

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK  
MELALUI PERMAINAN MEMANAH KATA  
DI TK KARTIKA 1-8 PADANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

YUNIARTI SK  
NIM: 93960/2009

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

### **SKRIPSI**

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui  
Permainan Memanah Kata Di TK Kartika 1-8 Padang**  
Nama : Yuniarti SK  
NIM/ BP : 93960/2009  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, 27 Desember 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd**  
**Nip. 196003051984032001**

**Dr. Dadan Suryana**  
**Nip.197505032009121001**

Ketua Jurusan,

**Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd**  
**NIP. 196207301988032002**

## PENGESEAHAN TIM PENGUJI

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

### **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Memanah Kata Di TK Kartika 1-8 Padang**

Nama : Yuniarti SK  
NIM : 93960/2009  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Desember 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1.	<b>Ketua : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd</b>	1. _____
2.	<b>Sekretaris : Dr. Dadan Suryana</b>	2. _____
3.	<b>Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd</b>	3. _____
4.	<b>Anggota : Nurhafizah, M.Pd</b>	4. _____
5.	<b>Anggota : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd</b>	5. _____



Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sesungguhnya urusan yang lain dan hanya kepada tuhan Mu-lah hendaknya kamu berharap. (Qs. Al insyirah: ayat 6-8)*

*Ya Allah.....*

*Lapangkanlah hatiku dan mudahkanlah urusanku dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku supaya mereka mengerti perkataanku, tambahkanlah kepadaku ilmu dan pengetahuan. (At. Thaha: 25,28,119)*

*Seandainya aku boleh memilih biarlah aku menjadi bulan dan bintang yang tidak angkuh ketika bertahta dan tidak angkuh ketika terbenam  
Biar menjadi sang fajar yang gigih mengusir kelim, Namun rela menyingkir untuk member tempat bagi sang surya yang lebih cemerlang*

*Walau dengan berbagai rintanganku hadapi, kadang seakan tak terbatas  
siang dan malam Ku terus melangkah dengan sekeping keterbatasan jiwa  
demi untuk meraih semua cita-cita Karena ku yakin.....*

*Kupersembahkan karya kecil ini, dengan sepenuh cinta untuk:  
Ayahanda (Alm), Ibunda Kasiah serta kakak-kakakku tersayang. Dan tak lupa untuk kakak nila, yanti S, Af. Yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta doa.*

*Terima kasih ku ucapkan kepada Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd dan Bapak Dr Dadan Suryana selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pengurusan skripsi ini.*

*Dan tak lupa untuk.....*

*Rekan-rakan Jurusan Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini BP.09  
Terma kasih atas segala bantuan dan dukungannya yang selalu memberikan semangat dan motivasi dan tak ada yang bisa ku persembahkan selain doa ku dan kesuksesan kita.*

*Ya Allah.....*

*Jadikanlah kebahagiaan ini Peningkat Imanku padamu dan Awal pengabdianku buat orang-orang yang ku sayangi. Amin.....*

YUNIARTI SK

## ABSTRAK

**YUNIARTI SK. 2011. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memanah Kata di TK Kartika 1-8 Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan membaca anak merupakan suatu kesanggupan seseorang untuk menelusuri, memahami, berfikir, dan memperoleh suatu ilmu pengetahuan. Keterampilan membaca sangat baik di kembangkan pada anak Usia Dini yang paling baik berkembang adalah pada usia 4 tahun pertama. Guru sangat memiliki peranan penting dalam menyediakan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi anak. Oleh sebab itu pemilihan metode dan media pembelajaran sangat di perhatikan untuk memenuhi kebutuhan dan minat anak. Salah satunya adalah metode bermain dalam mengenalkan keterampilan membaca yang dikenalkan keterampilan membaca melalui permainan memanah kata menggunakan kartu kata bergambar. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan memanah kata yang menggunakan kartu bergambar, serta kata bergambar pada TK Kartika 1-8 Padang

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian murid TK Kartika 1-8 Padang pada kelompok B2. Dengan jumlah murid 15 orang. 6 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki. Pada tahun ajaran 2011/ 2012.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kemampuan membaca anak pada Siklus I umumnya rendah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, indikator yang belum tercapai adalah kemampuan menyebutkan huruf yang ada pada kartu bergambar, Membaca kata pada gambar, menghubungkan gambar dengan kata, Meniru 4-5 urutan kata, Mengelompokkan kata-kata yang sejenis. Berdasarkan hasil analisa, maka rencana pada Siklus II direvisi kembali, dan pada Siklus II kemampuan membaca anak menjadi meningkat. Hasil persentase nilai anak menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak melalui Permainan Memanah kata di TK Kartika 1-8 Padang meningkat, dan permainan Memanah kata dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini 5-6 tahun.

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmu yang lazim.

Padang, Desember 2011

Yang Menyatakan,

YUNIARTI SK

Nim: 93960/ 2009

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memanah Kata di TK Kartika 1-8 Padang.**

Peneliti skripsi ini di maksudkan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Strata1 pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini melibatkan banyak pihak dan telah memberikan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan membantu, serta memberikan motivasi kepada peneliti dalam skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Bapak Prof. Dr. H. Firman MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar dan tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
6. Yang tercinta Ibunda Kasiah dan Ayahnda Syahrudin (Alm) serta kakak-kakak tersayang yang selalu memberikan semangat serta dorongan dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Kepala beserta staf guru TK Kartika 1-8 yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan penelitian ini.
8. Siswa anak didik peneliti TK Kartika 1-8 Padang yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa Skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu Peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan Skripsi ini, semoga Skripsi ini jauh lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi pembaca semua serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Desember 2011

