

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN MENJEPIT KATA DI TAMAN
KANAK-KANAK NEGERI 3 SUMPUR KUDUS
SIJUNJUNG**

SKRIPSI

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



**Oleh :
YUNIWARTI
1209628/ 2012**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Jurusan
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN MENJEPIT KATA DI TAMAN
KANAK-KANAK NEGERI 3 SUMPUR KUDUS
SIJUNJUNG**

Nama : Yuniwati
NIM/ BP : 1209628/ 2012
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2014

Tim Penguji,

Tanda Tangan

1. Ketua	: Indra Yeni, M.Pd	1.....
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	2.....
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana, M.Pd	3.....
4. Anggota	: RismareniPransiska, SS. M.Pd	4.....
5. Anggota	: Saridewi, M.Pd	5.....

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul: Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kata Di Taman Kanak-Kanak Negeri 3 Sumpur Kudus Sijunjung
Nama : Yuniwati
NIM : 1209628/2012
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2014

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Indra Yeni, M.Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Dra. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGPAUD FIP UNP

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

ABSTRAK

Yuniwarti (2014) “ Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kata Di Taman Kanak-Kanak Negeri 3 Sumpur Kudus Sijunjung”. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan membaca anak antara lain membaca kata yang ada pada gambar sederhana, menyebutkan huruf yang ada pada kata sederhana dan menyusun huruf menjadi kata. Hal ini disebabkan karena alat dan media yang diperlukan masih kurang, kemampuan membaca anak belum berkembang dan kurangnya strategi atau metode yang digunakan tidak bervariasi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada semester II pada bulan Mei sampai bulan Juni 2014 dengan subjek penelitian adalah anak kelompok bunga teratai sebanyak 10 orang yang terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian dilakukan dalam II siklus, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak terlihat dengan tercapainya persentase keberhasilan anak yang mana rata-rata tingkat keberhasilan anak telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan menjepit kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri 3 Sumpur Kudus.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kata Di Taman Kanak-Kanak Negeri 3 Sumpur Kudus Sijunjung”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk melakukan penelitian di lapangan dan merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ibu Indra Yeni, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan pengertian mulai dari awal sampai selesainya skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd, sebagai pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan pengertian mulai dari awal sampai selesainya skripsi ini.

3. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd sebagai penguji I yang telah banyak memberikan arahan, saran dan masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd sebagai penguji II yang telah banyak memberikan saran dan masukan serta arahan demi kesempurnaan Skripsi ini.
5. Ibu Saridewi, M.Pd sebagai penguji III yang telah banyak memberikan arahan dan masukan dalam penyelesaian Skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD fakultas Ilmu Pendidikan beserta staf pengajar dan pegawai Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S, kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi izin pelaksanaan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu bapak para dosen UNP PG PAUD yang telah banyak memberikan bimbingan serta ilmu pengetahuan dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak Tri Putra Junaidi S.Pd selaku pengelola pada kelas PPKHB Sijunjung.
10. Bapak Herman, S.Ag sebagai Kepala UPTD Pendidikan Kecamatan Sumpur kudu yang telah memberi izin penelitian sehingga penelitian dapat dilaksanakan.
11. Ibu Elda Susfarida sebagai Kepala TK N 3 Sumpur Kudus yang telah memberi bimbingan dan bantuan serta dukungan kepada peneliti.

12. Rekan yang sama mengajar di TKN 3 Sumpur Kudus Kecamatan Sumpur kudus yang telah memberi bantuan dan dukungan kepada peneliti dalam penulisan ini.
13. Kasih sayang dan ucapan terima kasih yang tulus buat Suami peneliti yang selalu mendampingi peneliti baik suka maupun duka.
14. Kedua Orang Tua yang selalu mendo'akan dan memberi motivasi peneliti.
15. Kakak dan adik tercinta yang telah memberikan motivasi kepada peneliti
16. Rekan-rekan mahasiswa PPKHB Sijunjung jurusan PG-PAUD Angkatan 2012 yang sama-sama saling memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
17. Anak didik di Taman Kanak-kanak Negeri 3 Sumpur Kudus Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung khususnya kelompok Bunga Teratai yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. peneliti sangat menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umum dan peneliti khususnya.

Padang, Oktober 2014

Peneliti

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis, diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Desember 2014
Yang Menyatakan,

Yuniwati
NIM. 1209628/ 2012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	
	Hal
Abstrak.....	i
Kata Pengantar	ii
Surat Pernyataan	v
Daftar Isi	vi
Daftar Bagan	viii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Grafik.....	x
Daftar Lampiran	xi
BAB 1 Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II Kajian Pustaka.....	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Anak Usia Dini	6
a. Pengertian anak usia dini	6
b. Karakteristik anak usia dini.....	7
c. Prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini	8
d. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
e. Tujuan pendidikan anak usia dini	10
f. Manfaat pendidikan anak usia dini	12
2. Konsep Perkembangan Bahasa	12
a. Pengertian Bahasa	12
b. Sifat-sifat Bahasa	13
c. Fungsi Bahasa	14
3. Membaca	15
a. Pengertian Membaca	15
b. Tahap-tahap Perkembangan Membaca	16
c. Tujuan Membaca.....	18
d. Kemampuan Membaca.....	18
e. Tanda-tanda Kesiapan Membaca	21
f. Proses Membaca	21
4. Bermain	22

