaca anak.....	54
4. Instrumen pernyataan	55
5. Rubrik Penilaian Instrumen Penelitian.....	57
6. Langkah persiapan perhitungan uji Bartlett	64
7. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>pre-test</i> Kemampuan Membaca Anak di kelas B2 Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung (Kelas Eksperimen).....	67
8. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>pre-test</i> Kemampuan Membaca Anak di kelas B1 Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung (Kelas Kontrol)	69
9. Rekapitulasi Hasil <i>pre-test</i> Kemampuan Membaca Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
10. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Membaca Anak di kelas B2 Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung (Kelas Eksperimen).....	72
11. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Membaca Anak di kelas B1 Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung (Kelas Kontrol)	74
12. Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Membaca Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	75
13. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>pre-test</i>).....	77
14. Hasil Perhitungan Uji homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>pre-test</i>)	77
15. Hasil Perhitungan Nilai kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>pre-test</i>) ..	78
16. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test (<i>pre-test</i>)	79
17. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Post-test</i>).....	80
18. Hasil Perhitungan Uji homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Post-test</i>).....	80
19. Hasil Perhitungan Nilai kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Post-test</i>).	81
20. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test (<i>Post-test</i>).....	82

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka konseptual.....	45

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	68
2. Data Nilai Pretest Kelas Kontrol	70
3. Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen	73
4. Data Nilai Posttest Kelas Kontrol	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Kartu Kata	41
Dokumentasi Penelitian	
Dokumentasi Validitas Data.....	137
Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	157
Dokumentasi Kelas Kontrol	162

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1. RKH Kelas Eksperimen	91
2. RKH Kelas Kontrol	107
3. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item	127
4. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1	128
5. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2	129
6. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3	130
7. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4	131
8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 5	132
9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 6	133
10. Hasil Analisis Item Instrumen kemampuan membaca	134
11. Tabel Persiapan Menghitung Reliabilitas Item	135
12. Dokumentasi Validitas data	137
13. Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	140
14. Nilai Hasil kemampuan membaca anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar ...	141
15. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil Kemampuan Membaca Kelas Eksperimen (B2) dan Kelas Kontrol (B1) di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung	142
16. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Eksperimen	144
17. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Kontrol	145
18. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Bartlett</i>	146
19. Uji Hipotesis	148
20. Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	149
21. Nilai Hasil <i>post-test</i> kemampuan membaca anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar	150
22. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil Kemampuan Membaca Kelas Eksperimen (B2) dan Kelas Kontrol (B1) di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung	151
23. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Eksperimen	152
24. Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Kontrol	153
25. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji <i>Bartlett</i>	154
26. Uji Hipotesis	156
27. Dokumentasi Penelitian	157
28. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	166
29. Tabel Nilai <i>z</i>	167
30. Tabel Nilai tabel kritis untuk Uji <i>Liliefors</i>	168

31. Tabel Nilai <i>Chi Kuadrat</i>	169
32. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)	170
33. Penentuan angket dari Validator	171
34. Surat Izin Validasi data Skripsi	176
35. Surat Keterangan telah melakukan Validitas	177
36. Surat Izin Penelitian	178
37. Surat Izin melaksanakan Penelitian	179
38. Surat Pernyataan telah melakukan Penelitian	180

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Maju mundurnya suatu bangsa sangat ditentukan oleh meningkatnya atau berkembangnya ilmu pengetahuan. Begitu juga halnya dengan Indonesia, pendidikan adalah salah satu ujung tombak dalam mencerdaskan bangsa dan meningkatkan prestasi anak bangsa. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 2, Pasal 3, tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu jenjang pendidikan adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pentingnya pendidikan anak sejak dini didasarkan pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan pada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Tujuan penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Aspek perkembangan tersebut antara lain, aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional, serta kemandirian.

Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah aspek perkembangan bahasa. Melalui bahasa anak dapat menyampaikan atau mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain. Dalam berbahasa minimal terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh anak yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Membaca adalah salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak usia dini. Kemampuan membaca adalah kemampuan anak untuk mengenal dan memahami berbagai simbol-simbol, serta huruf-huruf dalam bentuk tulisan atau kata yang bermakna dalam bentuk diam atau bersuara. Kemampuan dalam membaca sangatlah penting terutama dalam masa pertumbuhan kecerdasan, karena ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui membaca. Oleh karena itu, dalam masa kanak-kanak, kemampuan membaca anak harus lebih dioptimalkan guna menunjang pertumbuhan kecerdasan anak yang maksimal.

Pengembangan kemampuan membaca anak hendaknya dilakukan dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan efektif sesuai dengan

kebutuhan, karakteristik, usia dan tingkat perkembangan anak. Contoh kegiatan membaca yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan efektif bagi anak tersebut adalah dengan menggunakan alat atau media seperti *puzzle*, melalui *puzzle* tersebut anak bisa belajar membaca sambil bermain. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, mengajarkan atau mengenalkan membaca hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, agar anak tidak merasa tertekan atau seolah dipaksa demi target tertentu.

Kegiatan mengoptimalkan kemampuan membaca anak diberikan agar anak mampu menghubungkan tulisan atau merangkai huruf menjadi kata. Agar tercapainya keberhasilan seorang pendidik hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif disertai dengan media pembelajaran atau dengan alat permainan yang menarik agar proses pembelajaran berlangsung optimal.

Pengembangan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun menurut Susanto (2011:75) seharusnya sudah bisa membuat sebuah kalimat seperti telegram. Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti: S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat. Tapi, berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan, terlihat bahwa banyak anak yang belum berkembang kemampuan membacanya dengan baik. Anak masih kesulitan mengenal bentuk huruf dan merangkai huruf menjadi kata. Selain itu anak juga masih kesulitan dalam menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Hal ini disebabkan karena media, metode, alat, dan

permainan yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca kurang bervariasi. Media yang digunakan hanya berupa papan tulis dan majalah saja sehingga ketika anak diajarkan membaca ketertarikan anak terhadap bahan bacaan masih kurang.

Selain itu guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu metode pembelajaran lebih banyak menggunakan ceramah. Ketika memberikan pembelajaran membaca, guru hanya bertanya huruf-huruf yang tersedia pada majalah maupun ditulis oleh guru. Kata-kata yang dikenalkan kepada anak adalah kata-kata yang tidak dekat dengan anak dan kurang bermakna. Anak menyebutkan huruf-huruf tanpa adanya gambar yang menarik. Sehingga ketika dihadapkan pada bahan bacaan yang sesungguhnya, anak kesulitan dalam menyebutkan tulisan dan merangkai huruf menjadi kata. Padahal, membaca bukan hanya sekedar membunyikan huruf-huruf tetapi juga memberi makna pada tulisan.

