

**PENINGKATAN PENGENALAN MEMBACA ANAK
MELALUI PERMAINAN DORE DI TK AISYIYAH
PADANGPANJANG**

Skripsi

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH
AFRIYENI
NIM/BP : 08375/ 2008**

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

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Pengenalan Membaca Anak Melalui Permainan
Dore di TK AISYIYAH Padang panjang

Nama : Afriyeni

NIM : 2008/08375

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, Januari 2012

Pembimbing I,

Pembimbing II

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd

NIP .19620730 198803 2 002

Serli Marlina, S.Pd

NIP .19860416 200812 2 004

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd

NIP .19620730 198803 2 002

SURAT PERNYATAAN

Denga ini saya menyatakan bahwa skripsi ini karya atau pendapat saya sendiri yang ditulis atau di terbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan hanya ilmiah yang lazim

Padang, Januari 2012

AFRIYENI
NIM .08375/ 2008

ABSTRAK

AFRIYENI. 2012. Peningkatan Pengenalan Membaca Anak melalui Permainan Dore. di TK Aisyiyah Padang Panjang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran membaca yang dilakukan selama ini kelihatan kurang menarik dan kurang semangat anak dalam melakukannya. Anak merasa, bosan dan jenuh dalam melakukan kegiatan, didalam menghubungkan, menyebutkan tulisan dengan simbol, menghubungkan kata dengan gambar, hal ini disebabkan kurang bervariasinya metode yang digunakan, kurang menariknya media, melalui permainan dore dapat meningkatkan pengenalan membaca anak.

Jenis pendidikan ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) subjek penelitian murid TK Aisyiyah Padangpanjang pada kelompok B2 dengan jumlah murid 15 orang, 8 orang anak laki laki dan 7 anak perempuan, pada tahun ajaran 2011/2012. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum tercapai dan dilanjutkan pada siklus II kemampuan membaca anak meningkat pada siklus II karena permainan dore pada siklus II lebih di variasikan lagi dengan memakai gunduh/ dadu dan anak bersemangat dan gembira dalam melakukan kegiatan permainan dore yang dapat meningkatkan pengenalan membaca anak.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulisan skripsi ini telah diselesaikan. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir dalam mengikuti pendidikan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi yang berbentuk penelitian tindakan kelas ini mencermati dan menganalisis peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui *variatif games* di TKI Jihad Padangpanjang.

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik moral maupun material. Untuk itu diucapkan terima kasih yang tulus kepada Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd dan Ibu Serli Marlina, S.Pd sebagai pembimbing yang banyak memberikan arahan, motivasi dan kemudahan, Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd sebagai Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Prof. Dr. H. Firman, M.S, Kons sebagai Dekan FIP UNP yang telah memberikan berbagai fasilitas, Ibu Yetnawati, S.Pd sebagai Pengawas TK Dinas Pendidikan Kota Padang Panjang, Ibu Yulmalidar sebagai Kolaborator dalam penelitian ini. Semoga segala budi baik Bapak, Ibu dan teman-teman menjadi amal di sisi Allah SWT.

Akhirnya dipersembahkan penelitian ini kepada tim penguji serta pembaca yang budiman agar dapat memberikan saran-saran demi kesempurnaan penelitian ini. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR.....	vii
DAFTAR GRAFIK.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
3. Hakikat Motorik Halus.....	10
a. Pengertian Motorik Halus.....	10
b. Pengembangan Motorik Halus.....	12
c. Hal Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus.....	13
d. Konsep Latihan Motorik Halus.....	13
e. Bentuk Latihan.....	14
f. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Halus	15
g. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	16
4. Bermain.....	16
a. Pengertian Bermain.....	18
b. Tujuan Bermain.....	18
c. Variatif Games.....	19
B. Penelitian Yang Relevan.....	19
C. Kerangka Konseptual.....	20
D. Hipotesis Tindakan.....	21

BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	23
C. Subjek Penelitian.....	23
D. Prosedur Penelitian.....	23
E. Instrumentasi.....	23
F. Teknik Pengumpulan Data.....	28
G. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN	29
A. Deskripsi Data.....	
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	31
2. Siklus I.....	31
3. Siklus II.....	57
B. Teknik Analisa Data.....	74
C. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	
B. Implikasi.....	83
C. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel .1	Hasil kemampuan motorik halus anak (Pada kondisi awal).....	31
Tabel .2	Sikap anak dalam mengikuti kegiatan motorik halus (Sebelum Tindakan).....	33
Tabel .3	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	37
Tabel .4	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	39
Tabel .5	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	43
Tabel .6	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	44
Tabel .7	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	48
Tabel .8	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	49
Tabel .9	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada siklus I pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	51
Tabel .10	Hasil Observasi Sikap Anak Pada Siklus I Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	53
Tabel .11	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	60
Tabel .12	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	62
Tabel .13	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	63

Tabel .14	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	65
Tabel .15	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	66
Tabel .16	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	68
Tabel .17	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	69
Tabel .18	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	71
Tabel .19	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Sangat Tinggi).....	76
Tabel .20	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Tinggi).....	77
Tabel .21	Kemampuan motorik halus anak (Anak Kategori Rendah).....	79

DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

	21
Kerangka konseptual.....	28
Prosedur Penelitian.....	

DAFTAR GRAFIK

	32
Grafik .1 Hasil kemampuan motorik halus anak (Pada kondisi awal).....	34
Grafik .2 Sikap anak dalam mengikuti kegiatan motorik halus (Sebelum Tindakan).....	38
Grafik .3 Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	40
Grafik .4 Hasil observasi sikap anak melalui permainan <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	44
Grafik .5 Hasil kemampuan motorik halus anak melalui permainan <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	45
Grafik .6 Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	49
Grafik.7 Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	50
Grafik .8 Hasil observasi sikap anak melalui permainan <i>variatif games</i> Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	52
Grafik .9 Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada siklus I pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	54
Grafik .10 Hasil Observasi Sikap Anak Pada Siklus I Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	61
Grafik .11 Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	63
Grafik .12 Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	64
Grafik .13 Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	

		66	67
Grafik .14	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	67	68
Grafik .15	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	69	70
Grafik .16	Hasil observasi sikap anak melalui permainan <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	71	
Grafik.17	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	70	73
		72	
Grafik .18	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	77	78
Grafik .19	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Sangat Tinggi).....	78	79
Grafik .20	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Tinggi).....	80	81
Grafik .21	Kemampuan motorik halus anak (Anak Kategori Rendah).....		

		66
Grafik .14	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	67
Grafik .15	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	69
Grafik .16	Hasil observasi sikap anak melalui permainan <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	70
Grafik.17	Hasil kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	72
Grafik .18	Hasil observasi sikap anak melalui <i>variatif games</i> Pada Siklus II Pertemuan IV (Setelah Tindakan).....	77
Grafik .19	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Sangat Tinggi).....	78
Grafik .20	Kemampuan motorik halus anak melalui <i>variatif games</i> (Anak Kategori Tinggi).....	80
Grafik .21	Kemampuan motorik halus anak (Anak Kategori Rendah).....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka menghadapi era globalisasi, program pendidikan harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik untuk memiliki daya saing yang tinggi dan tangguh. Daya saing yang tangguh dapat terwujud jika peserta didik memiliki kreatifitas kemandirian, kemampuan dasar, pendidikan yang belajar lambat atau bahkan berhenti di tempat, sangatlah tidak cocok dengan tujuan pengembangan pendidikan, tujuan dari menyelenggarakan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan menuju kecerdasan intelektual, sosial, emosional, sesuai dengan kemampuan yang di miliki individu.

TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, pada jalur pendidikan formal, yang menyelenggarakan program bagi anak usia dini. Pendidikan di TK pada hakekatnya, memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan kemampuan anak baik dalam menggunakan kata mengenal huruf, bunyi, berbicara, bercerita masing anak berbeda antara yang satu dengan yang lainnya.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan proses dan keberhasilan pembelajaran, karena pada dasarnya fungsi utama guru adalah merancang, mengelola dan mengevaluasi pembelajaran, seseorang guru tidak

hanya bertugas untuk mengajar anak didiknya, tetapi juga berkewajiban untuk menciptakan proses pendidikan melalui pembelajaran sebaik mungkin, dari suatu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran sehingga perkembangan watak peserta didik mampu terbentuk dengan baik dan potensi yang di miliki dapat berkembang secara optimal. Hal ini tentunya searah dengan tujuan pendidikan nasional yang hendak di capai di dalam undang undang RI No 20 tahun 2003 Bab 2 pasal 3 dinyatakan bahwa :”Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Berdasarkan kutipan diatas jelas bahwa pendidikan merupakan tolak ukur untuk mengubah manusia yang tangguh, memiliki pengetahuan diri secara optimal untuk menuju masa depan yang cerah nantinya dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Alangkah baiknya untuk mencapai tujuan tersebut dengan mengajarkan anak membaca lebih awal akan mempercepat dan mempermudah anak mendapatkan berbagai informasi tentang ilmu yang ada di sekelilingnya melalui membaca buku, dalam artian ketika anak melanjutkan kejenjang pendidikan berikutnya dia tidak belajar membaca lagi. Maka pemerintah telah melaksanakan berbagai upaya diantaranya memberikan lembaga pendidikan

formal, menyediakan sarana prasarana menunjang jalannya proses pendidikan, termasuk tentang buku pedoman membaca anak usia dini.

Diantara kemampuan dasar yang di kembangkan dari taman kanak kanak adalah pengembangan bahasa yang meliputi: berbicara, menulis, membaca, menyimak diantara pengembangan bahasa yang hendak di capai adalah membaca, kebanyakan anak usia dini dalam melakukan aktivitas berbahasanya masih kurang berkembang sesuai yang di harapkan misalnya ,mengubungkan gambar dengan kata, menyebutkan bunyi huruf, mengenal suku kata awal dan akhir bahwa ada juga anak yang masih malu dalam berbicara sesama teman, hal ini akan memperlambat tercapainya tujuan pendidikan .

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang selama ini, penulis perhatikan belum sesuai pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik itu dalam penggunaan metode yang kurang bervariasi, penggunaan media yang kurang menarik seperti mengenal kata tanpa gambar anak kurang tertarik dalam pelaksanaan membaca yang dilakukan selama ini kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara memberi instruksi kepada anak berdasarkan perintah guru, tidaklah memberi kebebasan kepada anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran yang di lakukan anak tidak bermakna dengan insruksi yang diberikan anak merasa jenuh dan bosan dan kurang termotivasi untuk membaca.