a.	Pengertian Bermain.....	22
b.	Tujuan Bermain.....	23
c.	Manfaat Bermain.....	24
d.	Karakteristik Bermain	25
e.	Tahap Perkembangan Bermain	27
5.	Alat Permainan Edukatif (APE).....	28
1.	Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE).....	28
2.	Manfaat Alat Permainan Edukatif.....	29
3.	Persyaratan Alat Permainan Edukatif	29
6.	Permainan Menjepit Kata.....	30
a.	Pengertian Menjepit Kata.....	30
b.	Alat dan Bahan.....	31
c.	Bentuk Permainan	31
d.	Manfaat Bermain.....	31
e.	Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Menjepit kata.....	32
f.	Keterkaitan Permainan Menjepit Kata Dengan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini	33
B.	Penelitian yang Relevan.....	33
C.	Kerangka Berpikir.....	34
D.	Hipotesis Tindakan	35
BAB III Metodologi Penelitian		36
A.	Jenis Penelitian.....	36
B.	Tempat dan Waktu	36
C.	Subjek Penelitian.....	36
D.	Prosedur Penelitian	37
E.	Defensi Operasional	54
F.	Instrumentasi	55
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	56
H.	Teknik Analisis Data.....	56
I.	Indikator Pengembangan.....	57
BAB IV Hasil penelitian		58
A.	Deskripsi data	58
1.	Deskripsi Kondisi Awal	58
2.	Deskripsi Siklus I	61
3.	Deskripsi Siklus II	72
B.	Analisis Data	83
C.	Pembahasan	89
BAB V Penutup		93
A.	Kesimpulan.....	93
B.	Implikasi.....	93
C.	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN.....		

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	35
Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	37

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format Observasi	55
Tabel 2. Hasil observasi kemampuan membaca anak di TK Negeri 3 Sumpur Kudus (kondisi awal)	58
Tabel 3. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK Negeri 3 Sumpur Kudus pada pertemuan I siklus I	62
Tabel 4. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK Negeri 3 Sumpur Kudus pada pertemuan 2 siklus I	65
Tabel 5. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK Negeri 3 Sumpur Kudus pada pertemuan 3 siklus I	68
Tabel 6. Rekapitulasi hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK Negeri 3 Sumpur Kudus pada siklus I dengan pertemuan 1,2,3	70
Tabel 7. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK Negeri 3 Sumpur Kudus pada pertemuan I siklus II	73
Tabel 8. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK Negeri 3 Sumpur Kudus pada pertemuan 2 siklus II	76
Tabel 9. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK Negeri 3 Sumpur Kudus pada pertemuan 3 siklus II	79
Tabel 10. Rekapitulasi hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK Negeri 3 Sumpur Kudus pada siklus II dengan pertemuan 1, 2 dan 3	81
Tabel 11. Kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur Kudus (Kategori Tinggi)	84
Tabel 12. Kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur Kudus (Kategori Sedang)	86
Tabel 13. Kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur Kudus (Kategori Rendah)	88

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil observasi kemampuan membaca anak di TK Negeri 3 Sumpur Kudus (kondisi awal)	60

Grafik 2. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK negeri 3 sumpur kudus pada pertemuan 1 siklus I	63
Grafik 3. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK negeri 3 sumpur kudus pada pertemuan 2 siklus I	66
Grafik 4. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK negeri 3 sumpur kudus pada pertemuan 3 siklus I	69
Grafik 5. Rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur kudus pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3.....	71
Grafik 6. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur kudus pada siklus II pertemuan 1.....	74
Grafik 7. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur kudus pada siklus II pertemuan 2.....	77
Grafik 8. Hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur kudus pada siklus II pertemuan 3.....	80
Grafik 9. Rekapitulasi hasil observasi kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur Kudus pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3.....	82
Grafik 10. Kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur Kudus (Kategori Tinggi).....	85
Grafik 11. Kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur Kudus (Kategori Sedang).....	87
Grafik 12 Kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata di TK N 3 Sumpur Kudus (Kategori Rendah)	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal.....	98
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 1 Siklus I.....	100
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus I.....	102
Lampiran 4. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 3 Siklus I.....	104
Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 1 Siklus II	106
Lampiran 6. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus II	108
Lampiran 7. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 3 Siklus II	110
Lampiran 8. Lembar Observasi Kondisi Awal	112
Lampiran 9. Lembar Observasi Pertemuan 1 Siklus I	113
Lampiran 10. Lembar Observasi Pertemuan 2 Siklus I	114
Lampiran 11. Lembar Observasi Pertemuan 3 Siklus I	115
Lampiran 12. Lembar Observasi Pertemuan 1 Siklus II.....	116
Lampiran 13. Lembar Observasi Pertemuan 2 Siklus II.....	117
Lampiran 14. Lembar Observasi Pertemuan 3 Siklus II.....	118
Lampiran 15. Alat dan Bahan Kondisi Awal.....	119
Lampiran 16. Alat dan Bahan Siklus I.....	123
Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan Siklus I.....	124
Lampiran 18. Alat dan Bahan Siklus II.....	126
Lampiran 19. Dokumentasi Kegiatan Siklus II.....	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagi perkembangan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentang usia 0-6 tahun, layanan secara profesional harus dapat diberikan oleh para pendidik di lembaga ini kepada anak didiknya agar pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan anak didik dalam menyesuaikan diri di lingkungan dapat terarah.

Menurut Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik (koordinasi fisik motorik kasar dan halus) sosial emosional dan kemandirian, bahasa

(keaksaraan), kognitif dan nilai-nilai agama dan moral, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tindakan perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di saat memasuki jenjang pendidikan dasar dan kehidupan yang akan datang. Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan formal anak usia 5-6 tahun bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupannya. Anak adalah aset bangsa yang sangat berharga untuk masa depan, oleh karena itu sekolah sebagai lembaga pendidikan haruslah menyiapkan teknik dan metode untuk mengembangkan bahasa anak.

Pendekatan pembelajaran anak usia dini adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, dimana anak tidak dituntut untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Anak dibimbing untuk memperoleh hasil yang maksimal, mengetahui suatu pengetahuan melalui proses bermain.

Pendidikan taman kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan taman kanak-kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga

dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya.

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Dengan bahasa anak dapat menyampaikan maksud, tujuan, pemikiran maupun perasaannya pada orang lain.