Hal inilah yang menyebabkan anak menjadi jenuh dan bosan ketika diajarkan membaca sehingga pembelajaran membaca menjadi kurang menyenangkan bagi anak, akibatnya anak cepat bosan dan ribut ketika belajar. Hal ini mengakibatkan kemampuan membaca anak menjadi rendah karena kemampuan anak dalam mengenal abjad masih kurang. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti ingin mencoba mencari alternatif penyelesaian yaitu dengan menggunakan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar. Melalui permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar ini diharapkan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan membacanya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar terhadap Kemampuan Membaca di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kemampuan membaca anak belum berkembang dengan baik
2. Banyaknya anak yang sulit dalam merangkai huruf menjadi kata
3. Kurangnya media, alat, dan permainan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak
4. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan merasa jenuh dalam pembelajaran membaca

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu kemampuan membaca anak belum berkembang dengan baik di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimanakah pengaruh permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak diantaranya:

1. Bagi Anak

Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak, khususnya kemampuan membaca.

3. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang di aspek yang berbeda.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Sujiono (2010:6) adalah sosok individu yang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Fadlillah (2012:19) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia nol sampai enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia.

Wiyani dan Bernawi (2012:32) menyatakan anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak sampai periode akhir selanjutnya.

Menurut Suryana (2013:3), anak usia dini adalah masa manusia yang memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini unik dalam potensi yang dimiliki dan pelayanannya pun perlu sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam menapaki tahap perkembangan berikutnya. Setiap anak adalah makhluk individual, sehingga berbeda satu anak dengan anak lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini (AUD) adalah sosok individu yang unik dan berbeda satu sama lain, memiliki karakteristik yang khas berbeda dengan usia anak yang lainnya. Menurut Suryana (2013: 31-33) anak usia dini adalah individu unik yang memiliki karakteristik antara lain: a) anak bersifat egosentris; b) anak memiliki rasa ingin tahu; c) anak bersifat unik; d) anak kaya imajinasi dan fantasi; e) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Menurut Piaget dalam Wiyani (2012:36), anak usia dini dikatakan sebagai usia yang belum dapat dituntut untuk berfikir secara logis, yang ditandai dengan pemikiran sebagai berikut: 1) Berfikir secara *Konkret*, yaitu anak belum dapat memahami hal-hal sifatnya abstrak. 2) *Realism*, yaitu kecenderungan yang kuat

untuk menanggapi segala sesuatu dengan hal yang riil dan nyata. 3) *Egosentris*, yaitu melibatkan sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri. 4) Kecenderungan berfikir sederhana. 5) *Animisme*, yaitu kecenderungan berfikir semua objek yang ada dilingkungannya memiliki kualitas seperti dia. 6) *Sentrisasi*, yaitu kecenderungan untuk mengonsentrasikan dirinya pada satu aspek dari suatu situasi. 7) Anak usia dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang sangat kaya dan imajinasi itu awal dari pertumbuhan kreativitas.

Menurut Suryana (2013:3), anak usia dini adalah masa manusia memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini unik dalam potensi yang dimiliki dan pelayanannya pun perlu sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam menapaki tahap perkembangan berikutnya. Setiap anak adalah makhluk individual, sehingga berbeda satu anak dengan anak yang lainnya.

Suryana (2013:31), menjelaskan secara psikologis, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya diatas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut :

“1) Bersifat egosentris, hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut mainan, menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. 2) anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, semakin banyak anak pengetahuan yang didapat anak berdasarkan rasa ingin tahunya maka daya pikir anak akan semakin kaya. 3) anak bersifat unik, keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain. 4) anak kaya imajinasi dan fantasi. 5) anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini itu unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki daya konsentrasi dan perhatian yang masih pendek, dan berfikir abstrak.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan lanjut. Sebagaimana Mulyasa (2012:48) menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan, pendidikan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Selanjutnya menurut Direktorat PAUD dalam Yamin (2013:1), pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan *golden age* dan sangat strategis dalam mengembangkan sumber daya manusia Pendidikan anak usia dini dianggap sebagai cermin dari suatu tatanan masyarakat, tetapi juga ada pandangan yang mengemukakan bahwa sikap dan perilaku suatu masyarakat dipandang sebagai suatu keberhasilan ataupun sebagai suatu kegagalan dalam pendidikan dan keberhasilan pendidikan tergantung kepada pendidikan anak usia dini karena jika pelaksanaan pendidikan

pada anak usia dini baik, maka proses pendidikan pada usia remaja, usia dewasa akan baik pula.

Suyadi (2014:22) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan:

“salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences), maupun kecerdasan spritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini itu sendiri”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini mulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun dengan pembinaan dan pemberian ransangan pendidikan untuk membantu semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Sebagaimana pentingnya tujuan pendidikan Indonesia yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Demikian pula pentingnya tujuan pendidikan anak usia dini, yang menjadi dasar bagi seorang individu agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta anak sehingga berkembanglah semua potensi yang dimiliki anak, hal ini sejalan dengan pendapat

Suyanto (2005:5), menyatakan bahwa PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Selanjutnya tujuan dari pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2011: 43) adalah

“1) Untuk membentuk anak indonesia yang berkualitas, 2) Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar, 3) Intervensi dini dengan memberikan rangsangan, 4) Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi yang dimiliki anak.

Suyadi (2010:12) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah “Mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.”

Menurut Wiyani dan Barnawi (2012:78) secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Selanjutnya, secara khusus tujuannya adalah sebagai berikut:

“1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya. 2) agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima ransangan sensorik. 3) anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar. 4) anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. 5) anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat, menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri. 6) anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif”.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya, agar anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan dimanapun ia berada.

3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah alat yang digunakan untuk mengungkapkan kata-kata. Sebagaimana Gustian (2001:16) mengemukakan bahwa Bahasa adalah penggunaan kata-kata untuk menyatakan benda-benda atau tindakan. Pendapat lain dari Susanto (2011:74), Bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Anak memperoleh bahasa dari lingkungan keluarga, dan dari lingkungan tetangga. Dengan bahasa yang mereka miliki perkembangan kosa kata akan berkembang dengan cepat.