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	x
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	6
F. Tujuan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	7
H. Defenisi Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	9
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	9
b. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	10
c. Karakteristik Anak Usia Dini.....	11
2. Hakikat Bahasa pada AUD .....	13
a. Pengertian Bahasa pada AUD.....	13
b. Fungsi Bahasa AUD.....	14
c. Perkembangan Bahasa AUD.....	15
3. Hakikat Membaca .....	16
a. Pengertian membaca .....	16
b. Tujuan membaca .....	18
c. Manfaat membaca .....	19
d. Komponen membaca.....	20
e. Perkembangan membaca AUD.....	22
f. Indikator Perkembangan Bahasa Anak .....	22
4. Hakikat Bermain .....	23
a. Pengertian bermain.....	23
b. Fungsi bermain.....	24

c. Manfaat bermain .....	25
5. Permainan Anak Usia Dini .....	26
a. Pengertian alat permainan .....	26
b. Fungsi alat permainan .....	26
c. Persyaratan alat permainan .....	27
6. Media pembelajaran .....	28
a. Pengertian media .....	28
b. Manfaat Media .....	29
7. Permainan Memanah Kata Sebagai Media Pembelajaran .	29
a. Pengertian permainan memanah kata.....	29
b. Manfaat permainan memanah kata .....	30
B. Penelitian Yang Relevan .....	33
C. Kerangka Konseptual .....	33
D. Hipotesis Tindakan.....	34

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Subjek Penelitian.....	36
C. Prosedur Penelitian .....	36
D. Instrumentasi .....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	42

### **BAB IV HASIL PENELITIAN.....**

<b>A. Deskripsi Data .....</b>	<b>45</b>
1. Deskripsi Kondisi Awal .....	45
2. Deskripsi Siklus I.....	48
a. Perencanaan .....	48
b. Tindakan .....	48
c. Observasi.....	54
d. Refleksi Siklus I.....	54
3. Deskripsi Siklus II.....	65
a. Perencanaan .....	65
b. Tindakan .....	65
c. Observasi.....	71
d. Refleksi Siklus II.....	71
<b>B. Analisis Data.....</b>	<b>82</b>
1. Analisis Siklus I.....	82
2. Analisis Siklus II.....	83
3. Analisis Hasil Observasi.....	83
<b>C. Pembahasan.....</b>	<b>87</b>

<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Implikasi.....	91
C. Saran .....	91

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 4.1 Kemampuan Membaca Anak Kondisi Awal (sebelum Tindakan) .....	46
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	55
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	57
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	58
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	60
Tabel 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	61
Tabel 4.7 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	63
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I.....	64
Tabel 4.9 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	72
Tabel 4.10 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan) .....	74
Tabel 4.11 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	75
Tabel 4.12 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan) .....	77
Tabel 4.13 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	78
Tabel 4.14 Hasil Wawancara Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan) .....	80
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Membaca Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II .....	81
Tabel 4.16 Hasil Observasi Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Memanah Kata pada Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi) .....	83
Tabel 4.17 Hasil Observasi Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Memanah Kata pada Pembelajaran (Kategori Tinggi) .....	84
Tabel 4.18 Hasil Observasi Kemampuan membaca Anak Melalui Permainan Memanah Kata pada Pembelajaran (Kategori Rendah) .....	86

## DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 4.1	Kemampuan Membaca Anak Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	47
Grafik 4.2	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	56
Grafik 4.3	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	59
Grafik 4.4	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	62
Grafik 4.5	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	73
Grafik 4.6	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan).....	76
Grafik 4.7	Kemampuan Membaca Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	79
Grafik 4.8	Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Memanah Kata dalam Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi) .....	84
Grafik 4.9	Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Memanah Kata dalam Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi) .....	85
Grafik 4.10	Persentase Perkembangan Kemampuan membaca Anak melalui Permainan Memanah Kata dalam Proses Pembelajaran (Kategori Rendah) .....	86

## Daftar Bagan

Halaman

1. Kerangka Konseptual .....	34
2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Rancangan Kegiatan Harian Kondisi Awal.....
Lampiran II	Rancangan Kegiatan Harian Siklus I.....
Lampiran III	Rancangan Kegiatan Harian Siklus II.....
Lampiran IV	Lembaran Pengamatan Kondisi Awal.....
Lampiran V	Lembaran Pengamatan Siklus I.....
Lampiran VI	Lembaran Pengamatan Siklus II.....
Lampiran VII	Lembar Panduan Wawancara.....
Lampiran VIII	Lembaran Hasil Wawancara Anak Siklus I.....
Lampiran IX	Lembaran Hasil Wawancara anak Siklus II.....
Lampiran X	foto Kegiatan Penelitian.....
Lampiran XI	Surat Izin Penelitian.....

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perilaku anak usia dini perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dari orang tua anak, masyarakat, dan pemerintah. Pengembangan perilaku anak dapat menentukan perbuatan dan sikap hidupnya pada masa kini dan masa mendatang bahkan akan menentukan masa depan kehidupan bangsa. Salah satu cara dan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan perilaku anak yakni dengan memperhatikan kemampuan dan keterampilan berbicara dan membaca anak.

Anak Usia Dini berumur 0-6 tahun melakukan aktifitas berbahasa yakni mendengarkan dan berbicara. Mereka belum mampu membaca dan menulis. Karena itu anak usia dini tersebut dalam berbahasa perlu mendapat pembinaan dan dikembangkan terutama keterampilan mendengarkan dan berbicara. Bahasa anak adalah bahasa yang dipakai anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan dan hal lainnya untuk kepentingan pribadinya.

Anak usia dini adalah merupakan usia yang sangat berharga bagi perkembangannya untuk itu anak usia dini dikatakan juga *golden age* (usia emas) untuk perkembangan selanjutnya. Maka pendidikan anak usia dini diberikan sesuai dengan usia dan kebutuhannya agar kemampuan anak berkembang sesuai dengan yang diharapkannya.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang menyediakan program pendidikan Dini bagi anak usia 4-6 tahun. Taman Kanak-kanak juga merupakan suatu jembatan bagi anak usia dini yang akan melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar selanjutnya.

Kegiatan TK pada prinsipnya dilakukan dengan cara “bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Melalui permainan anak akan mengetahui dan mendapatkan pengalaman dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan sekitarnya. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada anak didik harus diperhatikan proses pembelajaran, teman bermain, dan kematangan atau tahap-tahap perkembangan anak didik serta kebutuhan anak.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, dinyatakan bahwa : Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya proses peserta didik yang bertujuan menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan TK adalah pendidikan diselenggarakan dengan tujuan untuk mempartisipasikan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian menurut Anderson (dalam Marsitoh, 2006:18) menyatakan pendidikan untuk anak Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat

mengembangkan berbagai aspek seperti: aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Perkembangan bahasa anak mengalami tahap-tahap perubahan sesuai dengan periode perkembangannya di mana periode perkembangan bahasa menunjukkan karakteristik perilaku tertentu yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk itu faktor-faktor perkembangan bahasa anak adalah menyimak, berbicara, membaca, menulis.