Berdasarkan hasil paparan di atas maka penulis mencoba merancang suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak melalui

sebuah penelitian yang berjudul “Peningkatkan Pengenalan Membaca Anak Melalui Permainan Dore Di TK Aisyiyah Padangpanjang, alat permainan ini lebih penulis fokuskan pada kegiatan pengembangan kemampuan dasar anak salah satunya kemampuan berbahasa dalam membaca.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dalam kemampuan membaca di TK Aisyiyah kelompok B2 Padang Panjang, sebagai berikut :

1. Anak kurang tertarik dalam pelaksanaan kegiatan membaca yang dilakukan guru.
2. Anak sulit mencocokkan kata dengan gambar .
3. Anak sulit mengenal huruf dan lafalnya.
4. Metode yang digunakan kurang tepat.
5. Kurangnya alat pendukung yang di gunakan pada kegiatan pembelajaran membaca.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan di atas penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Anak sulit menghubungkan kata dengan gambar.
2. Anak sulit mengenal bentuk huruf dan lafal.

3. Metode yang digunakan kurang tepat .
4. Kurangnya alat pendukung untuk kegiatan membaca.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di kemukakan tersebut, maka dapat di rumuskan suatu masalah yaitu “Bagaimana Peningkatan pengenalan Membaca Anak Melalui Permainan Dore di TK Aisyiyah Padangpanjang .

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas maka untuk mengatasi masalah tersebut penulis merancang sebuah permainan dore di TK Aisyiyah Padang Panjang khususnya di kelompok B2 untuk meningkatkan pengenalan membaca anak. Sebelum permainan di mulai terlebih dahulu guru memperagakan gambar dengan kartu kata sesuai dengan tema sebagai contoh untuk anak, permainan ini di lakukan dengan perlombaan.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan umum penelitian ini adalah peningkatan pengenalan membaca anak melalui permainan dore di TK Aisyiyah, misalnya mengenalkan huruf, suku kata, kata, mengenalkan kata dengan gambar, dan anak senang membaca.

Tujuan khususnya peningkatan pengenalan membaca anak dikelompok B2 dalam proses pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, di harapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti :

1. Bagi anak didik yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan membaca anak.
2. Bagi Guru
 - a) Memberi wawasan dann keterampilan pada calon guru TK dalam pembuatan skripsi tentang kegiatan bermain sambil belajar ,belajar seraya bermain.
 - b) Sebagai suatu bahan yang dapat dikembangkan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran kepada anak didik.
3. Bagi TK Aisyiyah dapat meningkatkan kualitas dalam kemampuan membaca anak melalui permainan dore, serta dapat memberi contoh bagi TK yang lain dalam memberikan pemahaman tentang pengenalan kata.
4. Bagi Dinas Pendidikan agar dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran dan memberikan penyuluhan kepada guru-guru TK untuk menerapkan cara pembelajaran pengenalan bentuk kata seperti ini sehingga anak usia ini dapat meningkat pemahaman dan prestasi belajarnya.

H. Defenisi Operasional

Kemampuan membaca merupakan kegiatan yang melibatkan berbagai keterampilan yang terpadu mencakup berbagai kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan bunyi dan maknanya, memahami yang di baca, huruf dari sebuah kata dan maksud kata dari sebuah gambar melalui permainan dore.

Permainan dore merupakan permainan tradisional yang dimodifikasi cara memainkannya, sehingga biasa membangkitkan minat membaca anak, jadi dalam permainan ini kegiatan anak melempar ucak/gunduh kedalam bujur sangkar dengan aturan main, jika ucak yang di lempar keluar dari garis maka akan melakukan kegiatan yang ada pada masing-masing kegiatan bujur sangkar seperti menghubungkan kata dengan gambar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir samapai dengan usia 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. (UU Sisdiknas, Bab I Pasal I butir 14)

Jadi pendidikan yang diberikan pada anak usia dini dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek perkembangan yang meliputi perkembangan moral, nilai agama, perkembangan sosial, emosional, kemandirian. Bidang kemampuan dasar seperti perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Selanjutnya menurut pendapat Mutiah (2010:6) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola

pertumbuhan dan perkembangan fisik koordinasi motorik kasar dan halus kecerdasan daya pikir, daya cipta, sosio emosional, bahasa, dan komunikasi

Berdasarkan pendapat diatas usia 0 sampai 6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan dan kepribadian anak dan sangat penting dalam perkembangan intelegensi. Jika pertumbuhan dan perkembangan anak selalu dibimbing dan dilatih maka akan tercapai pula anak yang cerdas dan berperilaku baik.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenal karakteristik peserta anak usia dini untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik akan memberikan kontribusi terhadap terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik, para guru dapat merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Pembahasan berikut ini tidak akan menguraikan secara rinci teori-teori perkembangan anak usia ini karena hal itu perlu kajian tersendiri. Namun dalam uraian ini akan diidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia dini dalam perkembangan membaca.

Selanjutnya Musthafa (dalam Rusdinal, 2008:12) praktik pendidikan dan pengajaran anak usia dini selama beberapa dasawarsa belakangan ini sangat dipengaruhi oleh teori perkembangan Jean Piaget.

Piaget mengkategorikan empat tahapan perkembangan kognitif dan efektif di lalui manusia. Menurut teori ini, anak-anak berkembang secara kognitif melalui keterlibatan aktif dengan lingkungannya. Dikaitkan teori ini, perkembangan anak usia dini berada pada tahap berfikir pra operasional (usia 2-7 tahun).

Pada tahap ini perkembangan anak sudah ditandai dengan perkembangan bahasa dan berbagai bentuk representasi lainnya serta perkembangan konseptual yang pesat. Proses berfikir anak berpusat pada penguasaan simbol-simbol seperti kata-kata yang mampu mengungkapkan pengalaman masa lalu. Manipulasi simbol, termasuk kata-kata, merupakan karakteristik penting dari tahap praoperasional.