Selanjutnya menurut Mulyasa (2012:27) bahasa merupakan alat komunikasi. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi sehingga pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat, bunyi, lambang, dan gambar. Melalui bahasa manusia dapat mengenal dirinya, penciptanya, sesama manusia alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral agama. Kemudian Santrock (2007:353) juga menyatakan bahwa bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik secara lisan, tertulis dan isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, baik dalam bentuk lisan, tulisan, atau isyarat dalam menyampaikan ide, gagasan, atau informasi kepada orang lain.

b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Soejanto (2005:26) membagi tahap perkembangan bahasa umumnya empat masa yaitu:

“1) Masa pertama (1 – 1,6) kata-kata pertama yang diucapkan oleh anak adalah elanjutan dari meraba. Ini dapat terlihat jelas diantara kata-kata itu juga diucapkan oleh anak dari bahasa apapun di dunia ini. 2) Masa kedua (1,6 – 2) pada masa ini anak telah cakap untuk berjalan, ia makin banyak melihat segala sesuatu dan ingin mengetahui namanya. Anak mulai banyak bertanya akan hal yang dilihatnya. 3) Masa ketiga (2 – 2,6) masa ini anak sudah mulai tanpak sempurna dalam menyusun kata. ia sudah menggunakan akhiran dan awalan, sekalipun belum sempurna. Mereka sering mengungkapkan kata-kata baru menurut caranya sendiri. 4) Masa keempat (2,6 – seterusnya) keinginan anak mengetahui sesuatu mulai bertambah-tambah. Karena itu pertanyaannya akan berkepanjangan, tidak cukup dengan jawaban pendek saja”.

Sedangkan menurut Guntur dalam Susanto (2011:75-76) menyatakan bahwa tahap-tahap perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap I (*Pralinguistik*), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari:
 - a) Tahap meraba-1 (*Pralinguistik Pertama*). Tahap ini mulai dari enam bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan mulai menangis, tertawa dan menjerit.
 - b) Tahap meraba-2 (*Pralinguistik Kedua*). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.

- 2) Tahap II (*Linguistik*). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu:
- a) Tahap-1; *Holoflastik* (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.
 - b) Tahap-2; frasa (1-2 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.
- 3) Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3, 4, 5 tahun. Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram. Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti; S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.
- 4) Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan bahasa anak berkembang dengan pesat dari masa ke masa sesuai dengan pertumbuhannya. Pada usia 5 tahun keatas merupakan masa dimana anak telah memiliki perbendaharaan kata yang banyak, dan mereka telah mampu membuat, menghubungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

c. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Mustakim (2005:129) menyatakan bahwa karakteristik kemampuan bahasa anak usia Taman Kanak-kanak adalah anak sudah memahami bahasa berdasarkan tematis yang diberikan oleh guru. Kalimat-kalimat anak sudah sempurna dari tiga kata menjadi empat kata atau lebih. Anak sudah dapat mengoreksi kalimat yang struktur katanya kurang tepat. Anak sudah kritis menggunakan kata benda, kata kerja dan kata ganti serta dapat memberikan alasan yang tepat.

Menurut Jamaris dalam Susanto (2011:78-79) karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah: a) sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosa kata. b) lingkup kosa kata yang di dapat anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan kasar-halus. c) anak sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik. d) anak dapat berpartisipasi dalam percakapan, mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi. e) percakapan yang dilakukan oleh anak telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. f) anak sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan bahkan berpuisi.

Beberapa karakteristik bahasa lainnya menurut Santrock dan Yussen dalam Hastomo (2014: 3-4) sebagai berikut: 1) *Words* artinya kata-kata simbol dari objek, orang dan aktivitas; 2) *Sequencing* artinya urutan kata-kata dalam kalimat; 3) *Infinite generativity* artinya kemampuan membuat kalimat dari himpunan kata dengan aturan tertentu; 4) *Displacement* artinya bahasa untuk

berkomunikasi tentang tempat dan waktu yang berbeda; dan 5) *Rule system* artinya tata bahasa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahasa anak usia dini adalah sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata, dapat berpartisipasi dalam percakapan, dan mampu melakukan ekspresi diri, menulis, membaca dan berpuisi secara sederhana.

4. Konsep Membaca Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan suatu kegiatan yang banyak digemari orang pada saat ini karena kegiatan membaca dapat menentukan kualitas seorang manusia. Orang yang banyak membaca dapat menjadikan ia sebagai orang yang memiliki ilmu pengetahuan luas, bijaksana dan memiliki nilai-nilai lebih dibandingkan dengan orang-orang yang tidak membaca sama sekali, atau hanya membaca yang tidak berbobot (tidak berkualitas).

Beberapa pendapat tentang pengertian membaca diantaranya Prasetyono (2008:57) yang menyatakan bahwa membaca merupakan proses komunikasi. Di dalam kata “membaca” terdapat aktivitas atau proses penangkapan dan pemahaman sejumlah pesan (informasi) dalam bentuk tulisan. Jadi, membaca adalah kegiatan otak untuk mencerna dan memahami serta memaknai simbol-simbol. Sedangkan menurut Tzu dalam Susanto (2011:84), pengertian membaca adalah menerjemahkan simbol atau huruf ke dalam suara yang dikombinasikan

dengan kata-kata. Hal ini berarti membaca bisa dilakukan melalui kata yang tersusun dari simbol atau huruf.

Menurut Yulsofriend (2013: 47) membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Selanjutnya menurut Steinberg dalam Susanto (2011: 83), Membaca dini ialah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantaraan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses komunikasi, proses kegiatan yang dilakukan oleh otak untuk memahami dan menerjemahkan simbol ataupun huruf kedalam bunyi yang dilaksanakan melalui permainan dan kegiatan yang menarik pada anak serta membaca merupakan kegiatan yang terprogram. Hal ini berarti penting dipahami bahwa membaca suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk mengenalkan huruf dan kata pada anak melalui kegiatan yang direncanakan oleh pendidik baik melalui permainan ataupun media yang menarik.

b. Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur audiktif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan dimulai ketika anak mengevaluasikan buku dengan cara memegang atau membolak balik buku.

Menurut Steinberg dalam Susanto (2011:90) ada beberapa tahap perkembangan membaca anak usia dini yaitu:

1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan

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

2) Tahap membaca gambar

Anak usia taman kanak-kanak telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna 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 *fonem* (bunyi huruf), *semantik* (arti kata), dan *sintaksis* (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama.

4) Tahap membaca lancar

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

Menurut Yulsoyofriend (2013:58) tahap perkembangan membaca anak yaitu:

“1) Tahap fantasi (*magical stage*). Pada tahap ini anak mulai menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting. 2)

Tahap pembentukan konsep diri (*self concept satge*). Pada tahap ini berikanlah ransangan dengan membacakan sesuatu pada anak, berikan akses-akses buku yang diketahui anak, dan melibatkan anak dalam membacakan buku. 3) Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*). Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad. 4) Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*). Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphonic, semantic, dan syntactic*) secara bersama-sama. 5) Tahap membaca lancar (*independent reader stage*). Anak dapat membaca berbagai buku yang berbeda jenisnya secara bebas”.