Pada dasarnya pembelajaran bahasa menyangkut kegiatan membaca dan menulis itu dapat dilaksanakan dalam batas-batas aturan pengembangan pra skotlastik atau pra akademik. Pembelajaran persiapan membaca di TK hendaknya dapat diberikan secara terpadu dalam program pengembangan kemampuan dasar, dalam hal ini di bidang pengembangan bahasa.

Kemampuan membaca merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan berbahasa. Kemampuan dalam membaca sangatlah penting terutama dalam masa pertumbuhan kecerdasan, karena ilmu pengetahuan sebahagian besar diperoleh melalui membaca.

Anak pada masa usia dini yaitu merupakan masa pertumbuhan, baik di bidang fisik, mental, dan kecerdasan. Kemampuan dalam membaca sangatlah penting terutama dalam masa pertumbuhan kecerdasan, pertumbuhan kecerdasan anak dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor di antaranya kemampuan anak dalam hal berbahasa terutama membaca. Oleh karena itu dalam masa kanak-kanak kemampuan membaca anak harus lebih ditingkatkan guna menunjang pertumbuhan kecerdasan anak yang maksimal.

Proses pembelajaran, umumnya guru menggunakan metode ceramah, dan metode pemberian tugas, serta media yang digunakan hanya berupa kartu huruf dan pohon kata, dan menulis dan membaca apa yang ditulis di papan tulis sehingga membuat suasana belajar menjadi membosankan. Anak hanya bersifat mendengar saja, sedangkan guru asyik menerangkan di depan kelas tanpa memperdulikan anak bertanya, yang ingin mencobakan dan berekspresi, dan ingin membaca apa yang telah dibaca guru di depan kelas, sehingga guru kurang mengetahui kemampuan membaca anak.

Kenyataan yang ada pada pengalaman peneliti di TK Kartika 1-8 Padang menunjukkan bahwa kemampuan dan minat anak terhadap membaca rendah itu disebabkan karena metode dan alat media yang digunakan guru dalam Pembelajaran kurang tepat dan kurang bervariasi, dan kurang merangsang anak sehingga Anak kurang tertarik dalam pembelajaran membaca, mengakibatkan anak kurang memperhatikan guru dalam pembelajaran, dan juga anak kurang mengenal dan memahami kosa kata sehingga anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran membaca.

Kelancaran dan efektif kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh fasilitas dan sumber belajar yang mendukung, yaitu dengan menggunakan berbagai hal yang penting bagi perkembangan anak. Untuk itu guru TK harus terampil aktif secara fisik maupun mental, oleh sebab itu guru harus terampil untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan jalan mulai berlaku aktif dan kreatif menciptakan berbagai alat permainan yang cocok dipergunakan bagi peningkatan kemampuan membaca anak, sehingga ke depannya anak mampu

mengenal, kosa kata dan kata-kata serta merangkainya menjadi sebuah kalimat.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca anak serta untuk memotifasi anak agar mau membaca, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul: “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memanah Kata di TK Kartika 1–8 Padang”. Dengan cara memanah kata yang terdapat pada media papan triplek yang berbentuk lingkaran yang terbagi menjadi empat bagian, tiap bagian terdapat gambar dengan tulisan, di mana anak akan memanah kata dengan menggunakan busur serta anak panah, anak mengambil anak panah lalu dipanahkan ke media yang ada gambar dengan tulisan sudah disediakan, kemudian anak mencari gambar dengan tulisan yang ada di kotak sesuai gambar dengan tulisan yang terpanah lalu ditempelkan ke media tersebut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam membaca, memahami dan mengenal kosa kata dengan baik.
2. Anak kurang tertarik dalam pembelajaran membaca.
3. Anak kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran membaca.
4. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.

5. Media yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas yaitu: Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memanah Kata di TK Kartika 1-8 Padang.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yakni “Bagaimanakah cara permainan memanah kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak?”

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

Berdasarkan perumusan masalah di atas, rancangan pemecahan masalah penelitian dapat dilakukan dengan permainan memanah kata. Memanah kata ini menggunakan media pembelajaran berupa papan triplek yang berbentuk lingkaran di bagian tengahnya terbagi empat bagian yang berwarna-warni, menggunakan busur panah serta kartu gambar dengan tulisan dan alat bantu lainnya. Indikator keberhasilan diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf, kosa kata melalui hasil observasi, sehingga kemampuan anak meningkat dan sikap anak terhadap permainan memanah ini dilihat dari hasil pengamatan dan wawancara dengan anak

## **F. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan memanah kata pada TK Kartika 1-8 Padang.

## **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Anak, diharapkan kemampuan membaca anak meningkat melalui permainan memanah kata
- b. Guru, diharapkan dapat dijadikan sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan kreativitas dalam melaksanakan hasil belajar.
- c. Sekolah, dapat meningkatkan mutu pendidikan, kualitas pekerjaan guru serta tercapainya kompetensi yang diharapkan.
- d. Dinas Pendidikan, agar dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran dan memberikan penyuluhan kepada guru-guru TK.

## **H. Definisi Operasional**

Kemampuan membaca adalah suatu proses berpikir yang menggunakan tulisan, huruf dan kata-kata, serta menarik kesimpulan dalam memahami suatu makna kalimat atau informasi yang didengar atau disimak.

Permainan memanah kata adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan alat berupa papan triplek yang berbentuk lingkaran, di dalam lingkaran dibagi menjadi 4 bagian, tiap-tiap bagian terdapat kata bergambar, kartu bergambar, busur dan anak panah, yang akan dipanahkan

kepada media yang ada gambar dan tulisannya. Melalui permainan ini anak dapat menyebutkan huruf pada kartu bergambar, membaca kata pada gambar, menghubungkan gambar dengan kata, menirukan kembali 4-5 urutan kata, mengelompokkan kata-kata sejenis. sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak khususnya dalam kemampuan membaca anak di TK Kartika 1-8 Padang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

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

###### **a. Pengertian anak usia dini**

Anak usia dini adalah manusia yang polos serta memiliki potensi yang harus dikembangkan, karena anak lahir dengan membawa sejumlah potensial yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa.