Hal ini tampak dalam meniru sesuatu yang tertunda sehingga menghasilkan suatu tindakan yang telah dilihat di masa lalu dan dalam imajinasi anak-anak atau pura-pura bermain, nalar anak-anak pada tahap ini belum tampak logis dan mereka cenderung sangat egosentris. Egosentris pada anak usia dini tidak berarti ia mementingkan diri sendiri, melainkan anak usia prasekolah tidak dapat melihat sesuatu dari pandangan orang lain.

Sementara itu pendapat Mustafa (dalam Rusdinal, 2008:13), anak-anak usia 5-7 tahun berbagai tahun-tahun awal memasuki sekolah dasar mereka mempunyai ciri sebagai berikut : “kebanyakan anak-anak usia ini masih berada pada tahap berfikir pra operasional dan cocok belajar

melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi tujuan sesaat, mereka cenderung menyebut nama-nama benda, mendefinisikan kata-kata dan mempelajari benda-benda yang berada di lingkungan dunianya sebagai anak-anak, mereka belajar melalui bahasa lisan dan pada tahap ini bahasanya tengah berkembang dengan pesat, pada tahap ini anak-anak sebagai pembelajar memerlukan struktur kegiatan yang jelas dan instruksi spesifik”.

Menurut Hibana (dalam Aisyah, 2007:1.10), karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun meliputi :

1. Perkembangan fisik anak ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk perkembangan otot-otot kecil maupun besar.
2. Perkembangan bahasa ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
3. Perkembangan kognitif (daya pikir anak) ditunjukan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat atau didengarnya.
4. Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial walaupun aktifitas lain dilakukan anak secara bersama dengan anak- anak yang lainnya.

Berdasarkan pendapat diatas perkembangan anak usia dini yang meliputi perkembangan fisik , bahasa, kognitif, bentuk bermain anak yang masih bersifat individu merupakan karakteristik anak usia 4-6 yang harus kita tumbuh kembangkan.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Stern (dalam Muriah, 201 :12) konsep perkembangan anak manusia sejak zaman dahulu bahwa setiap individu lahir berbeda satu sama lain dengan keunikan masing-masingnya tidak ada satupun individu yang sama persis, selalu ada yang berbeda artinya mereka berbeda dengan keunikan sendiri-sendiri meskipun mereka lahir bersal dari sel telur kembar.

Jadi setiap individu memiliki potensi yang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya baik dalam bakat bahasa, matematika, dan bisa saja terjadi bakat yang dimiliki anak berkembang hanya satu saja yang menonjol seperti bahasa potensi yang dimiliki individu kelak dapat diaktualisasikan dengan arahan yang baik di samping itu perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh faktor genetik yang ada pada diri anak sendiri dan faktor lingkungan.

2. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa tergantung pada kematangan sel *korteks*, dukungan lingkungan, dan keterdidikan lingkungan. Beberapa hal yang

penting dalam perkembangan persepsi, pengertian, adaptasi, imitasi, dan ekspresi. Syarat penting lain adalah pendengaran yang baik untuk menangkap berbagai jenis nada bicara dan kemampuan untuk dapat merasakan nada emosi lawan bicara. Anak harus belajar mengerti semua proses ini, berusaha meniru dan kemudian baru mencoba mengekspresikan keinginan dan perasaannya.

Perkembangan bahasa anak meliputi perkembangan fonologis (yakni mengenal dan memproduksi suara), perkembangan kosa kata, perkembangan semantic atau makna kata, perkembangan sintaksis atau penyusunan kalimat, dan perkembangan pragmatic atau penggunaan bahasa untuk keperluan komunikasi (sesuai dengan norma konveksi). Pada anak usia TK perkembangan fonologis belum sempurna, namun hampir semua yang dikatakannya dapat dimengerti, selain itu IQ anak sudah relatif stabil.

Menurut Piaget (dalam Musfirah, 2005 :19) “perkembangan bahasa anak TK masih bersifat egosentrik dan self-expressif yaitu segala sesuatu yang masih berorientasi pada dirinya sendiri”. Perkembangan bahasa dapat dipakai sebagai tolak ukur kecerdasannya di kemudian hari, pada masa itu, anak menguasai kemampuan bicara, tetapi mereka harus lebih banyak belajar sebelum mereka mencapai kemampuan berbahasa orang dewasa .

Menurut Lerner (dalam Aisyah, 2007:81) “bahasa adalah pengalaman-pengalaman berbahasa yang kaya itu akan menunjang faktor bahasa yang lain yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis”.

Berdasarkan teori di atas perkembangan bahasa anak yang baik diajarkan sejak dini akan mempengaruhi kecerdasannya dikemudian hari, karena dasar perkembangan bahasa anak adalah pengalaman yang didapatnya secara bertahap baik itu melalui penglihatan, pendengaran serta bagaimana cara ia mengeluarkannya dalam bentuk kata, suku kata bahkan dalam bentuk kalimat dengan perkembangan bahasa itu anak akan bisa mendengar, bicara, membaca, menulis.

Selanjutnya Masitoh (dalam Aisyah, 2007:114) mengungkapkan :

“Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk berbahasa Indonesia”.