Berdasarkan penjelasan tahapan membaca anak di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan membaca anak itu terdiri dari tahap fantasi, pembentukan konsep diri, membaca gambar, pengenalan bacaan, dan membaca lancar.

c. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Menurut Wicaksana (2011:30-31), tujuan aktivitas membaca adalah: a) membaca sebagai suatu kesenangan tidak melibatkan proses pemikiran yang rumit; b) Membaca untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan; c) Membaca untuk dapat melakukan suatu pekerjaan atau profesi.

Menurut Brewer dalam Susanto (2011:87), mengemukakan tujuan membaca pada anak usia taman kanak-kanak, adalah sebagai berikut:

(1) continuing their language development; (2) giving them personal knowledge of the function of print; and (3) helping them

about books and the importance of reading. The third goal can be divided further into several secondary purposes; to develop phonemic awareness, to learn about story structure, and to learn about the readers do.

Jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia pendapat Brewer dalam Susanto (2011:87), mengemukakan tujuan membaca pada anak usia taman kanak-kanak, adalah sebagai berikut:

1) melanjutkan pengembangan bahasa mereka; (2) memberikan mereka pengetahuan pribadi fungsi cetak; dan (3) membantu mereka tentang buku dan pentingnya membaca. Gol ketiga dapat dibagi lebih lanjut ke beberapa tujuan sekunder; untuk mengembangkan kesadaran fonemik, untuk belajar tentang struktur cerita, dan belajar tentang pembaca lakukan.

Tujuan membaca menurut Brewer tersebut adalah tujuan yang merupakan persiapan membaca, karena pada saat ini belum terjadi kegiatan membaca yang sebenarnya, karena kegiatan ini baru bagian awal dari kegiatan membaca.

Selanjutnya menurut Prasetyono (2008:59) yang menyatakan bahwa membaca bukan hanya sekedar membaca, akan tetapi aktivitas ini mempunyai tujuan, yaitu untuk mendapatkan sejumlah informasi baru. Di balik aktivitas membaca, terdapat tujuan yang lebih spesifik, yakni sebagai kesenangan, meningkatkan pengetahuan, dan untuk dapat melakukan suatu pekerjaan. Sedangkan pendapat Tampubolon dalam Aulia (2012:134) menyatakan membaca merupakan kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dan tulisan. Hal ini berarti tujuan membaca adalah untuk menemukan makna dan tulisan terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan membaca yaitu untuk mendapatkan informasi yang akurat, mengisi waktu luang, untuk hiburan dan kesenangan, meningkatkan pengetahuan dan untuk dapat melakukan suatu pekerjaan serta untuk menemukan makna dan tulisan dalam kegiatan yang telah dilakukan.

d. Manfaat Membaca

Manfaat membaca dapat dipahami dari pendapat Prasetyono (2008:58) yang mengemukakan bahwa ketika sebuah proses membaca sedang berlangsung, seluruh aspek kejiwaan dapat dikatakan ikut terlibat. Dalam aktivitas membaca, terjadi proses kemampuan berpikir dan proses mengolah rasa. Seorang anak yang sedang membaca berarti sedang membangun kepribadian dan kemampuannya. Hal ini berarti manfaat membaca berpengaruh pada kejiwaan, pikiran dan rasa serta kepribadian anak.

Mary Leonhardt dalam Yusyofriend (2010: 48) mengemukakan alasan perlunya menumbuhkan cinta membaca pada anak diantaranya bermanfaat untuk:

- 1) Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca.
- 2) Anak-anak yang gemar membaca akan memiliki rasa kebahasaan yang lebih tinggi.
- 3) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar menjadi lebih mudah.
- 4) Membaca dapat membantu anak-anak memiliki rasa kasih sayang.
- 5) Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.

Sedangkan pendapat dari Aulia (2012:49) yang menjelaskan bahwa membaca merupakan salah satu fungsi tertinggi dalam otak manusia, karena membaca merupakan sebuah proses yang rumit yang melibatkan aktivitas *auditif* (pendengaran) dan visual (penglihatan) guna memperoleh makna dari simbol yang berupa huruf atau kata.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut disimpulkan bahwa, manfaat dari membaca adalah untuk mengembangkan kekuatan berpikir pada otak manusia dan melibatkan aspek kejiwaan, kepribadian serta melibatkan *auditif* (pendengaran) dan visual (penglihatan).

e. Pengenalan Huruf dan Kata Pada Anak Usia Dini

1) Pengertian Huruf dan Kata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua dalam departemen pendidikan dan kebudayaan (1997:10) bahwa pengertian huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangi bunyi.

Kata adalah kumpulan atau rangkaian dari pada bunyi yang mengandung arti, dalam bentuk tulisan kata itu dinyatakan dengan susunan huruf. Huruf yang sudah dimengerti maksudnya atau artinya.

Berdasarkan teori dari ilmu jiwa dalam Depdiknas (2000:21) memberikan pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan (berasosiasi) dengan unsur lain sehingga membentuk suatu arti. Unsur huruf tidak akan memilki makna apa-apa

kalau tidak bergabung (sintesa) dengan unsur (huruf) lain sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau cerita yang bermakna.

2) Pengenalan Huruf dan Kata

a) Pengenalan Huruf

Pengertian pengenalan huruf dapat diketahui dari pendapat Hariyanto (2009:83) yang menyatakan bahwa pengenalan huruf (mengeja huruf) pada dasarnya merupakan metode mengajar konvensional yang lazim dilakukan di sekolah. Mengeja huruf di sini bukanlah mengeja huruf satu per satu dari huruf yang ada, melainkan mengeja panduan huruf antara huruf konsonan dan huruf vokal. Hal ini berarti pengertian pengenalan huruf adalah metode mengenalkan huruf konsonan dan huruf vokal.

Pendapat lainnya dari Suryati dalam Susanto (2011:86) yang menyatakan bahwa proses kegiatan membaca dimulai dari penguasaan kode-kode bahasa, yang diikuti oleh penguasaan kosakata atau perbendaharaan kata, kemudian pemahaman kalimat, paragraf dan sampai pada akhirnya pemahaman teks.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf adalah langkah awal dari proses kegiatan membaca, dengan mengenal huruf-huruf baik konsonan maupun huruf vokal.

b) Pengenalan Kata

Ketika anak mulai mengenal huruf dan sebaiknya tunjukkan kata-kata itu kepada mereka, terutama nama teman-temannya, keluarga, hewan,

peliharaan, dan mainan. Ketika kita menunjukkan sesuatu kata ucapan beberapa kali, tetapi jangan terlalu menyolok. Mengajarkan kata-kata yang tidak umum tanpa memberikan konteks ataupun mengenai maknanya.