Pada rentang usia dini adalah waktu yang tepat untuk merangsang dan memotivasi anak untuk gemar membaca sehingga setelah dewasa akan cinta membaca dan terciptalah masyarakat yang mempunyai wawasan yang luas.

Berdasarkan observasi yang peneliti temukan dan amati di TK Negeri 3 Sumpur Kudus, kemampuan membaca anak masih rendah, seperti : anak belum bisa menyusun huruf menjadi kata, anak belum mampu menyebutkan huruf yang ada pada kata sederhana dan anak belum mampu membaca kata yang ada pada gambar sederhana. Hal ini disebabkan karena alat dan media yang diperlukan dalam pembelajaran tentang membaca masih kurang memadai serta strategi atau metode yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga menyebabkan kemampuan membaca anak masih rendah.

Dari permasalahan tersebut peneliti merasa tertarik untuk meningkatkan kemampuan

nmembacaanak di TK N 3 Sumpur Kudus melalui permainanmenjepit kata.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pengembangan kemampuan membaca anak di TK Negeri 3 Sumpur Kudus khususnya dikelompok bunga teratai adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca anak masih rendah, seperti : anak belum bisa menyusun huruf menjadi kata, anak belum mampu menyebutkan huruf yang ada pada kata sederhana dan anak belum mampu membaca kata yang ada pada gambar sederhana
2. Alat dan media yang diperlukan masih kurang memadai
3. Strategi atau metode yang digunakan guru tidak bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan di atas maka peneliti perlu membatasi masalah yaitu “Kemampuan membaca anak belum berkembang di TK Negeri 3 Sumpur Kudus Sijunjung”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “bagaimanakah permainan menjepit kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri 3 Sumpur Kudus?”.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari Penelitian ini adalah :

1. Bagi anak

Untuk menumbuhkan minat baca anak, menambah wawasan anak, memudahkan anak dalam belajar, menumbuhkan rasa kasih sayang dan dapat mengembangkan pola berfikir kreatif dalam diri anak.

2. Bagi guru

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam merangsang dan meningkatkan mutu pembelajaran dimasa datang serta sebagai bahan masukan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Untuk dapat menuangkan ide-ide dan menambah pengalaman serta mengasah keterampilan untuk lebih baik lagi dimasa yang akan datang.

4. Bagi lembaga sekolah

Sebagai sarana untuk lebih meningkatkan kualitas mutu sekolah dan proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik lagi serta kemampuan membaca anak dapat berkembang dengan baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia.

Batasan tentang anak usia dini NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang mencakup dalam program pendidikan ditaman penitipan anak, pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD NAEYC (Aisyah,dkk. 2011:1.3).

Hartati (2007:10) “mengemukakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, menurut defenisi ini anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa

dan komunikasi yang sesuai dengan takaran yang sedang dilaluinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan, oleh karena itu perlu diberi rangsangan dan motivasi melalui pendidikan sehingga perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal dan hasil ini berpengaruh terhadap kualitas masa depan anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hartati dalam Aisyah (2012:1.4) anak usia dini memiliki karakteristik yang khas beberapa karakteristik untuk anak usia dini sebagai berikut : 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Merupakan pribadi yang unik, 3) Suka berfantasi dan berimajinasi, 4) Masa paling potensial untuk belajar, 5) Menunjukkan sikap yang egosentris, 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Menurut Mustaffa dalam Nugraha (2005:55) karakteristik anak usia dini adalah : 1) Menggunakan semua indra untuk menjelajahi benda, belajar melalui kegiatan motorik dan partisipasi sosial, 2) Perhatian masih pendek, mudah bosan, 3) Perkembangan bahasa yang pesat, 4) Memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang atensi pendek, 5) Menempatkan diri sebagai pusat dunia sendiri, minat, perilaku dan pikiran yang terfokus pada diri

(egosentris), 6) Rasa ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai anak-anak.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak memiliki egosentris dan perkembangan yang ditandai dengan keaktifan dalam mencari tahu tentang kegiatan sekitarnya sehingga pembelajaran yang menarik bagi anak dapat dilakukan pada semua aspek yang menyenangkan bagi anak.

c. Prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia dini

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Musbikin (2004:54) adalah : 1) Berorientasi pada perkembangan anak, 2) Berorientasi pada kebutuhan anak, 3) Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, 4) Lingkungan yang kondusif, 5) Berpusat pada anak, 6) Menggunakan pembelajaran terpadu, 7) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup, 8) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, 9) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang, 10) Menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, 11) Pemanfaatan teknologi informasi.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini haruslah berpusat kepada anak, dimana anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya

melalui pembelajaran aktif, kreatif, inovatif sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

d. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (Taman Kanak-kanak RaudhatulAtfhal atau bentuk lain yang sederajat) dan jalur pendidikan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Menurut Wijaya (2012:39) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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.

Sementara itu Masitoh (2009:1.9) pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Menurut Siskandar dalam Santoso (2009:2.11) dalam kata mengoptimalkan perkembangan anak melalui pendidikan anak usia

dini, program pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Program pendidikan harus memberikan rangsangan-rangsangan, dorongan dan dukungan kepada anak. Program untuk anak harus memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak. Disamping itu, program pengembangan harus dapat menanamkan dan menumbuhkan pembinaan perilaku dan sikap yang dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal ini menjadi dasar dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat, pemberian bantuan kepada anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri melatih anak untuk hidup bersih dan sehat, serta penanaman kebiasaan disiplin hidup sehari-hari.

e. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sampai persiapan untuk hidup yang dapat menyesuaikan lingkungan yaitu : 1) Anak ciptaan Tuhan dan mencintai sesama; 2) Anak mampu mengelola keterampilan tubuh dan menerima rangsangan sensorik; 3) anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar; 4) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan memecahkan

masalah dan menentukan hubungan sebab akibat ; 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, sosial, masyarakat, dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar dan mampu melakukan ibadah; 6) Anak mampu memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, bertepuk tangan, serta menghargai hasil yang kreatif.