Menurut Jamaris (dalam Yuliani, 2009:54) perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Hartati (2007:10) pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan.

Ki Hajar Dewantara (dalam Yuliani, 2005:6) mengatakan semua potensi anak terdiri dari cipta, rasa, dan karsa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa masa anak usia dini merupakan masa peletakan dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya, agar

pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi, kondisi yang kondusif pada masa memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

**b. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini**

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak maka dapat dirumuskan sebagai proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun.

Musfiroh, (2005:82) mengemukakan bahwa perkembangan anak usia dini 4-5 tahun meliputi berbagai aspek perkembangan yaitu: 1) perkembangan bahasa, anak sudah dapat menggunakan kata apa, mengapa, dan dapat berargumentasi, 2) perkembangan logika matematika yaitu yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi.

Peneliti simpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan bahasa dan logika-matematika, kedua aspek tersebut dapat dikembangkan melalui permainan memanah kata. Anak dapat menggunakan bahasa melalui membaca serta menghubungkan kata dengan gambar sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan baik dan benar.

### c. Karakteristik anak usia dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, anak usia dini sangat aktif, dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak yang khas ini dikemukakan oleh Kellough (dalam Hartati, 2007:12) adalah 1) egosentris bermakna egois, umumnya anak usia dini memiliki sifat ini, 2) memiliki *curriosity* yang tinggi yaitu anak menganggap apapun yang dijumpainya adalah istimewa, menarik, dan menakjubkan dalam prespsinya. 3) Anak adalah makhluk sosial yaitu senang diterima dan berada bersama dengan teman sebayanya. 4) Anak adalah unik (*The unique person*). 5) Anak kaya dengan fantasi, 6) daya konsentrasi yang pendek dan 7) usia yang paling potensial untuk mengembangkan semua kemampuannya.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini berbeda-beda yang terdiri dari perkembangan fisik, sosial emosional, bahasa, kognitif yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya.

*Gardner* (dalam Ramli 2005:73) mengemukakan bahwa paling tidak ada delapan cara yang digunakan anak dalam belajar dan memahami sesuatu hal, yaitu melalui cara logika, matematis, linguistic (bahasa), musik, spasial (keruangan), kinestetik (gerakan), intrapribadi, antarpribadi, dan naturalistik.

Bredenkamp & Copple (dalam Ramli, 2005:68) karakteristik anak usia dini adalah: 1) ranah perkembangan anak-fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling keterkaitan, 2)Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur, dengan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan berikutnya dibangun berdasarkan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang telah tercapai sebelumnya. 3) Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain. 4) Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial tempat anak hidup. 5) Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang semakin besar. 6) Perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial dan budaya. 7) Anak belajar aktif mereka mengambil pengalaman dari budaya di sekitarnya. 8) Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan. 9) Anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam konteks suatu komunitas yang aman.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perubahan yang berkesinambungan dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun.

## **2. Hakikat Bahasa pada AUD**

### **a. Pengertian Bahasa pada AUD**

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi bahasa merupakan suatu alat untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam menyampaikan ide, pikiran, atau perasaan orang lain. Anak Usia Dini mengekspresikan pikirannya dalam mengungkapkan perasaannya kepada orang lain.

Akhadiah (dalam Suhartono, 2005:8) menyatakan bahwa: dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi di dalam kelompoknya.

Vigotsky (dalam Suyanto, 2005:171) menyatakan bahwa: bahasa dan pikiran menyatu sehingga bahasa merupakan ungkapan dari pikiran anak berinteraksi dengan orang lain untuk berkomunikasi.

Bromley (dalam Dhieni, 2007: 1.11) menyatakan bahwa bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. simbol visual tersebut dapat ditulis, dilihat dan dibaca dan simbol verbal dengan berbagai cara sesuai kemampuan berfikirnya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hakikat bahasa adalah, bahasa dipakai oleh anak untuk menyampaikan ide, pikiran, perasaan, harapan melalui simbol-simbol kepada orang lain agar pesan diterima baik oleh orang lain.

#### **b. Fungsi Bahasa pada AUD**

Bermain anak-anak sering berkomunikasi dengan temannya ini menandakan secara tak langsung anak sudah belajar berbahasa karena fungsi bahasa merupakan alat komunikasi di dalam kehidupan sehari-hari.

Suhartono, (2005:9) menyatakan bahwa fungsi bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi, bahasa dibedakan menjadi 2 fungsi Bahasa perorangan dan fungsi bahasa kemasyarakatan. Selanjutnya Bromley di (dalam Dhieni, 2007:1.21-1.22) menyebutkan 5 macam fungsi bahasa yaitu sebagai berikut: (1) bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu, (2) bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku, (3) bahasa membantu perkembangan kognitif, (4) bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain, (5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu.

Haliliday (dalam Suhartono 2005:9) mengklarifikasikan bahwa bahasa anak-anak kecil terbagi menjadi tujuh fungsi yaitu:

- 1) Fungsi Instrumental,
- 2) Fungsi menyeluruh (*regulatory*),
- 3) Fungsi Interaksi,
- 4) Fungsi Kepribadian (*personal*),
- 5) Fungsi Pemecahan Masalah (*heuristic*),
- 6) Fungsi Khayalan (*imaginative*),
- 7) Fungsi Informatif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi bahasa sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan ide-ide, pikiran, perasaan kepada orang lain untuk dapat mengubah perilaku, mengembangkan kognitif anak serta mengungkapkan keinginan kebutuhan anak.

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

Perkembangan bahasa anak masih berorientasi pada diri sendiri, dalam perkembangan bahasanya anak memperoleh dari pengalaman. Pengalaman dan kebiasaan di dalam beradaptasi dengan lingkungannya.

Owen (dalam Dhieni, 2007: 3.1) menyatakan bahwa:

Anak usia 4 – 5 memperoleh kosa kata melalui pengulangan pada kosa kata baru dan unik, walaupun belum dipahami artinya. Anak mulai bisa mengkombinasikan suku kata menjadi kata dan kata menjadi kalimat dengan cara mendengarkan sekali atau dua kali percakapan.

Perkembangan bahasa anak bersifat hirarki di mana kemampuan yang satu tuntas maka akan menyambung kemampuan berikutnya.