Pengenalan kata pada anak dapat dipahami dari makna bahasa, menurut Asmani (2010:19) menjelaskan bahwa pengenalan kata merupakan salah satu dari bahasa ekspresif. Bahasa ekspresif yaitu kebutuhan mengekspresikan keinginan, perasaan, penggunaan/ pengenalan kata-kata, frase-frase, dan kalimat. Hal ini berarti pengenalan kata bisa dilakukan melalui penggunaan/pengenalan kata-kata dengan disertai keinginan dan perasaan anak.

Seefeld (2008:327) menyatakan bahwa pengenalan adalah alat untuk memberikan kesempatan yang sangat banyak kepada anak untuk bermain dengan bahasa dan mendengar bunyi dalam kata-kata akan mengembangkan keterampilan kesadaran fonemik pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan kata merupakan suatu bagian dari bahasa eksperif dan dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan fonemik, bisa dilakukan melalui penggunaan kata-kata seperti kata sifat dan kata benda yang terbentuk dari bunyi huruf-huruf yang terdapat dalam kata, serta dengan pengenalan kata anak dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain yang diikuti keinginan dan perasaan anak.

c) Menumbuhkan Minat Baca Anak

Prasetyono (2008:65) menyatakan bahwa minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaanya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri. Menumbuhkan minat baca seorang anak lebih baik dilakukan pada saat dini, yaitu pada saat anak baru belajar membaca permulaan, atau bahkan pada saat anak baru mengenal sesuatu.

Selanjutnya menurut Yusriana (2012:46-51) tips dalam menumbuhkan minat baca anak yaitu: a) bawalah buku kesukaan anak, b) jadikan buku nomor satu, c) manfaatkan buku yang ada dipustakaaan, d) prioritaskan buku yang banyak gambarnya, e) memantau antusiasme anak, f) meminta anak membaca dengan suara keras.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menumbuhkan minat baca anak itu dilakukan sejak anak berusia dini dengan menjadikan buku sebagai salah satu kesukaan anak.

5. Konsep Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

a. Konsep Bermain Anak Usia Dini

1) Pengertian Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Menurut Solehuddin dalam Suryana (2013:139) menyatakan bahwa bermain dapat

dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran instrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Selanjutnya menurut Sudono (2000:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Moeslichatoen (2004:32) menyatakan bahwa bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak Taman Kanak-kanak. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangannya berupa perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan hidup.

Winnicott dalam Amstrong (2011:126) menyatakan bahwa Bermain bukanlah realitas jiwa batin. Bermain berada dilapis luar individu, tetapi bukan dunia luar. Ke dalam dunia bermain ini, anak mengumpulkan objek atau fenomena dari realitas luar dan menggunakannya untuk memahami beberapa contoh yang diperoleh dari kenyataan batin atau individu. Tanpa berhalusinasi, anak mengarang sebuah contoh potensi mimpi dan hidup dengan contoh ini dalam sebuah latar fragmen pilihan realitas luar.

Selanjutnya menurut Vygotsky dalam Tedjasaputra (2001:9) ia meyakini bahwa bermain merupakan peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Sedangkan Sigmund Freud dalam Tedjasaputra (2001:7) memandang bahwa bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui lamunan atau fantasi, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Ia

percaya bahwa bermain memegang peran penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kebutuhan yang sangat penting bagi anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik menggunakan alat permainan atau tidak, yang menimbulkan rasa senang tanpa adanya paksaan. Bermain juga dapat mendukung perkembangan anak dari berbagai aspek antara lain; motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

2) Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Menurut Suryana (2013:141) fungsi bermain antara lain;

“a) dapat memperkuat dan mengembangkan otot serta koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya. b) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain, anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati). c) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya, d) dapat mengembangkan

kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya”.

Menurut Armstrong (2011:125) bermain dapat memfasilitasi perkembangan fisik dan sensorimotorik anak. Bermain dengan anak lain mendorong pembelajaran sosial pada anak. Bermain juga dapat mendukung pertumbuhan emosional dan perkembangan kognitif pada anak.

Hetherington dan Parke dalam Moeslichatoen (2004:34) menyatakan bahwa bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam-macam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa kelak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki banyak fungsi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal, diantaranya aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik.

3) Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Jefree, et all dalam Sujiono (2010:37) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain bagi anak yang perlu dipahami oleh stimulator yaitu: 1) Bermain datang dari dalam diri anak. 2) Bermain harus

bebas dari aturan yang mengikat, karena bermain adalah suatu kegiatan untuk dinikmati. 3) Bermain adalah aktifitas nyata atau sesungguhnya. 4) Bermain fokus pada proses bukan hasil, 5) Bermain di dominasi oleh pemain, dimana pemainnya adalah anak itu sendiri. 6) Bermain melibatkan pemain secara aktif, artinya anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain.

Menurut Hurlock (1978:322-326) karakteristik bermain pada anak yaitu:

“a) Bermain dipengaruhi tradisi. Setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan ke generasi berikutnya. b) Bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan. Sejak masa bayi hingga masa pematangan. c) Ragam kegiatan bermain menurun dengan bertambahnya usia. d) Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia. e) Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia. f) Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin. Bayi dan anak kecil hanya sedikit membedakan antara mainan anak laki-laki dan anak perempuan dan anak-anak dari kedua jenis kelamin melakukan permainan serupa. g) Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal. h) Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia. Pada waktu ini, anak-anak menarik diri dari bermain aktif dan juga menghabiskan sedikit waktu untuk membaca, bermain dirumah, atau menonton televisi. i) Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak. j) Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak. Walaupun semua anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat diramalkan, tidak semua anak bermain dengan cara yang sama pada usia yang sama”.

Menurut Smith dkk dalam Ismail (2012:31) karakteristik bermain yaitu: 1) Bermain dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul berdasar keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri. 2) Perasaan dri orang yang terlibat dalam kegiatan bermain di warnai oleh emosi-emosi yang positif. 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegitan dari satu aktivitas ke aktivitas lain. 4) Lebih menekankan pada proses yang

berlangsung dibandingkan hasil akhir. 5) Bebas memilih artinya bermain dilakukan atas kehendak anak. 6) Mempunyai kualitas pura-pura.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain anak usia dini itu diantaranya bermain datang dari dalam diri anak, bermain bebas dari aturan yang mengikat, bermain lebih menekankan proses daripada hasil, dan bermain melibatkan pemain secara aktif.