Pendapat Hafidin (dalam Aisyiyah, 2007:114) menambahkan bahwa “anak-anak berbeda dalam perkembangan berbahasanya, ada yang cepat, ada yang lambat, ada yang suka bicara ada yang lebih suka diam, perbedaan ini terjadi karena perbedaan tahap perkembangan atau karena pengaruh lingkungan anak”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas perkembangan bahasa anak TK masih jauh dari sempurna dan berbeda, namun demikian potensinya bisa di rangsang lewat komunikasi yang aktif dengan bahasa yang baik dan benar. Kemampuan berbahasa anak TK dapat di tumbuhkan dengan membacakan cerita, berita atau surat untuknya atau bermain tebak kata, melakukan kegiatan sesuai perintah yang menunjang untuk pengembangan bahasa.

Berdasarkan perkembangan bahasa di atas maka penulis mengembangkan kemampuan bahasa melalui kegiatan membaca.

a. Tahap-tahap Perkembangan Bahasa AUD

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:5) pada usia TK (4 - 6 tahun), perkembangan kemampuan bahasa anak di tandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut :

1. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi.
2. Memiliki berbagai pembendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya dan kata sambung.
3. Menunjukan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu.
4. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
5. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Bahasa merupakan alat komunikasi utama seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

b. Fungsi Bahasa

Menurut Bromley (dalam Dhieni, 2008:119) fungsi bahasa untuk mengekspresikan dikeunikan individu terbagi lima macam :

1. Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu. Anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka. Anak yang lapar dan mengantakan “mam-mam” mendapatkan makanan lebih cepat dari pada anak yang menginginkan makanan dengan cara menangis. Dengan memperoleh makanan setelah mengatakan “mam-mam” maka makanan menjadi penguat bagi anak untuk mengulang kata tersebut jika menginginkan makanan lagi.
2. Bahasa dapat mengubah dan dapat mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa. Anak usia dini yang mengatakan “ci luk ba” memahami makna kata-kata tersebut bahwa ia harus menyembunyikan wajahnya dan orang dewasa dapat melihat wajah anak kembali setelah menunggu beberapa saat. Orang dewasa dan anak melakukan permainan tersebut akan mengerti perilaku apa yang harus dikerjakan oleh masing-masing pihak.
3. Bahasa membantu perkembangan kognitif. Secara simbolik bahasa menjelaskan hal yang nyata dan tidak nyata. Bahasa memudahkan kita untuk mengingat kembali suatu informasi dan menghubungkannya dengan informasi yang baru diperoleh. Bahasa juga berperan dalam

membuat suatu kesimpulan tentang masa lalu, saat ini dan masa yang akan datang.

4. Bahasa merupakan sistem dimana kita menambah pengetahuan yang kita akumulasikan melalui pengalaman dan belajar. Bahasa memudahkan kita untuk menyimpan dan menyeleksi informasi yang kita gunakan untuk menganalisis dan memecahkan masalah. Bahasa membantu kita untuk mengetahui informasi secara lebih mendalam. Ketika kita menulis dan membicarakan sebuah topik, kita menjelaskan ide-ide sekaligus menghasilkan pengetahuan baru.
5. Bahasa membantu mempererat hubungan interaksi dengan orang lain. Bahasa berperan dalam memelihara hubungan anda dengan orang dengan orang sekitar anda. Anda dapat menjelaskan pikiran, perasaan dan perilaku melalui bahasa. Kita menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam kelompok dan berpartisipasi dalam masyarakat. Bahasa berperan untuk kesuksesan sosialisasi individu.
6. Bahasa mengekspresikan keunikan individu. Anda mengemukakan pendapat dan perasaan pribadi dengan cara yang berbeda dari orang lain. Hal ini dengan jelas dapat terlihat dari cara anak usia dini yang seringkali mengkomunikasikan pengetahuan, pemahaman, dan pendapatnya dengan cara mereka yang khas yang merupakan refleksi perkembangan kepribadian mereka.

Dapat disimpulkan bahwa bahasa sangat membantu perkembangan hampir, mengetahui informasi yang lebih mendalam, menjelaskan ide-ide sekaligus menghasilkan pengetahuan bagi bahasa merupakan sistem dimana kita menambah pengetahuan melalui pengalaman dan belajar.

3. Hakekat Membaca Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca

Menurut Hari (dalam Dhieni, 2008:5.5) membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis /tercetak. Membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol. Simbol verbal yang tertulis/tercetak membaca merupakan tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol yang tertulis/tercetak.

Menurut Kridaiaksana dalam Dhieni, 2008:5.5) mengemukakan membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengajaran keras-keras. Kegiatan membaca dapat bersuara, dapat pula tidak bersuara. Jadi membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna tulisan.

Selanjutnya Montessori (dalam Muriah, 2010:165) “membaca bukanlah suatu proses belajar yang begitu rumit untuk diajarkan”. Usia yang paling ideal untuk mengajarkan membaca adalah pada usia 4-5 tahun s.d 6 tahun. Saat membaca akan terkait dengan masalah panca indra. Untuk menjadi pembaca yang baik anak harus belajar membedakan suara huruf yang berbeda-beda dan mencocokkan suara-suara itu dengan tulisannya. Pada dasarnya, membaca adalah penerjemahan simbol-simbol dan suara- suara kedalam makna. Semakin sering memperkenalkan anak pada kata-kata tertulis, semakin senang anak dalam mempelajarinya.