Hartati, (2007:31) menyatakan bahwa anak usia dini 4-6 tahun perkembangan karakteristiknya sebagai berikut: 1) dapat berbicara dengan kalimat sederhana dengan lebih baik, 2) dapat melaksanakan 3 perintah lisan secara sederhana, 3) menggunakan dan menjawab beberapa kata tanya, 4) mampu menyusun kalimat, 5) Mengenal tulisan sederhana.

Bromley (dalam Dhieni, 2007:3.16) menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak adalah: 1) menyimak, kemampuan berbahasa anak dengan cara mendengar dan memperhatikan informasi yang disampaikan, 2) Berbicara, keterampilan berbahasa yang dipengaruhi oleh keterampilan menyimak dengan cara bertatap muka langsung dengan orang lain, 3) membaca, keterampilan bahasa tulis dimana anak mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkan bunyi serta menarik kesimpulan, 4) menulis, kemampuan anak dalam memegang pensil, mencoret- coret serta perkembangan motorik halus anak

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam perkembangan bahasa anak dipengaruhi faktor menyimak, berbicara, membaca, menulis. Agar kemampuan berbahasa anak meningkat khususnya membaca.

### **3. Hakikat Membaca**

#### **a. Pengertian Membaca**

Crawley dan Mountain (dalam Rahim: 2007: 2) menyatakan bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan tapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir *psycholinguistic* dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Klein (dalam Rahim, 2004:3) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup: 1) membaca merupakan suatu proses, 2) membaca adalah strategis, dan 3) membaca merupakan interaktif. Dengan kata lain membaca merupakan suatu proses yang dimiliki oleh pembaca dan memiliki peran utama dalam membentuk makna.

Menurut Laksana (dalam Rahim, 2007:3) menyatakan bahwa:

Keterampilan mengenal dan memahami tulisan dan lambang grafis dan perubahannya menjadi bicara bermakna dalam membentuk pemahaman diam-diam atau pengajaran keras-keras.

Perkembangan membaca dan menyimak merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa reseptif dalam membentuk arti. Perkembangan anak tidak lepas dari perbedaan kecepatan dalam membaca maupun kualitas dan kuantitas anak dalam menghasilkan bahasa. Kemampuan membaca dan menyimak sangat berkaitan satu sama lain.

Rahim (2007:4) mengemukakan tiga komponen dasar dari proses membaca yakni:

1. Mengasosiasikan kata atau kalimat dengan bunyi yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan (*recording*)
2. Proses penerjemahan rangkaian grafis dalam kata-kata (*decoding*)
3. Proses memahami makna kata (*meaning*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hakikat membaca adalah suatu proses berfikir yang menggunakan tulisan dan symbol dalam memahami suatu makna kalimat atau informasi yang didengar dan disimak.

#### b. Tujuan Membaca

Kegiatan membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena dengan membaca kita bisa memahami dan mendapatkan informasi baru, bahkan informasi yang telah kita ketahui sebelumnya.

Blanton (dalam Rahim, 2007:5.6), tujuan membaca mencakup: 1) kesenangan, 2) menyempurnakan membaca nyaring, 3) menggunakan strategi tertentu 4) Memperbaharui pengetahuan tentang topic, 5) meningkatkan informasi yang baru dengan informasi yang lama 6) mendapatkan informasi yang baru.

Menurut Achmad (2000: 3) menyatakan bahwa pengembangan membaca dan menulis bertujuan antara lain: 1) Mendeteksi/ melacak kemampuan awal membaca dan menulis anak. 2) Mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasikan berbagai hal melalui berbagai bentuk gambar dan permainan. 3) Melatih kelenturan motorik halus anak melalui berbagai bentuk permainan oleh

tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca dan menulis.

Tujuan membaca menurut Dhieni (2007:2.1) adalah: 1) untuk mendapatkan informasi, agar citra dirinya meningkat, 2) melepaskan diri dari kenyataan, 3) untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, untuk mengisi waktu luang, mencari nilai-nilai keindahan, 4) mendapatkan informasi lisan dan tulisan, 5) mengkonfirmasi atau menolak prediksi, 6) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi tersebut yang diperoleh dari suatu teks dalam berbagai cara, dan 7) mempelajari teksnya, untuk menjawab pertanyaan spesifik.

Berdasarkan pendapat para ahli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan membaca adalah untuk kesenangan, menyempurnakan informasi dan mengaplikasikan informasi tersebut di dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.

### c. **Manfaat Membaca**

Membaca memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena tidak semua informasi bisa didapatkan dari media, televisi, dan radio. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masyarakat dituntut untuk gemar membaca, karena dengan membaca bisa memperoleh pengetahuan dan wawasan yang luas dalam menjawab tantangan hidup di masa yang akan datang.

Sutan, (2004: 26) menyatakan bahwa manfaat membaca bagi anak adalah: 1) dengan membaca anak memperoleh pengetahuan terhadap sesuatu yang belum diketahuinya, 2) anak dapat mengidentifikasikan dirinya di lingkungan sekitarnya, 3) anak dapat menemukan nilai-nilai untuk mengenal sifat-sifat di dalam kehidupan, 5) anak dapat berimajinasi dengan baik, anak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya, 6) anak dapat menghormati dan menerima perbedaan yang ada, 7) anak dapat memberikan penghargaan yang telah dicapainya.

Burns (dalam Rahim, 2007:1) mengemukakan bahwa:

Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa membaca memiliki manfaat yang luas dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak, karena dalam membaca anak mengenal sifat-sifat yang baik dan mempunyai kepercayaan diri di dalam beradaptasi dalam lingkungannya.

#### d. **Komponen Kegiatan Membaca**

Syafei (dalam Rahim, 2007:13) mengemukakan pada dasarnya kegiatan membaca terdiri atas dua bagian yaitu proses dan produksi

##### 1) Proses Membaca

Membaca merupakan proses yang kompleks yang melibatkan kegiatan fisik dan mental. Proses ini terdiri dari

sembilan aspek, yakni : sensori, perseptual, urutan, pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap dan gagasan.