4) Tahap Perkembangan Bermain Bagi Anak Usia Dini

Hurlock dalam Tedjasaputra (2001:27) mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui beberapa tahapan yaitu: a) Tahap penjelajahan (*exploratory stage*), pada tahap ini kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya. b) Tahap mainan (*toy stage*), pada tahap ini anak befikir bahwa mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit dan sebagainya. c) Tahap bermain (*play stage*), pada tahap ini anak bermain dengan alat permainan yang berkembang menjadi games, olahraga, dan bentuk permainan lainnya. d) Tahap melamun (*daydream stage*) pada tahap ini anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadi mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal.

Selanjutnya menurut Santrock dalam Suryana (2013:144) tahapan perkembangan bermain anak yaitu: a) Tahap eksplorasi, bayi berusia sekitar 3 bulan permainannya adalah melihat orang dan benda serta melakukan usaha

acak untuk menggapai benda yang diacungkan dihadapannya. b) Tahap permainan, pada tahap ini anak membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara, dan merasakan. c) Tahap bermain, pada tahap ini jenis permainan anak sudah banyak. Semula mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, kemudian mereka tertarik dengan permainan olahraga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya. d) Tahap melamun, pada tahap ini anak mulai kehilangan minat dalam permainan yang ia sukai dan banyak menghabiskan waktunya untuk melamun.

Menurut Mildred Parten dalam Ismail (2012:43-45) tahapan perkembangan bermain anak yaitu: a) *Unoccupied play* (bermain tidak sibuk), pada tahap ini anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekelilingnya yang menarik perhatian anak. b) *Solitary play* (bermain sendiri), biasanya tampak pada anak yang berusia amat muda. Anak bermain sendiri, dan tampaknya tidak memerhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya. c) *Onlooker play* (pengamat), kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang mengamati kegiatan bermain, dan tampak adanya minat semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya. d) *Parallel play* (bermain paralel), permainan model ini dilakukan secara bersama-sama oleh dua atau lebih anak, namun belum tampak adanya interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan bermain yang sama secara sendiri-sendiri. e) *Assosiative play* (permainan bersama), permainan ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar

alat permainan, tetapi jika diamati akan tampak bahwa mereka sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama. f) *Cooperative play* (permainan bekerja sama), permainan ini ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan bermain anak yaitu tahap penjelajahan, tahap mainan, tahap bermain dan tahap melamun.

5) Macam-macam Kegiatan Bermain Bagi Anak Usia Dini

Suyanto (2005:128-132) menjelaskan bahwa pada dasarnya permainan dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis diantaranya, a) permainan fisik; b) lagu anak-anak; c) teka-teki, berfikir logis, dan berfikir matematis; d) bermain dengan benda-benda; e) bermain peran (*pretend play*). Hal ini berarti permainan fisik, lagu anak, teka-teki, dan bermain dengan benda sangat penting dalam kegiatan bermain anak usia dini.

Hurlock (1978:326-334) mengemukakan bahwa kegiatan bermain itu ada dua yaitu:

“a) Permainan aktif. Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Contohnya: bermain drama, bermain musik, permainan olahraga, permainan dengan balok, dan permainan lukis tempel dan menggambar. b) Permainan pasif. Dalam bermain pasif/hiburan, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain, pemain hanya sedikit menghabiskan energi. Contohnya: menonton adegan lucu, membaca buku, mendengarkan cerita,

menonton televisi, mengingat nama-nama benda dan lain sebagainya”.

Moeslichatoen (2004:37-46) menyatakan bahwa kegiatan bermain dapat dibedakan berdasarkan dimensi perkembangan sosial anak dan berdasarkan pada kegemaran anak. Adapun macam-macam kegiatan bermain berdasarkan dimensi perkembangan sosial anak antara lain, a) bermain secara *soliter*, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru; b) bermain secara *paralel*, yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan; c) bermain *asosiatif*, yaitu anak bermain bersama dalam kelompok; d) bermain secara *kooperatif*, yaitu anak bermain secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain.

Sedangkan penggolongan bermain menurut Moeslichatoen (2004:37-46) berdasarkan pada kegemaran anak antara lain, a) bermain bebas dan spontan, b) bermain pura-pura; c) bermain dengan cara membangun atau menyusun; d) bertanding atau berolahraga.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain terdiri dari berbagai jenis, diantaranya adalah bermain spontan, soliter (bermain sendiri), paralel, asosiatif (bermain bersama dalam kelompok), kooperatif (bermain bersama), bebas, berpura-pura, atau bermain peran, bermain aktif, bermain pasif, bermain dengan cara membangun atau menyusun, bertanding atau berolahraga dan lain sebagainya.

b. Alat Permainan Edukatif (APE)

1) Pengertian Alat Permainan

Suatu kegiatan yang digemari oleh anak usia dini adalah kegiatan bermain. Walaupun ada kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan tetapi kegiatan bermain akan lebih menarik jika menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan, dan lain-lain, yang dijual ditoko mainan adapula yang disiapkan sendiri dari bahan atau barang bekas, diluar dan didalam ruangan.

Sudono (2000:7) menjelaskan bahwa alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain, atau menyusun sesuatu bentuk utuhnya. Senada dengan pendapat Adriana (2011:52), alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas sehingga membuat anak senang. Hal ini akan membuat anak lebih antusias dalam melakukan kegiatan yang diberikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, alat permainan adalah alat yang dirancang , dibuat dan dimanfaatkan untuk merangsang aktivitas belajar dan ketika bermain serta untuk memenuhi naluri bermainnya. Dengan alat permainan maka anak menjadi aktif dan energik untuk melakukan kegiatan yang diberikan oleh pendidik.

2) Tujuan Alat Permainan

Alat permainan sebenarnya memiliki tujuan tersendiri sebagaimana dikatakan Peabody dalam Sudono (2000:20) menyatakan: “Tujuan alat permainan bagi anak adalah untuk mengembangkan bahasa secara intensif yaitu pengenalan bentuk, warna serta berbagai kosakata yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak, mengembangkan kreativitas dan untuk mengungkapkan perasaan anak”.