Jadi dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa membaca merupakan pemahaman antara simbol dengan arti kata-katanya yang tercetak, dan kegiatan membaca dapat dilakukan dengan bersuara, dapat pula tidak bersuara jadi membaca pada hakekatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan. Mengajarkan anak membaca pada anak pada waktu usia 4, 5 sampai 6 lebih baik perkembangannya karena mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi tinggi terhadap gambar yang dilihatnya.

b. Tujuan Membaca

Menurut Leonhard (dalam Dhieni, 2008:5.5) menyatakan ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak dengan tujuan :

1. Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca.
2. Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan rumit secara lebih baik.
3. Membaca akan, memberikan wawasan yang lebih luas dari segala hal, dan membuat belajar lebih mudah .
4. Kegemaran membaca akan memberikan beragam spesifik kepada anak.
5. Membaca dapat membantu anak-anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
6. Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
7. Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola befikir dalam diri mereka.

Kemampuan membaca anak melalui permainan dore dapat berkembang sesuai dengan apa yang di harapkan.

c. Metode Membaca

Menurut Firnamawaty (2004:7), menyatakan bahwa berdasarkan cara penyampaian, membaca terbagi dalam :

1) Simultan

Mengajarkan anak secara langsung, yaitu seluruh kata atau kalimat dengan sistem “lihat dan ucapkan “. Gagasan yang mendasari metode ini

adalah membentuk hubungan antara yang dilihat dan diingat anak dengan yang didengarnya sehingga membentuk satu rangkai kaitan mental seperti yang dilakukan orang dewasa ketika membaca.

a. “Membaca “gambar”

Pada metode ini disajikan suatu gambar dan kata yang menunjukkan gambar tersebut. Cara ini menggunakan pendekatan permainan, misalnya mengenalkan bahwa suatu gambar “kucing” berhubungan dengan huruf - huruf “kucing “

b. Kartu kata (domino)

Menggunakan kartu kata yang ukuran hurufnya besar. Kartu ini diperlihatkan kepada anak disertai bacaanya.

c. Membaca “keseluruhan”, kemudian “bagian”

Memperkenalkan kalimat lengkap terlebih dahulu, kemudian dipilah - pilah menjadi kata, suku kata dan huruf.

2) 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.

d. Tahap –Tahap Perkembangan Membaca

Menurut Depdiknas (2000:6) secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap fantasi (*magical stage*)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, mulai befikir bahwa buku penting, melihat atau membolak balikkan buku dan kadang anak-anak membawa buku pertama, orang tua atau guru dapat memberikan atau menunjukan mode/contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, membicarakan buku pada anak.

2. Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura –pura membaca buku, memeberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan. Pada tahap kedua, orang tiua atau guru memberikan rangsangan dengan jalan membacakan sesuatu pada anak. Orang tua atau guru hendaknya memberikan akses pada buku- buku yang diketahui anak- anak. Orang tua atau guru juga hendaknya melibatkan anak membacakan berbagai 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. Pada tahap ketiga, orang tua dan guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosakata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan menulis sesering mungkin.

4. Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (grapho-ponic 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.

Pada tahap keempat, orang tua dan guru masih harus membacakan sesuatu untuk anak-anak sehingga mendorong anak membaca suatu pada berbagai situasi. Orang tua dan guru jangan memaksa anak membaca huruf secara sempurna.

5. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalkannya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan.

Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca.

Pada tahap kelima, orang tua dan guru masih tetap membacakan berbagai jenis buku pada anak-anak. Tindakan ini akan mendorong agar dapat memperbaiki bacaanya. Membantu memilih bahan-bahan bacaan yang sesuai serta mengajarkan cerita yang sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa orang tua dan guru harus memberikan stimulus dan model yang baik bagi anak dengan cara menyediakan berbagai media seperti kartu kata, gambar dan buku cerita dengan gambar dan warna yang menarik. Biarkan anak memilih bacaan yang disenanginya dan ini akan merangsang keinginan tahu anak.

4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini.

a. Pengertian Bermain

Menurut Froebel (dalam Solehudin, 2008:59) menyatakan bahwa bermain merupakan ekspresi tertinggi dari perkembangan manusia pada awal karena bermain sendiri merupakan ekspresi bebas dari jiwa anak.

Menurut Erikson (dalam Solehudin 2008:59) bermain bagi anak adalah sebagai metafora bagi kehidupan di masa dewasa dan bermain memungkinkan untuk menjadi mitra masa depan anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bermain yang dilakukan anak masa awal merupakan dasar bagi perkembangan anak dan kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat memberikan suatu gambaran setelah anak dewasa akan kelihatan keahlian yang dimilikinya.

Menurut Piaget (dalam Solehuddin, 2008:59) bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar.

Selanjutnya menurut Schickedaz (dalam Solehuddin, 2008:5.10) bermain merupakan komponen sentral dalam program pendidikan anak usia dini, bermain memungkinan anak membangun pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan sosial, mengembangkan kemampuan untuk menangani situasi-situasi sulit dalam hidupnya rasa diri dan rasa berkemampuan (sense of self and mastery), serta mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus.

Berdasarkan penjelasan diatas kegiatan bermain yang dilakukan anak tanpa disadari sudah mengembangkan berbagai keterampilan hubungan dengan sesama, mengembangkan imajinasi anak, menyelesaikan permasalahannya sendiri pengendalian emosi dan perkembangan motorik kasar dan halus serta pengembangan bahasa melalui hubungan dengan sesama temanya.

Menurut Maxim (dalam Solehudin, 2008:5.10) bermain membantu anak dalam mengembangkan banyak aspek fundamental anak dalam semua area dasar, yakni fisik, intelektual, sosial, dan emosional.

Jadi dapat di simpulkan bermain merupakan suatu fenomena perilaku yang di alami bagi manusia, tidak terlepas dari bermain, anak mendapatkan pengalaman baru, meningkatkan hubungan sosial ,mengembangkan rasa berkemampuan, fisik dan intelektual, sosial, emosional bermain yang di lakukan anak tidak berdasarkan perencanaan tetapi kegiatan bermain bisa, saja di lakukan anak berdasarkan kebutuhannya. Bermain dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dari orang lain, anak bermain atas keinginan sendiri bukan atas paksaan orang lain.

b. Fungsi Bermain

Bermain merupakan hal yang esensial bagi kesehatan anak-anak, meningkatkan afilitasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya pikir dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama yang lain. Selama interaksi ini anak-anak mempratikkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam kehidupan masa depannya.

Menurut Freud dan Erikson (dalam Diana, 2010:137) permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik, karena tekanan-tekanan terlepasakan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah dalam kehidupan. Permainan dapat memungkinkan anak melepaskan

energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam. Juga merupakan medium bagi ahli terapi, untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara mereka mengatasinya. Dalam konteks ini anak leluasa mengemukakan perasaan-perasaan mereka yang sebenarnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas fungsi bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan anak dalam perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak.

c. Jenis Permainan

Muriah (2010) mengemukakan beberapa jenis permainan yaitu :

- 1) Permainan sensorimotor yaitu perilaku yang di perlihatkan bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan sensorimotor mereka.
- 2) Permainan praktis yaitu melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan baru sedang dipelajari. Permainan ini muncul utamanya pada bayi sedangkan permainan praktis terjadi sepanjang hayat.
- 3) Permainan pura-pura (simbolis), yaitu terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol.
- 4) Permainan sosial yaitu permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.
- 5) Permainan fungsional yaitu permainan pertama yang di lakukan pada awal masa anak-anak, dimana anak mengulang-ulang kegiatan sederhana dan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya. Permainan ini berguna untuk meningkatkan motorik anak.
- 6) Permainan konstruktif yaitu terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri.
- 7) Game, yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan sering kali bersifat kompetisi.

Kegiatan bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain selayaknya dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan mereka bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, bahan lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.

d. Permainan Dore

Permainan Dore di fokuskan pada kegiatan membaca yaitu kegiatan membaca kata melalui gambar yang di laksanakan melalui permainan Dore, permainan ini di rancang untuk mengasah 3 kecerdasan yaitu kecerdasan bahasa melalui permainan, kata suku kata, kecerdasan intelektual melalui kerja kelompok dan kecerdasan musikal melalui lagu.

Menurut Mayke (2007:81) alat peraga edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri tertentu.

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam tujuan, manfaat, dan menjadi bermacam bentuk.

2. Ditujukan terutama untuk anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan alat.
4. Membuat anak terlihat aktif.
5. Sifatnya konstruktif.

Dore merupakan suatu alat peraga edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, permainan dore yang dilakukan merupakan permainan tradisional yang sangat disukai oleh anak karena dalam permainan dore anak akan melakukan kegiatan yang disenangi dengan cara melompat, dengan dua kaki, satu kaki, kemudian melaksanakan kegiatan yang ada pada dore tersebut.

Langkah-langkah Permainan Dore sebagai berikut :

1. Anak mengambil uak/gundu kemudian melemparkan ke dalam dore yang di mulai dari dore angka 1.
2. Kemudian anak melompat, anak melompat sampai mengenai garis batas dore, maka anak melakukan kegiatan yang ada pada dore.
3. Anak menghubungkan kegiatan yang tertulis pada petak dore misal mencocokkan kata dengan gambar.
4. Permainan dore bisa dilakukan dua orang atau lebih, dan bisa dilombakan perkelompok misal dua kelompok.

5. Setiap anak pada kelompok ada yang ditugaskan bermain dore dan yang lain melaksanakan kegiatan yang tertulis pada dore.
6. Bagi anak yang banyak dan bermain menyesuaikan kata dengan gambar dialah pemenangnya.
7. Setelah anak bermain guru mengajak anak semua untuk mengulangi dan mencocokkan kata dengan gambar.
8. Permainan berakhir saat kedua anak tersebut selesai membaca kata, dan lanjutkan dengan anak yang lainnya.

e. Media Pembelajaran.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Briggs (dalam Solehudin, (2003:4) segala alat fisik yang dapat menyajikan kesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Menurut B.F Skener media pelajaran adalah mengutamakan untuk terjadinya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, maka media di kembangkan bukan hanya untuk digunakan oleh guru di kelas, tetapi di tujukan untuk dapat digunakan sebagai sumberbelajar oleh anak.

Jadi, berdasarkan penjelasan di atas bahwa media pembelajaran merupakan sangat penting dalam pelajaran akan menyenangkan dan dapat mengembangkan aspek kemampuan yang ada pada anak.dan pembelajaran akan lebih bermakna bagi anak.

b. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Sudirman (dalam Djamarah, 1995:143) mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran yang dibaginya kedalam 3 kategori :

1. Tujuan Pemilihan Media

Memilih media yang akan di gunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran siswa belajar, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah untuk sekedar hiburan saja. Lebih spesifik lagi apakah untuk sasaran tertentu seperti anak TK.

2. Karakteristik Media Pengajaran

Setiap media mempunyai karakteristik baik di lihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus di miliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Di samping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif.

3. Alternatif Pikiran

Memilih pada hakekatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media

mana yang akan di gunakan apa bila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan, sedangkan apa bila media pengajaran itu hanya ada satu, maka guru tidak bisa memilih, tetapi menggunakan apa adanya.

Jadi berdasarkan penjelasan di atas mengatakan setiap media pengajar memiliki kemampuan masing-masing maka di saat menentukan media yang akan digunakan harus berdasarkan kebutuhan. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi media yang digunakan tidak cocok dengan penjelasannya.

B. Penelitian yang Relevan

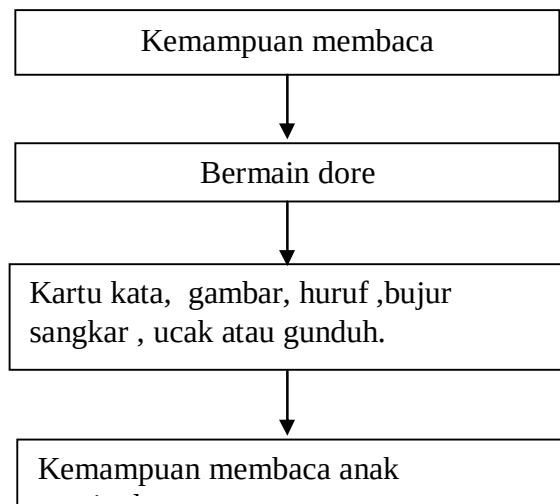
Nurliani (2009) Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan maze kata di TK Adhayaksa Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan maze kata, hal ini terbukti dengan adanya presentase kemampuan membaca anak menjadi meningkat. Disini dibuktikan adanya peningkatan dari siklus I 8,5% dan terjadi peningkatan pada siklus II 84% dan terjadi peningkatan pada siklus II 84%. Hasil presentase nilai anak menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah tercapai sudah melebihi 75%.

Dewi Indratini (2010), upaya peningkatan kemampuan berbahasa melalui nyanyi/lagu bagi anak dini di TK Aisyiyah 1 Pandean. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kosa kata bahasa anak melalui

pembelajaran metode bernyanyi pada Anak Usia Dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan berbahasa dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III yakni sebelum tindakan 45% siklus sampai 70%, siklus II mencapai 85%, dan siklus III mencapai 87%.

Aulia Rahmah (2008), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan minat baca anak usia dini melalui permainan kartu bergambar dengan Metode Control Raudhoh di TK Negeri 2 Padang “, menemukan bahwa terdapat peningkatan minat baca anak melalui permainan kartu bergambar.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 1. Kerangka Konseptual

Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak yang dilakukan melalui permainan dore diharapkan dapat menambah kosa kata anak dan wawasan anak. Alat permainan dore terbuat dari bahan yang tidak membahayakan, dengan adanya

permainan dore ini maka di harapkan perkembangan membaca anak dengan menyebutkan huruf satu persatu membaca sebuah kata berdasarkan gambar dapat meningkatkan sesuai tahap perkembangan.

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan dore dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Aisyiyah Padang Panjang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Membaca merupakan pemahaman antara simbol dengan arti kata yang tercetak dan kegiatan belajar membaca yang diberikan kepada anak dengan menggunakan simbol, kartu kata anak akan lebih mudah memahami dan mengingatnya.

Menurut Hari (dalam Dhieni, 2008: 55) membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis/ tercetak, membaca adalah tindakan penyesuaian arti kata dengan simbol.

2. Agar tujuan pengembangan membaca dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak
3. Membelajarkan anak membaca dengan menggunakan permainan dore akan dapat menumbuhkan minat baca dan rasa keingin tahuan anak

4. Permainan dan berbagai media pembelajaran memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi membaca anak.
5. Melalui permainan dore dapat diberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari Siklus I ke Siklus II.
6. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan dore pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Padang Panjang. Dalam kegiatan menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, menghubungkan kata dengan gambar, membaca kata sesuai gambar.
7. Pelaksanaan permainan dore dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Selama ini pengenalan kata dipergunakan untuk mengembangkan permainan dore dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Aplikasi permainan dore ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran membaca pada anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Anak diharap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga Proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan
3. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan dore dalam pembelajaran sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan dore untuk meningkatkan kemampuan membaca anak pada TK Aisyiyyah Padang Panjang
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan media yang kemampuan membaca anak melalui metode dan media yang lainnya.
8. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwan, Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Asdi Maha Satia
- Acmad .2000. *Permainan Membaca Dan Menulis Di Taman Kanak – Kanak* . Jakarta : Dediknas.
- Aisyah Siti. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikonto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksana
- Aulia, Rahmah. 2008. *Minat Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Bergambar Dengan Metode Conrol Raudhah Di Tk Negri 2 Padang*. Skripsi tidak diterbitkan.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum TK*. Jakarta. Depdiknas
- 2000. *Permainan Membaca Dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak*
- Dhieni, Nurdiana. 2009. *Metodelogi Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elizar, Rusdinal. 2005. *Pengelolaan Kelas Di Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Firnawati. Sutan. 2004. *Langkah Praktis menjadi Anak Membaca*. Jakarta: Puspa Suara
- Hartati. Sri. 2003. *Media Pengajaran* . Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan
- Muriah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Pranada Media Group
- Musfirah, Takdiratun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Rahadi, Arisso. *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Solehudin. 2008, *Pembaharuan Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Bermain*. Jakarta: PT Grasindo