Membaca sebagai proses berpikir dituntut memahami kata dan kalimat yang dihadapi, barulah ditarik kesimpulan dari isi materi bacaan sehingga mampu menilai bacaan tersebut. Peningkatan kemampuan berpikir ini dimulai semenjak anak usia dini, untuk itu guru dapat membimbing anak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memungkinkan mereka bisa meningkatkan daya kemampuan berfikirnya.

## 2) Produk Membaca

Produk membaca merupakan komunikasi dari pemikiran dan emosi antara penulis dan pembaca. Komunikasi juga bisa terjadi dari konstruksi pembaca melalui integrasi yang telah dimiliki pembaca dengan informasi yang disajikan dalam teks.

Strategi pengenalan kata sebagai bagian dari aspek asosiasi dalam proses membaca merupakan sesuatu yang esensial. Pemahaman bacaan tidak hanya berupa aktifitas simbol ke dalam bunyi bahasa, tapi juga membangun makna ketika berinteraksi dengan halaman cetak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa Kegiatan membaca cepat mengutamakan kecepatan dengan tidak melupakan pemahaman dan mengatur irama sesuai bahan yang dibaca. Tujuannya adalah mengenali topik bacaan, mengetahui pendapat orang lain dan mengetahui penulisan.

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

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur pendengaran dan pengamatan. Kemampuan membaca dimulai ketika anak sedang mengevaluasikan buku dengan cara memegang atau membolak-balikkan.

Efal (dalam Dhieni, 2007:5.12) menyatakan bahwa kemampuan membaca pada anak 4-6 tahun ada beberapa tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Tahap fantasi (*magical stage*), anak mulai menggunakan buku
- 2) Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage 1*), anak merasa dirinya sebagai pembaca,
- 3) Tahap membaca gambar,
- 4) Tahap mengenal bacaan, anak sudah mengenal bahasa isyarat,
- 5) Tahap membaca lancar

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Anak sudah mulai menyadari membaca itu penting dan mulai melibatkan dirinya serta anak sudah bisa merumuskan kata-kata yang sudah dikenal kemudian anak tertarik pada bacaannya.

#### f. **Indikator Perkembangan Bahasa Anak**

Indikator keberhasilan dapat dilakukan sewaktu anak melaksanakan permainan. Instrumen penelitian dilandasi dengan indikator yang ada di dalam teori-teori menurut pedoman perkembangan program pembelajaran di TK (2011:11-12) yaitu menyebutkan huruf yang ada pada kartu bergambar, membaca kata

pada gambar, menghubungkan gambar dengan kata, meniru 4-5 urutan kata, mengelompokkan kata-kata yang sejenis.

#### **4. Hakikat Bermain**

##### **a. Pengertian bermain**

Bermain merupakan bagian terpenting untuk perkembangan anak, bermain sangat bermakna dalam berbagai kegiatan dan dapat membentuk berbagai perilaku yang menjadi kebiasaan anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan (kepuasan) bagi seseorang. Melalui bermain ditekankan agar anak berkesempatan mengembangkan imajinasi, manipulasi, bereksplorasi serta mendukung semua aspek pembelajaran, berkreasi dan belajar serta mendukung semua dalam melakukan pendidikan. Melalui bermain bagi anak TK hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan.

Santoso dalam Kamtini, (2005: 47) bermain adalah:

Suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara diri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain ada yang dapat dilakukan secara sendiri dan ada pula yang dapat dilakukan secara kelompok”.

Selanjutnya Gallahue dalam Hartati, (2005:85) mengemukakan bahwa:

Bermain adalah suatu aktifitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Montolalu, (2007:1.3) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi dan melakukannya tanpa tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti menyimpulkan bahwa hakikat bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak secara spontan, yang dilakukan secara sendiri maupun berkelompok dengan menggunakan alat atau tanpa alat, tidak mempunyai tujuan tertentu sehingga bisa mengembangkan kognitif, bahasa dan emosional anak

#### **b. Fungsi Bermain**

Bermain merupakan aktifitas anak yang paling dominan dan paling banyak diinginkan anak, maka sesuai dengan pengertian bermain, bermain merupakan kebutuhan yang ada pada diri anak yang berfungsi mempermudah perkembangan bahasa anak.

Fungsi bermain menurut Hartati, (2007: 57) adalah:

Bermain merupakan para meter, antara lain dalam menentukan sejauh mana aktifitas yang dilakukan anak dalam kegiatan bermain atau bukan bermain di dalam proses pembelajaran

Santrock (dalam Hartati, 2005: 53) menyatakan bahwa:

Beberapa fungsi bermain yaitu bermain mampu meningkatkan kerja sama dengan teman sebayanya, meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak dalam perilaku tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa fungsi bermain adalah suatu aktifitas yang

dilakukan anak dalam mengembangkan kognitif, bahasa, dan social emosional anak yang dapat mempermudah anak dalam menyelesaikan suatu masalah.

### **c. Manfaat bermain**

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan, menurut Montolalu, (2007: 19) yaitu: 1) bermain adalah memicu kreatifitas, 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) Bermain menanggulangi konflik, 4) Bermain untuk melatih empati, 5) Bermain mengasah panca indra, 6) Bermain media terapi (pengobatan), dan 7) Bermain melakukan penemuan.

Sedangkan menurut Hartati (2007:66) manfaat bermain sebagai berikut: 1) Manfaat bermain dalam perkembangan aspek fisik, 2) Manfaat bermain dalam perkembangan motorik, 3) Manfaat bermain dalam gerak dan koordinasi mata, 4) Manfaat bermain dalam aspek kognitif, 5) Manfaat bermain bagi alat penginderaan, 6) Manfaat bermain bagi perkembangan bahasa, 7) Manfaat bermain bagi media terapi, dan 8) Manfaat bermain bagi perkembangan emosi dan kepribadian

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat bermain sangat besar dalam kehidupan anak, karena bermain dapat membantu pertumbuhan anak dan mengembangkan kreativitas anak, oleh karena itu bagi anak Taman Kanak-kanak belajar merupakan bermain sambil belajar.

## **5. Permainan anak usia dini**

### **a. Pengertian Alat Permainan**

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenal sampai diketahuinya karena bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri-ciri penting dalam perkembangan dan kehidupan sehari-hari.