Sedangkan menurut Zaman (2009: 6) bahwa melalui alat permainan tercipta suatu suasana santai dan menyenangkan, sehingga anak dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh. Dengan terciptanya suasana yang menyenangkan akan membuat anak tertarik dan mau bermain sambil belajar dengan lebih baik dari yang biasanya. Selanjutnya menurut Sudono (2000:8) tujuan alat permainan adalah memberikan kegiatan bermain kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep, misal konsep sama, lain, terhadap suatu bentuk atau warna. Hal ini berarti tujuan alat permainan sangat penting terhadap pengenalan warna misalnya merah, kuning, putih dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, alat permainan bertujuan untuk menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan bagi anak dalam bermain atau belajar, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dalam mengenal dan memahami berbagai konsep dan bentuk, seperti konsep warna.

6. Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar

a. Pengertian Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar

Mencocokkan adalah membandingkan untuk mengetahui cocok atau tidaknya sesuatu. Menurut piaget dalam wikipedia (2009) anak TK berada dalam tahap praperasional menuju tahap operasional konkret. Pada tahap praoperasional anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda. Dengan adanya teori ini orang tua dan guru dapat menstimulasi anak untuk mengembangkan kemampuannya dengan cara mencocokkan bentuk, warna, ukuran, bilangan, pola dan lain-lain.

Kartu kata adalah kartu yang berbentuk lembaran-lembaran persegi atau berbentuk yang lainnya. Kartu juga merupakan alat bantu yang menggunakan indra penglihatan paling dominan. Kartu seringkali dimanfaatkan guru untuk memberi penguatan pada siswa (drilling) mengenai suatu konsep bahasa tertentu ataupun untuk memberi kesempatan siswa mempraktekan aspek Bahasa yang sudah dikenal oleh guru (dalam Mahmuda, 2008: hal 101-104). Kartu bergambar merupakan media yang mempunyai peranan penting untuk memperjelas pengertian dan gambar dapat di hindarkan kesalahan pengertian antara apa yang dimaksud oleh guru dengan apa yang di tangkap oleh siswa. Jadi kartu merupakan alat media yang membantu

menggunakan indra penglihatan dominan dan juga alat yang memperjelas pengertian dan gambar.

Gambar adalah suatu bentuk fungsi semiotik yang dapat di anggap sebagai separuh jalan antara permainan simbolik dan citra mental. Gambar dapat dikatakan seperti permainan simbolik dalam fungsinya untuk memberikan kesenangan dan autotelisme dan seperti citra mental dalam upayanya meniru kenyataan. Luquit (dalam Piaget, 2010: 72) mengklasifikasikan gambar sebagai permainan.

Jadi permainan mencocokkan kartu kata dengan gambar adalah permainan yang menggunakan beberapa kartu kata yang berbentuk persegi dan gambar. Pada tiap kartu diberi kata atau suku kata awal kata beserta gambar yang sudah di atur sedemikian rupa.

b. Manfaat Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian anak.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

c. Langkah Pelaksanaan Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar

- 1) Guru mempersiapkan potongan-potongan kartu kata berbentuk persegi sebanyak anak dalam kelas yang diajar.

- 2) Potongan-potongan kartu tersebut dibagi menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Kartu kata terpisah dengan pasangannya, misal: kaki, kali. Itu untuk kartu yang mempunyai kata awal yang sama.



katak



kadal

sebelumnya guru memotivasi anak dengan penyampaian topik sesuai dengan tema yang akan dipelajari pada hari itu misalnya seperti gambar di atas menjelaskan tentang tema binatang.

- 4) Kemudian potongan-potongan tersebut dicampur aduk secara acak, sehingga tercampur semuanya.
- 5) Kartu-kartu tersebut kemudian dibagikan kepada setiap anak, satu anak mendapat satu kartu. Diterangkan aturan main bahwa siswa yang mendapat soal harus mencari temannya yang mendapat jawaban dari soal yang diperolehnya, demikian pula sebaliknya.
- 6) Setelah anak menemukan pasangannya, siswa diminta untuk duduk sesuai dengan pasangan yang diperolehnya. Antar pasangan satu dengan yang lain diminta untuk tidak memberitahukan apa yang diperolehnya.
- 7) Setelah semua anak menemukan pasangannya dan duduk berdekatan, setiap pasangan diminta untuk membaca apa yang telah mereka dapat.

- 8) Setelah semua pasangan membaca apa yang telah diperolehnya, kemudian guru membuat klarifikasi. Bersama anak-anak guru membuat kesimpulan hasil belajar yang telah dilakukan.

Dibawah ini contoh Kartu Kata dengan Gambar.



Katak



Kadal



Kura-kura



Kupu-kupu

Gambar 1
Bentuk Kartu Kata dengan Gambar

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penyempurnaan hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti juga melakukan studi pustaka terhadap penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penelitian yang relevan dengan yang akan peneliti lakukan diantaranya adalah Gusmatati (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Media Kubus Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kantor Gubernur Padang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kubus kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Dari penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang peneliti lakukan. Persamaannya dengan Gusmatati (2014) yaitu sama-sama mengukur kemampuan membaca anak. Perbedaannya disini adalah Gusmatati (2014) menggunakan media kubus kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak sedangkan peneliti menggunakan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

Safitri (2013) berjudul “Efektivitas Permainan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca di Taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Dari penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang peneliti lakukan. Persamaannya dengan Safitri (2013) yaitu sama-sama mengukur kemampuan membaca anak. Perbedaannya disini adalah Safitri (2013) menggunakan permainan teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan membaca anak sedangkan peneliti