Menurut *TrainerTeam Regional of Master* (2008:17) tujuan pendidikan anak usia dini adalah : 1) Menumbuh kembangkan pengetahuan; 2) Meletakkan dasar-dasar bagaimana seharusnya belajar (*LearningHow do Lear*).

Sejalan dengan itu Santoso (2009:2.18) mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan perkatat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya. Jika tujuan ini berhasil dicapai maka diwaktu mendatang akan lahir generasi muda dan akhirnya manusia Indonesia yang berkualitas dan berperadaban.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini menumbuh kembangkan sikap dan keterampilan agar terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta memiliki kesiapan keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.

f. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Wijaya dalam Mariana (2013:12) adalah : 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya; 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar; 3) Mengembangkan sosialisasi anak; 4) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak; 5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermain.

Adapun menurut Solehuddin (2000:4.16) mengemukakan bahwa fungsi pendidikan anak usia dini adalah : 1) Pengembangan potensi; 2) Penanaman dasar akidah dan keimanan; 3) Pembentukan dan pembiasaan perilaku yang diharapkan; 4) Pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan; 5) Pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sehingga terbentuknya perilaku yang diharapkan.

2. Konsep Perkembangan Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah alat bantu manusia yang luar biasa. Dengan bahasa kita dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kita kepada

orang lain. Kemampuan berkomunikasi dengan bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak. Melalui bahasa anak dapat mengungkapkan keinginan dan pemikirannya mengenai suatu hal kepada orang lain. Bahasa sebagai alat komunikasi antara dua individu atau lebih untuk menyampaikan perasaan, pikiran dan keinginan.

Bromley dalam Dhieni (2009:1.11) bahasa adalah sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Sementara beberapa ahli sepakat bahwa bahasa mencakup cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan individu dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol seperti lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan maupun mimik yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang atau simbol bunyi yang teratur yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk mengungkapkan sesuatu.

b. Sifat-sifat Bahasa

Hakikat bahasa mengandung sifat-sifat bahasa itu sendiri, bahasa pada hakikatnya adalah bunyi-bunyi memiliki kandungan irama, dinamik dan tempo, irama. Dinamik dan tempo merupakan unsur pokok didalam seni-seni identik dengan keindahan oleh sebab itu, bahasa memiliki sifat seni atau keindahan.

Menurut Mulyati (2012:26) bahasa memiliki sifat-sifat sebagai berikut : 1) Bahasa itu bersifat indah; 2) Bahasa itu bersifat Manusiawi;

3) Bahasa itu bersifat produktif; 4) Bahasa itu bersifat dinamis; 5) Bahasa itu bersifat variatif; 6) Bahasa itu bersifat konvensional; 7) Bahasa itu bersifat arbitrer.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa memiliki sifat seni atau keindahan.

c. Fungsi Bahasa

Bahasa digunakan untuk mengekspresikan keunikan individu, Halliday dalam Mulyati (2012:2.14-2.15) menyebutkan fungsi bahasa sebagai berikut : 1) Instrumental, bahasa digunakan sebagai alat untuk memperoleh kebutuhan fisik; 2) Regulatori, bahasa digunakan untuk mengontrol atau mengendalikan orang lain; 3) Interaksional, bahasa digunakan untuk perhubungan atau bergaul dengan orang lain; 4) Personal, bahasa digunakan untuk mengungkapkan diri; 5) Henristik, bahasa digunakan untuk mengungkapkan dunia disekitarnya atau mengutarakan pengalaman; 6) Imajinatif, bahasa digunakan untuk mencipta; 7) Informatif, bahasa digunakan untuk mengomunikasikan informasi baru.

Sedangkan fungsi bahasa menurut Gardner dalam Susanto (2011:81) adalah sebagai berikut : 1) Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan; 2) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak; 3) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak; 4) Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa pada hakikatnya adalah sebagai alat komunikasi, dengan kata lain fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi.

3. Membaca

Keterampilan membaca memegang peranan penting dalam aktivitas komunikasi tertulis. Aktivitas membaca menjadi bagian dari kebutuhan aktivitas keseharian kita. Membaca merupakan salah satu komponen dari keterampilan berbahasa, dimana dengan membaca kita dapat mengetahui luasnya ilmu pengetahuan, membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan.

a. Pengertian Membaca

Menurut Anderson dalam Yulsofriend (2013:47) memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan, kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan.

Membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai makna bacaan.

Anderson juga berpendapat dalam Dhieni (2009:5.5) membaca merupakan suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan, proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata,

ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan yang dimulai dari mengenali huruf, kata, serta menghubungkan dengan bunyi serta maknanya.

b. Tahap–tahap Perkembangan Membaca

Perkembangan membaca merupakan pola gerakan atau perlahan secara bertahap yang terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia.

Kemampuan membaca pada anak berkembang dalam beberapa tahap menurut Brewer dalam Dhieni (2009:5.13) perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak usia (4-6 tahun) berlangsung dalam lima tahap, yaitu : 1) Tahap fantasi (*magicalstrage*); 2) Tahap pembentukan konsep diri (*selfconceptstrage*); 3) Tahap membaca gemar (*briggreadingstrage*); 4) Tahap pengenalan bacaan (*sake for readerstrage*); 5) Tahap membaca lancar (*Independent readerstrage*).

Sedangkan menurut Steinberg dalam Susanto (2011:90) mengemukakan tahap-tahap perkembangan membaca, yaitu : 1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting; 2) Tahap membaca gambar, pada tahap ini anak usia TK telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam

kegiatan pura-pura membaca buku; 3) Tahap pengenalan bacaan, pada tahap ini anak usia TK telah dapat menggunakan 3 sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata secara bersama-sama); 4) Tahap membaca lancar, pada tahap ini anak usia TK sudah dapat membaca lancar sejenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Kemendiknas (2010:12) tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan keabstrakan (*literacy*) adalah : 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf; 2) Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya; 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama; 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf; 5) Membaca dan menulis nama sendiri.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa tahap-tahap perkembangan membaca anak berkembang dalam beberapa tahapan. Perkembangan membaca anak ditandai dengan menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal suara huruf awal, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi dan mampu membaca nama sendiri.

c. Tujuan Membaca

Tujuan membaca menurut Yulsyofriend (2013:49) memang sangat beragam bergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca,

secara umum tujuan ini dapat dibedakan sebagai berikut : 1) Salah satu tujuan membaca ialah untuk mendapatkan informasi; 2) Ada orang-orang tertentu yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat; 3) Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih bahkan putus asa; 4) Mungkin juga orang membaca untuk tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau tamasya; 5) Kemungkinan lain, orang membaca tanpa tujuan apa-apa, hanya karena iseng, tidak tahu apa yang akan dilakukan, jadi hanya sekedar untuk mengisi waktu; 6) Tujuan membaca yang paling tinggi ialah mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca anak memperoleh pengetahuan dan informasi, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan serta mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai kehidupan lainnya.

d. Kemampuan Membaca

Pada dasarnya kemampuan membaca sangat penting di miliki oleh anak. Leonhardt dalam dhieni (2009:5.5) menyatakan ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan minat membaca pada anak. Pengenalan membaca pada anak usia dini diberikan secara integrasi pada program pengembangan kemampuan dasar. Pembelajaran membaca bagi anak

usia dini bukan merupakan tujuan utama dilembaga pendidikan anak usia dini, akan tetapi suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk menstimulasi kemampuannya membaca dengan cara melalui kegiatan “bermain”.

Menurut Leonhardt dalam Yulsyofriend (2013:48) menyatakan ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak yaitu : 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 tinggi, mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan rumit secara lebih baik, 3) membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah, 4) kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif 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 berpikir kreatif dalam diri mereka.

Menurut Dhieni (2009:1.5-1.9) sebelum mengajarkan membaca pada anak, dasar-dasar kemampuan membaca atau kemampuan kesiapan membaca perlu dikuasai anak terlebih dahulu. Dasar-dasar kemampuan membaca ini diperlukan agar anak berhasil dalam membaca maupun menulis.

Seperti dikemukakan oleh Miller dalam Dhieni (2009:5.13-5.15) bahwa sebelum anak diajarkan perlu diketahui terlebih dahulu kesiapan membaca anak, hal ini bertujuan agar kita dapat mengetahui apakah anak sudah siap diajarkan membaca, disamping itu juga bertujuan agar dapat diketahui kemampuan kesiapan membaca khusus apa yang sebaiknya diajarkan atau dikuatkan pada anak. Adapun kemampuan-kemampuan kesiapan membaca yang akan dikembangkan itu adalah :

- 1) Kemampuan membedakan auditorial, anak harus belajar untuk memahami suara-suara umum dilingkungan mereka dan membedakan diantara suara-suara tersebut;
- 2) Kemampuan diskriminasi visual, anak-anak harus belajar untuk memahami objek dan pengalaman umum dengan gambar-gambar pada foto, lukisan dan pantonim;
- 3) kemampuan (membuat) hubungan suara-simbol, pada akhirnya anak harus mampu mengaitkan huruf besar dan huruf kecil dengan anam mereka dan dengan suara yang mereka representasikan;
- 4) Kemampuan perseptual motoris, akhirnya mereka harus mampu menyalin huruf dan kata, menuli nama mereka, menulis huruf yang memadukan suara;
- 5) Kemampuan bahasa lisan;
- 6) Membangun sebuah latar pengalaman, hal ini bisa dilakukan misalnya melalui bermacam-macam kegiatan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan sebelum diajarkan membaca pada anak, kemampuan-kemampuan kesiapan membaca perlu dikuasai anak, seperti : kemampuan membedakan auditorial,

kemampuan diskriminasi visual, kemampuan membuat hubungan suara-simbol, kemampuan perseptual motoris, kemampuan bahasa lisan, dan membangun sebuah latar belakang.

e. Tanda-tanda Kesiapan Membaca

Dalam Yulsoyfriend (2013:64) tanda-tanda kesiapan anak sudah dapat diajarkan membaca adalah sebagai berikut : 1) Apakah anak sudah dapat memahami bahasa lisan?; 2) Apakah anak sudah dapat mengajarkan kata-kata dengan jelas?; 3) Apakah anak sudah dapat mengingatkan kata-kata?;4) Apakah anak sudah dapat mengajarkan bunyi huruf?; 5) Apakah anak sudah menunjukkan minat membaca?; 6) Apakah anak sudah dapat membedakan dengan baik?.

Jadi dapat disimpulkan tanda-tanda kesiapan membaca yaitu anak sudah memahami bahasa lisan, anak sudah dapat mengajarkan kata-kata dengan jelas, anak sudah dapat mengingat kata-kata, anak sudah dapat mengajarkan bunyi huruf, anak sudah menunjukkan minat baca dan anak sudah membedakan dengan baik.

f. Proses Membaca

Holdoway dalam Dhieni (2009:5.21) menyatakan ada empat proses yang memungkinkan anak mempelajari kemampuan membaca. Pertama, pengamatan terhadap perilaku membaca, yaitu dengan dibacakan atau melihat orang dewasa membaca. Kedua, kolaborasi yaitu menjalin kerjasama dengan individu yang memberikan dorongan motivasi dan bantuan bila diperlukan. Ketiga, proses yaitu anak

mencobakan sendiri apa yang sudah dipelajarinya. Keempat, unjuk kerja yaitu dengan berbagai apa yang sudah dipelajari dan mencari pengakuan dari orang dewasa.