Sudono, (2008:7) mengemukakan bahwa permainan merupakan benda-benda yang diolah anak dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa alat permainan adalah satu benda-benda yang digunakan dalam kegiatan bermain agar anak mengetahui apa-apa yang ada dalam lingkungan sekitarnya sehingga potensi yang ada pada anak dapat dikembangkan sebagai mana mestinya.

### **b. Fungsi Alat Permainan**

Di dalam Taman Kanak-kanak segala aktifitas dilakukan melalui bermain sambil belajar oleh karena itu alat permainan dan bermain disiapkan di Taman Kanak-kanak hendaknya berfungsi mendidik, memberi pemahaman dan memberi keterampilan serta pembiasaan yang menarik, untuk itu dalam membuat alat permainan hendaknya dapat merangsang minat anak agar anak senang melakukan aktifitasnya.

Montolalu (2007: 7.4) fungsi alat permainan adalah:

- 1) Untuk melatih otot besar dan tot kecil anak
- 2) Untuk mengembangkan fantasi anak
- 3) Untuk melatih keterampilan
- 4) Untuk mengembangkan daya pikir anak
- 5) Untuk mengembangkan perasaan sosial anak
- 6) Untuk melatih rasa keindahan yang dimiliki anak.

Dworezky (dalam Moeslichatoen 2004: 34) mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan social anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan kognitif dan social tetapi juga meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti menyimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk melati panca indera anak, supaya mereka peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya, dan mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak .

### **c. Persyaratan alat permainan**

Montolalu (2007:7.4) mengemukakan syarat alat permainan yaitu: 1) Setiap alat permainan hendaklah menonjolkan fungsi pedagogis, 2) Aman, dan tidak berbahaya, 3) Menarik baik warna maupun bentuknya, 4) Ukuran dan bentuk sesuai dengan usia anak, 5) Awet dan tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya, 6) Murah dan mudah diperoleh, 7) Jumlah hendaknya mencukupi kebutuhan anak, 8) Kualitas harus di perhatikan, dan 9) Harus dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa dalam merancang suatu alat permainan arus diperhatikan adalah alat permainan harus menonjolkan fungsi pedagogis, harus sesuai dengan usia dan kebutuhan anak, tidak berbahaya dan mudah didapat.

## **6. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara* yaitu perantara sumber pesan (*source*) dengan penerima pesan (*e receiver*).

Gagne (dalam Dhieni, 2006:10.8) mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang memotivasi anak didik untuk belajar. Sedangkan menurut AECT media sebagai segala bentuk dari saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan/ informasi.

Beberapa pengertian media di atas peneliti menyimpulkan bahwa media adalah sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin dicapai oleh pemilik dengan cara pemanfaatan yang efektif, sehingga tepat sasaran.

### **b. Manfaat Media**

Media pembelajaran juga memiliki manfaat penting terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar anak, menurut zaman (2005:4.11) mengemukakan pemanfaatan media yaitu: 1) Penggunaan

media pembelajaran bukan merespon fungsi, tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, 3) Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar, 4) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dan 5) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperluas *are of experience* guru dan anak indikator terjadinya proses komunikasi pembelajaran yang efektif.

## **7. Permainan Memanah Kata Sebagai Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian permainan memanah kata**

Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak bermain, oleh sebab itu untuk menciptakan alat-alat permainan harus diperhatikan bentuk dan penampilan alat permainan agar merangsang minat anak dalam mempergunakan alat permainan dan juga aman digunakan bagi anak seperti alat permainan memanah kata, untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Mustakim (dalam Kamus Bahasa Indonesia Bergambar, 2008:579) menyatakan bahwa:

Panah artinya senjata berupa tongkat runcing, panjang dan ujungnya dilemparkan dengan busur, sedangkan panah yang dimaksud di sini adalah tongkat yang terbuat dari karet yang panjang dan ujungnya ada penempel yang dipanahkan dengan menggunakan busur dari karet.

Ramadan (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2004:208)

menyatakan bahwa:

Kata adalah suatu kesatuan bunyi bahasa yang mengandung suatu pengertian berkata, berbicara, unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan berupa perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang digunakan dalam berbahasa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti menyimpulkan bahwa memanah kata adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan suatu alat berupa busur dan panah yang akan dipanahkan kepada media atau papan yang ada kata bergambar.

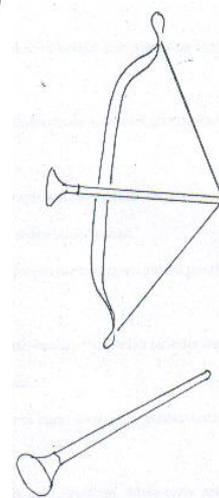
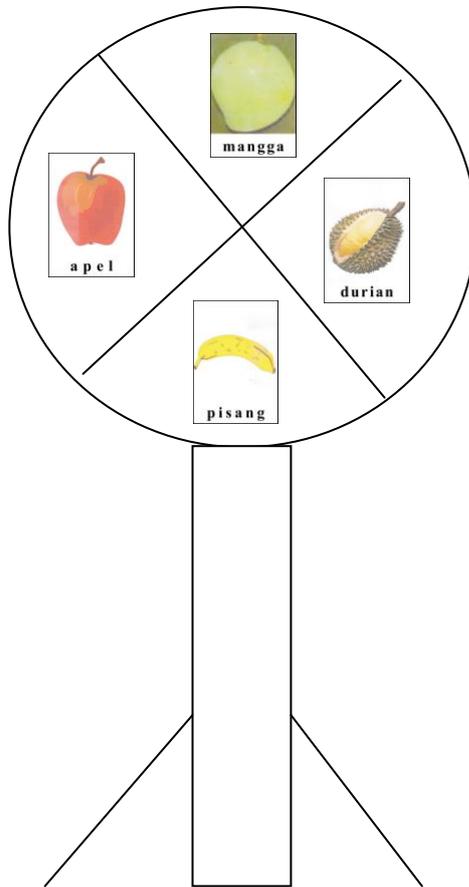
#### **b. Manfaat permainan memanah kata**

Adapun manfaat dari permainan memanah kata bagi perkembangan membaca anak adalah:

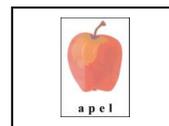
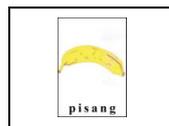
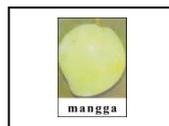
- a. Anak lebih mengenal huruf dan kosa kata dalam permainan ini
- b. Anak dapat membaca gambar yang memiliki kata
- c. Anak dapat meniru 4-5 urutan kata dalam permainan memanah kata
- d. Dengan permainan ini anak dapat membaca kata pada bergambar
- e. Dengan permainan ini anak dapat bekerja sama dan bersosialisasi dengan teman-temannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan anak lebih berkembang melalui permainan

memanah kata. Dengan permainan memanah kata ini anak dapat mengenal huruf, serta kata dan dapat merangkainya menjadi sebuah kalimat dan anak dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada pada dirinya.