menggunakan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

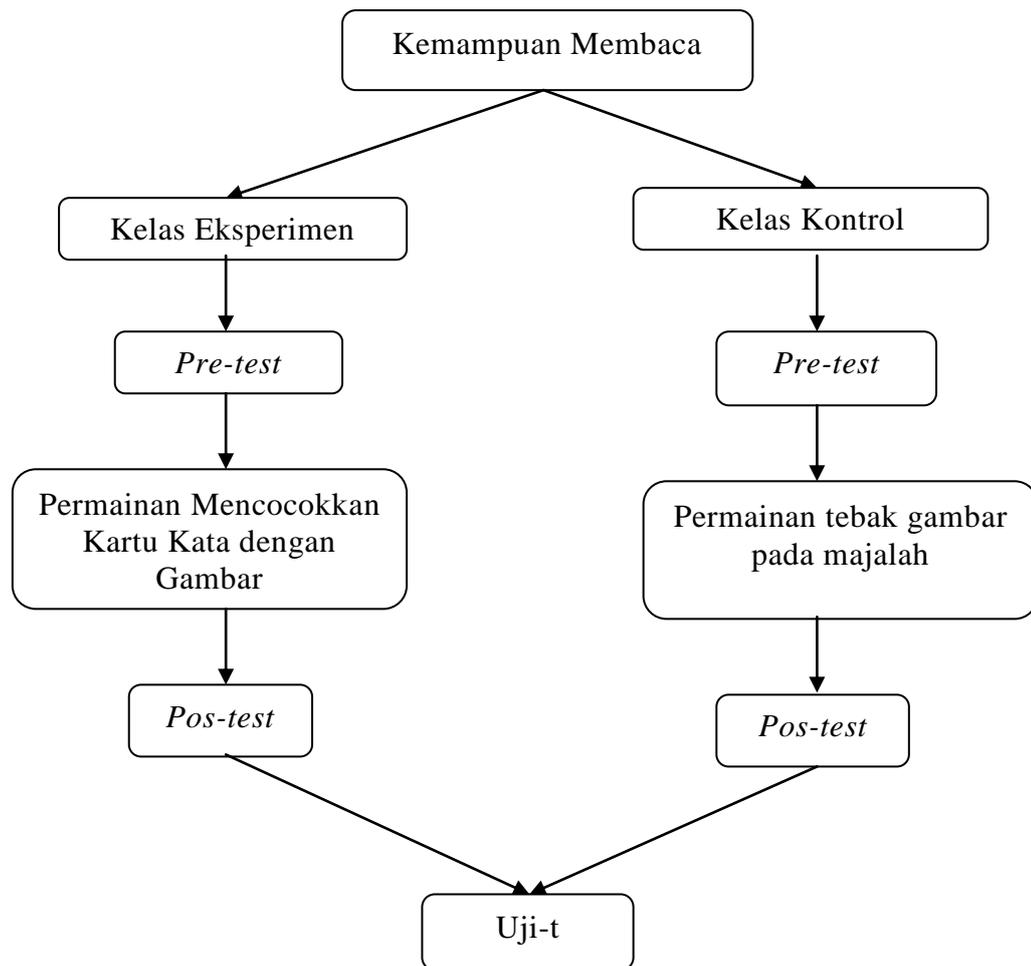
Penelitian relevan selanjutnya yaitu penelitian oleh Marni Yanti (2012) “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Kata Bergambar pada Papan Panel di TK Aisyah Waras Kota Pariaman”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kartu kata bergambar pada papan panel dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Dari penelitian tersebut terdapat kesamaan dan perbedaan dengan yang peneliti lakukan. Persamaannya dengan Marni Yanti (2012) yaitu sama-sama mengukur kemampuan membaca anak. Perbedaannya disini adalah Marni Yanti (2012) menggunakan permainan kartu kata bergambar pada papan panel dalam meningkatkan kemampuan membaca anak sedangkan peneliti menggunakan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

Berdasarkan dari ketiga penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa ketiganya relevan dengan proposal peneliti buat. Karena penelitian yang dilakukan oleh Gusmatati, Safitri, dan Sumarni dapat meningkatkan kemampuan membaca anak melalui media kubus kata bergambar, permainan teka-teki silang, dan permainan *bowling* aqua huruf, sedangkan peneliti hendak meneliti “Pengaruh Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung”.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan bersifat unik. Pendidikan yang diperoleh anak sejak dini merupakan dasar bagi anak untuk memperoleh pendidikan selanjutnya. Untuk itu, peneliti merasa kemampuan membaca anak sangat penting untuk diperhatikan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya kedua kelompok diberikan *pre-test* (tes awal). Kemudian setelah itu, kelompok eksperimen diberikan perlakuan membaca menggunakan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar sedangkan kelompok kontrol membaca tidak menggunakan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar. Selanjutnya diberikan *post-test* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *post-test* dianalisis dengan uji t.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual Pengaruh Permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Anak digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Sugiyono (2013:64) menyatakan bahwa, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dalam penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis:

1. Hipotesis Kerja (H_1): terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar terhadap kemampuan membaca pada anak di TK Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung pada taraf nyata 0,05.
2. Hipotesis Nihil (H_0): tidak terdapat Pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar terhadap kemampuan membaca pada anak di TK Bhayangkari Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung pada taraf nyata 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $5,6621 > 2,055$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan membaca anak di kelompok eksperimen yang menggunakan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar dengan kelompok kontrol yang menggunakan permainan tebak gambar pada majalah. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5,6621 > 2,055$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_1 diterima atau H_0 ditolak.

B. Implikasi

Kegiatan membaca dengan menggunakan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Membaca melalui permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar sangat menarik perhatian dan minat anak dalam kegiatan membaca. Rasa percaya diri dan *antusiasme* membaca anak harus dibangkitkan pada saat anak belajar membaca dan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar merupakan salah satu media yang sangat cocok digunakan oleh guru Taman Kanak-kanak khususnya untuk kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi anak, diharapkan kemampuan membaca anak dapat berkembang sejak dini.
2. Bagi guru, sebaiknya menggunakan permainan yang menarik dalam mengenalkan membaca pada anak, penggunaan permainan Mencocokkan Kartu Kata dengan Gambar dapat menjadi salah satu alternatif alat/permainan untuk pembelajaran yang dapat menarik minat anak serta dapat melibatkan anak secara aktif untuk memperoleh pengalaman literasi yang kaya dalam meningkatkan kemampuan membaca.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini pada aspek perkembangan anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Armstrong, Thomas. 2011 . *The Best School* . Bandung: Kaifa.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2010. *Buku Pintar Palygroup*. Jogjakarta: Buku Biru.
- Aulia. 2012. *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*. Yogyakarta: Flash Books.
- Elchols M. John dan Hasan Sadily (1996). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fadlillah Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: AR_RUZZ MEDIA.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Musfiqon. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Mustakim, Muh Nur. 2005. *Peranan Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2008. *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid Satu*. (diterjemahkan oleh: Mila Rachmawati) Jakarta: Erlangga.
- Seefeld, Carol & Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: indeks.

- Silberman L, Melvin. 2013. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Soejanto, Agoes. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudono. Anggani. 2000. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (cetakan ke 9)*. Bandung: Alfabet.
- Sujiono, Nuraini Yuliani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Nuraini Yuliani. 2010. *Bermain Menggunakan Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusataka Pelajar.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktek Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suyadi, M.Pd.I. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Syafril. 2010. *Statiska*. Padang: SUKABINA Press.
- Tedjasaputra, Mayk s. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Gramedia.
- Wiyani, Ardy, Novan dan Bardawi. 2012. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-RUZZ Media.

Yamin, Martinis. 2013. *Panduan PAUD*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.

Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.

Yusriana, Ajeng. 2012. *Kiat-Kiat Menjadi Guru Paud yang Disukai Anak-Anak*. Yogyakarta: DIVA Press.