Jadi dapat peneliti simpulkan ada empat proses yang memungkinkan anak mempelajari kemampuan membaca yaitu pegamatan, kolaborasi, proses dan unjuk kerja.

4. Bermain

a. Pengertian Bermain

Aktivitas bermain merupakan kegiatan belajar yang sangat menyenangkan anak karena bermain adalah kegiatan utama bagi anak, melalui kegiatan bermain berbagai kemampuan yang dimiliki anak dapat dikembangkan dan ditingkatkan seperti kemampuan bahasa, kognitif, fisik dan sosio-emosional.

Bermain menurut Harlock dalam Musfiroh (2005:2) dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Simanjuntak (1993:217) mengemukakan bermain merupakan proses yang sangat mendasar dalam pertumbuhan fisik, perkembangan mental, serta sosial seorang anak dan dapat meningkatkan kecerdasan anak.

Sedangkan menurut Martini (1995:118) bermain adalah merupakan kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak, maksudnya

tidak ada peraturan yang mengikat atau membutuhkan syarat-syarat tertentu, bermain memberi peluang kepada anak untuk berkembang dengan baik tanpa melalui aturan yang ketat. Dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan, melalui bermain dapat meningkatkan kecerdasan anak, dan bermain adalah kegiatan spontan tidak ada peraturan yang mengikat.

b. Tujuan Bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Menurut Santoso (2009:4.4) tujuan anak bermain antara lain untuk melatih kecerdasan musikal, kecerdasan spesial dan visual, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah untuk melatih beberapa kecerdasan anak usia dini, seperti : kecerdasan musikal, kecerdasan spesial dan visual, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal.

c. Manfaat bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak dan mempunyai arti yang sangat penting karena melalui

bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan kreativitas dan imajinasinya, melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya dan membina sikap positif.

Menurut Hildayani (2008:4.8-4.11) manfaat bermain adalah sebagai berikut : 1) Manfaat bermain dalam perkembangan fisik, salah satu ciri dari anak usia balita adalah senang bergerak dan secara fisik ia aktif sekali untuk beraktivitas; 2) Manfaat bermain dalam perkembangan motorik, sumbangan bermain terhadap perkembangan motorik, baik motorik kasar maupun halus sudah sangat jelas; 3) Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif, melalui bermain anak dapat belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar; 4) manfaat bermain dalam perkembangan bahasa, bahasa merupakan faktor penting untuk dikuasai manusia karena perkembangan intelektual seorang anak terkait dengan bahasa; 5) Manfaat bermain dalam perkembangan sosial, melalui bermain anak akan semakin mahir bersosialisasi dengan orang lain dan teman-teman sebayanya; 6) Manfaat bermain dalam perkembangan emosi dan kepribadian, melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan-ketegangan yang dialaminya.

Sedangkan menurut Montolalu (2009:1.19-1.22) manfaat bermain antara lain : 1) Bermain memicu kreativitas; 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak; 3) Bermain bermanfaat

menanggulangi konflik; 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati; 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra; 6) Bermain sebagai media terapi; 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Mendapat di atas dapat disimpulkan selain bermain mempunyai nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, motorik, bahasa dan sosial-emosi anak, bermain juga ternyata bermanfaat untuk memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan.

d. Karakteristik Bermain

Studi mengenai bagaimana anak bermain telah mengungkapkan bahwa bermain selama masa kanak-kanak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakan dari permainan remaja dan orang dewasa, walaupun karakteristik ini mungkin sedikit bervariasi pada masing-masing anak, aspek utamanya sangat serupa sehingga praktis dapat dianggap universal.

Karakteristik bermain anak menurut Flear dalam Masitoh (2009:6.11) adalah : 1) Simbolik, simbolik dalam arti bermain yaitu ketika bermain anak-anak memberikan simbol-simbol tertentu kepada benda, manusia atau ide; 2) Bermakna, melalui bermain anak-anak memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya; 3) Bermain adalah aktif, bermain melibatkan berbagai aktivitas baik fisik maupun mental; 4) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bermain

adalah suatu pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak sehingga pendidik dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana belajar; 5) Bermain adalah kegiatan sukarela atau voluuter, keterlibatan anak-anak dalam bermain didasarkan pada motivasi intrinsik; 6) Bermain ditentukan oleh aturan, bermain ditentukan oleh beberapa aturan, ada aturan yang dihubungkan dengan jumlah, waktu yang digunakan, atau peralatan yang dapat digunakan dalam bermain; 7) Bermain adalah episode-episode dalam bermain meliputi permulaan, tengah-tengah dan akhir.

Sedangkan menurut Montolalu (2009:2.4-2.5) karakteristik bermain anak adalah : 1) Bermain adalah seka rela; 2) Bermain adalah pilihan anak; 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak; 4) Bermain adalah simbolik; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Berdasarkan pendapat di atas karakteristik bermain anak adalah relatif bebas, lebih memfokuskan pada kegiatan, menyenangkan, aktif, suka rela, simbolik dan merupakan pilihan anak.

e. Tahap Perkembangan Bermain

Menurut Piaget dalam Suryana (2013:147-148) tahap perkembangan bermain anak adalah : 1) *Solitaryindependentplay* (bermain sendiri), tahap ini sudah mulai bermain tetapi bermain sendiri dengan mainannya; 2) *Parallelactivity* (kegiatan paralel), anak sudah

bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya; 3) *Associativeplay* (bermain dengan teman), pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak; 4) *Cooperativeorganizedsupplementaryplay* (kerjasama dalam bermain atau dengan aturan), saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi.

Montolalu (2009:2.12-2.13) tahap perkembangan bermain anak yaitu : 1) Tahap manipulative, pada tahap ini dapat dilihat pada usia 2-4 tahun, dengan alat-alat atau benda yang dipegang; 2) Tahap simbolis, dapat dilihat pada usia 3-4 tahun, pada tahap ini fantasi anak sudah berkembang; 3) Tahap eksplorasi, pada tahap ini anak sering bermain sendiri, ia lebih senang tidak berteman dalam bermain; 4) Tahap eksperimen, dapat dilihat pada usia 4-5 tahun, setelah anak-anak memperoleh pengalaman baru dalam tahap-tahap sebelumnya mereka mulai melakukan percobaan-percobaan; 5) Tahap dapat dikenal, anak usia 5-6 tahun pada umumnya telah mencapai tahapan bermain ini yaitu membangun bentuk-bentuk yang realistis bentuk yang sudah dapat dilihat dan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Harlock dalam Montolalu (2009:2.20-2.21) tahap perkembangan bermain anak sebagai berikut : 1) Tahap eksplorasi; 2) Tahap alat permainan (*toystage*); 3) Tahap bermain (*Lay stage*); 4) Tahap melamun (*Ray dreamstage*).

Tahap perkembangan bermain anak menurut Smilansky dan Shefatya dalam Montolalu (2009:2.21-2.22) adalah : 1) Bermain fungsional; 2) Bermain membangun (konstruktif); 3) Bermain khayal (*dramaticplay*); 4) Bermain dengan aturan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat Peneliti simpulkan bahwa tahap perkembangan bermain anak dimulai dari kegiatan bermain sendiri hingga kerjasama dalam bermain atau dengan aturan.

5. Alat Permainan Edukatif (APE)

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Menurut Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (2007:19) alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang khusus digunakan dalam pendidikan anak antara lain untuk merangsang berbagai kemampuan anak dalam hal gerakan kasar, berbicara, mengadakan hubungan dengan orang lain, kecerdasan dan menolong diri sendiri dan bergaul.

Depdiknas (2007:4) mengemukakan alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Pendapat di atas disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang dirancang yang mengandung nilai edukatif untuk merangsang berbagai kemampuan anak dalam mengembangkan seluruh kemampuan anak.

2. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Manfaat alat permainan edukatif (BKKBN 2007:6) yaitu : 1) Alat permainan merupakan sumber belajar; 2) Mendorong anak untuk menjadi lebih kreatif; 3) Membantu kepribadian yang baik; 4) Dengan bermain anak akan mengenal dirinya; 5) Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan anak yang tidak terpenuhi.

3. Persyaratan Alat Permainan Edukatif

Menurut Prayitno (1999:19) syarat alat permainan adalah : 1) Alat permainan harus sesuai dengan kemampuan atau kesanggupan anak, tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah; 2) Alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak; 3) Alat permainan harus tahan lama; 4) Alat permainan harus sesuai dengan kebutuhan bermain, pengembangan daya pikir, motorik, bahasa, emosi dan sosial anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa persyaratan alat permainan edukatif adalah permainan hendaknya sesuai dengan kemampuan anak, mempunyai daya tarik, tahan lama, sesuai dengan minat dan perkembangan anak.

6. Permainan Menjepit Kata

a. Pengertian Menjepit Kata

Permainan menjepit kata adalah permainan menyusun kata dengan jepitan kain ditali sehingga menghasilkan sebuah kata dan disesuaikan dengan gambar yang sudah dilengkapi kata. Permainan menjepit kata akan membantu anak mengembangkan kemampuan membaca dan juga melatih konsentrasi dan fisik motorik dalam menyelesaikan kegiatan agar tidak mendapatkan kata yang salah. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Menurut Anderson dalam Dhieni,dkk (2009 : 5.5) membaca merupakan suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya.

Kemampuan membaca bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir melainkan sesuatu keterkaitan, anak yang mempunyai kemampuan baca yang tinggi akan mudah dalam pembelajaran membaca. Kemampuan membaca diharapkan tumbuh dalam setiap diri anak dengan adanya keterkaitan kemampuan membaca dengan permainan dapat dijadikan anak senang belajar sambil bermain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan permainan menjepit kata adalah permainan yang disajikan melalui kartu kata dan gambar-gambar yang menarik.

b. Alat dan bahan

1. Kartu kata
2. Gambar dan kosa kata
3. Tali
4. Jepitan kain.

c. Bentuk permainan

Permainan menjepit kata menggunakan tali dan jepitan kain, talidirentangdidalam kelas, dalam bermain anak dituntut untuk bisa Menjepit kata sesuai dengan gambar dan kata yang ada, permainan ini dimainkan oleh anak secara bergantian.

d. Manfaat Bermain

Permainan menjepit kata sangat bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan nilai moral agama. Dalam permainan menjepit kata dapat diambil nilai positif untuk meningkatkan kecerdasan anak, mulai dari jepitan kain yang digunakan, aneka warna gambar yang disuguhkan, kata yang tertera pada kartu kata serta bentuk dari setiap unsur, dalam permainan ini tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak tetapi juga melatih konsentrasi, melatih kesabaran, mengenal ciptaan Allah, bersosialisasi dengan teman dan melatih motorik kasar dan motorik halus anak. Saat anak bermain anak akan menggunakan otak kirinya untuk mencari huruf yang sesuai

dengan kata bergambar, intinya permainan ini meningkatkan kemampuan bahasa anak.

e. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Menjepit Kata

1. Guru menyiapkan alat dan media yang diperlukan
2. Anak duduk membentuk lingkaran
3. Guru memperlihatkan media dan mengadakan tanya jawab dengan anak tentang media
4. Guru menjelaskan cara permainan menjepit kata pada anak
5. Anak mendengarkan penjelasan guru
6. Guru mengenalkan huruf yang adapadakata dan anak menyebutkan huruf yang diperlihatkan guru
7. Anak diminta untuk mencari huruf dan menjepitkan sesuai dengan kata yang adapadagambar
8. Anak melanjutkan permainan menjepit kata
9. Guru memberikan bimbingan dan motivasi pada anak
10. Anak yang mampu menyelesaikan permainan dengan benar diberi reward dan anak yang belum bisa diberi bimbingan dan motivasi.

f. Keterkaitan Permainan Menjepit kata dengan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Permainan menjepit kata sangat erat kaitannya dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini karena

permainan menjepit kata bukan hanya bermain saja tetapi sangat banyak nilai positif dalam meningkatkan kecerdasan mulai dari tali dan jepitan kain yang telah disediakan, kartu huruf, gambar yang menarik sehingga didapat suatu tujuan yang telah dirancang sebelumnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh :

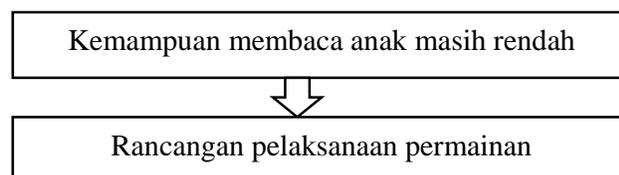
1. Mariana (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Meronce Huruf” di TK Dharma Wanita Manganti Kecamatan Sumpur Kudus, adapun hasil dari Penelitian peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan meronce huruf dapat berkembang dengan baik.
2. Rianti (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Bercerita” di TK Kasih Ibu Sumpur Kudus Kecamatan Sumpur Kudus, adapun hasil dari Penelitian peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu bercerita dapat berkembang dengan baik.

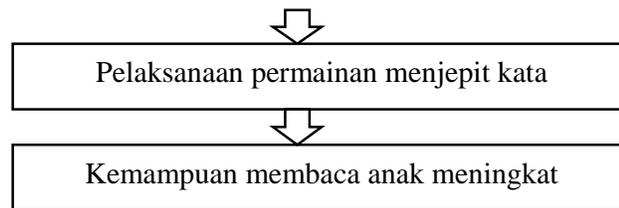
Dari kedua hasil Penelitian tersebut terdapat persamaan yaitu dalam penggunaan metode yaitu sama-sama menggunakan metode permainan, sama-sama meningkatkan tentang kemampuan membaca, sedangkan perbedaannya adalah dalam penggunaan media dan alat permainan, disiniPeneliti akan menggunakan permainan yang berbeda yaitu dengan permainan menjepit kata.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan ini untuk mengatasi masalah umum dan masalah yang mendasar yaitu masalah peningkatan kemampuan membaca anak, rendahnya kemampuan membaca anak, sehingga peneliti menggunakan sebuah alat permainan yaitu permainan menjepit kata.

Permainan menjepit kata ini akan peneliti laksanakan dalam proses pembelajaran di TK N 3 agar terlihat peningkatan kemampuan membaca anak. Permainan menjepit kata ini di laksanakan dalam 2 siklus, dimana dalam satu siklus terdapat 3 kali pertemuan. Hal ini dilakukan agar dapat melihat tingkat perkembangan kemampuan membaca anak mulai siklus I sampai II. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada bagan di bawah ini:





Bagan 1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “Permainan Menjepit Kata Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak” di TK Negeri 3 Sumpur Kudus Kecamatan Sumpur Kudus.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat di ambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan menjepit kata sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan membaca anak masih rendah ternyata pada siklus II meningkat menjadi sangat baik, berarti permainan menjepit kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan menjepit kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri 3 Sumpur Kudus pada kelompok bunga teratai.

B. Implikasi

Berdasarkan analisis data atau hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan permainan menjepit kata selain dapat meningkatkan kemampuan membaca anak juga dapat pula meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan social emosional anak. Dalam hal ini metode atau strategi harus bervariasi digunakan oleh guru sehingga kemampuan membaca anak lebih meningkat dan memuaskan.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan membaca anak melalui bermain sambil belajar

agar anak-anak tidak merasa terpaksa dalam belajar dan kegiatan yang dilakukan dapat menyenangkan bagi anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang telah diuraikan maka di sarankan untuk :

1. Bagi lembaga pendidikan fasilitas pembelajaran hendaklah lebih menunjang yaitu menggunakan strategi atau metode dan media yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran.
2. Bagi guru TK untuk meningkatkan kemampuan membaca anak hendaklah memberikan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran.
3. Bagi anak melalui permainan menjepit kata dapat di jadikan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
4. Bagi peneliti diharapkan dapat untuk mensosialisasikan permainan ini kepada guru-guru TK lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti,dkk. (2011). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta :Universitas Terbuka.
- Anderson, dik. (1995). *Becoming a Nation Of Readers*. Wasington : The National Institute Of Education.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta :Bumi Aksara
- _____ (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Bumi Aksara
- Darmansyah. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Praktis Bagi Guru dan Dosen*. Padang : Suka Bina
- Depdiknas. (2010). *Pedoman Pengembangan Silabus*. Jakarta :Kementrian Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2007). *Pembuatan dan Penggunaan APE*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
- Dhieni, Nurbiana, dik. (2009). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Hartati, sofia. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta :Dikti Depdiknas.
- Hariyadi, Moh. (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Perstasi Pustaka Raya
- Hidayani, Rini, dik.(2008). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta :Universitas Terbuka.
- Jurusan PG PAUD. (2014). *Panduan Penulisan Skripsi*. Padang : Universitas Negeri Padang
- Mariana, Orita. (2013). *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Meronce Huruf*. Tk Dharma Wanita Manganti Kecamatan Sumpur Kudus
- Martini, Emira (1995) *Terapi okupasi, bermain dan musik untuk anak tuna Grahita*, Bandung :Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Kerja.