**Kartu Kata Bergambar**





**Gambar Permainan Memanah Kata**

## B. Penelitian yang Relevan

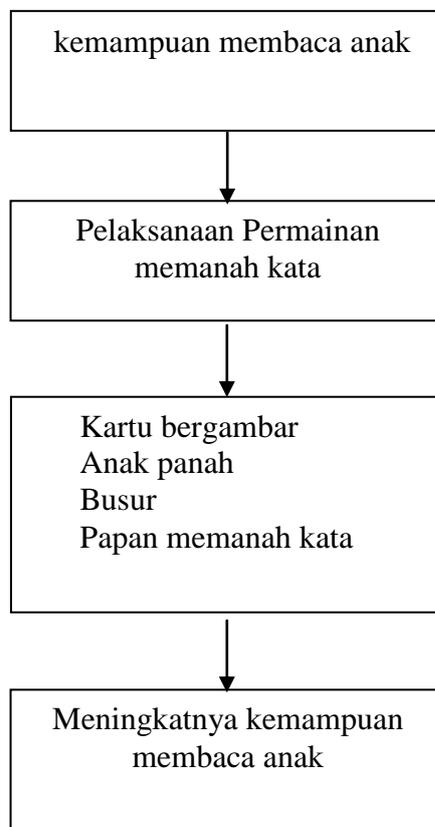
2. Asni Rasyid (2007) berjudul “Menumbuhkembangkan kesiapan membaca anak melalui permainan kartu bergambar di TK Lilah Pasir Putih Padang”. Menemukan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu kata bergambar.
3. Refniati (2010) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu huruf dalam pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang” menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu huruf.

## C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini yang baru memasuki dunia TK, perkembangan bahasanya belumlah sempurna. Maka sudah menjadi kewajiban bagi guru sebagai tenaga pendidik untuk memperhatikan dengan cermat perkembangan bahasa anak tersebut. Karena ini akan sangat berpengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak nantinya.

Mengembangkan berbahasa anak khususnya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak maka dibuatlah suatu alat permainan yang bernama permainan memanah kata. Dalam permainan memanah kata ini guru akan mengajak anak untuk memanah kata bergambar yang ada pada media atau papan, pada papan tersebut terdapat gambar buah-buahan seperti: apel, pisang, salak, jambu, strawberi, mangga. Dalam permainan ini anak akan

memanah kata yang ada pada media/ papannya, ketika anak panah tepat pada kata bergambar, anak akan mencari kata yang sudah tersedia di kotak sesuai dengan gambar yang ada tulisannya yang dipanah anak. Setelah dapat, anak akan menempelkan kartu bergambar pada media atau papan yang terpanah tadi.



Bagan 1  
**Kerangka konseptual**

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

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan memanah kata di TK Kartika 1-8 Padang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca sangat penting terutama pada masa pertumbuhan, kecerdasan karena ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui membaca
2. Dalam permainan memamah kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dan menumbuhkan minat baca, rasa ingin tahu dan menambah pengetahuan anak.
3. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan permainan memamah kata pada anak B2 TK Kartika 1-8 Padang.
4. Alat permainan memamah kata sangat cocok digunakan pada anak usia TK karena sesuai dengan prinsip TK adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.
5. Melalui permainan memamah kata dapat memberikan pengaruh yang cukup memuaskan untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan pada setiap siklus.
6. Perlu rangsangan kemampuan membaca anak pada usia dini
7. Media dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca anak

8. Permainan memamah kata menggunakan kartu kata bergambar di TK Kartika 1-8 Padang menyenangkan bagi anak karena memberikan motivasi sehingga anak bersemangat, gembira dan tertantang kreatifitasnya.
9. Dengan dilaksanakannya permainan ini terjadi interaksi positif pada anak sehingga suasana belajar anak jadi menyenangkan maka terjadi peningkatan terhadap 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 kemampuan bahasa anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan memamah kata dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Aplikasi permainan memamah kata ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran membaca pada anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan membaca anak

## **C. Saran**

Dengan adanya penelitian ini, penulis dapat pengetahuan dan pengalaman baru sehingga memotivasi untuk menciptakan media permainan yang bertujuan untuk membantu perkembangan anak. Adapun saran-saran yang peneliti berikan dalam permainan memamah kata adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan guru dapat menggunakan permainan memanah kata dalam pembelajaran sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Guru harus lebih aktif dan kreatif dalam meningkatkan kreatifitas anak dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.
3. Pihak pengelola sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pekerjaan guru serta tercapai kompetensi yang diharapkan.
4. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang sangat diharapkan memberikan perhatian dan penyuluhan terhadap kurikulum pembelajaran
5. Diharapkan orang tua memberikan dorongan dan motivasi kepada anak dalam meningkatkan kemampuan membaca anak
6. Bagi peneliti diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang media atau alat permainan memanah kata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak TK.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2003. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Aisyah, Siti, dkk. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Dhieni, Nurbiana. dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hariyadi Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hartati, Sofia 2007. *How Be a Good Teacher and to Be a Good Mother*, Jakarta: Enno.
- Kamtini, 2005. *Bermain Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Kamus Bahasa Indonesia, 2008. *Kamus Bahasa Indonesia Bergambar*, Jakarta: Gramedia
- Kemendiknas, 2010. *Kurikulum TK. Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Depdiknas
- Masitoh. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grafindo.
- Moeslitichatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Malang: Dirjen Depdikbud
- Montolalu B.E.F. dkk, 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Depdiknas
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, Yokyakarta: Pinus Book Pusbusher.
- Rahim, Farida 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ramli. 2005. *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas