

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN STEMPEL HURUF DI TAMAN KANAK - KANAK
PERTIWI DHARMAWANITA SIJUNJUNG**

SKRIPSI

*ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

YUSNITA

NIM: 2013/1308692

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2016

Halaman Persetujuan Pembimbing Skripsi

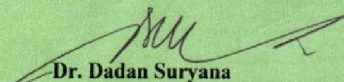
Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Stempel Huruf Ditaman Kanak-kanan Pertiwi Dharmawanita Sijunjung**

Nama : Yusnita
NIM : 2013/ 1308692
Jurusan : Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

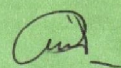
Padang, 14 Januari 2016

Disetujui Oleh

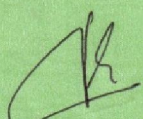
Pembimbing I


Dr. Dadan Suryana
NIP: 19750532 00912 1 001

Pembimbing II


Drs. Indra Jaya, M. Pd
NIP:19580505 198203 1 005

Ketua Jurusan


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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

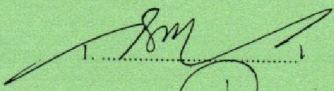
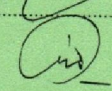
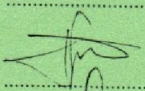
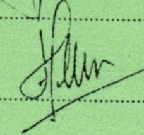
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi Jurusan
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Sekolah Tinggi
Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Stempel
Huruf di Taman Kanak-kanak Pertiwi Dharmawanita
Sijunjung.

Nama : Yusnita
Nim : 2013/ 1308692
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Januari 2016

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Dadan Suryana	1. 
2. Sekretaris : Drs. Indra Jaya, M. Pd	2. 
3. Anggota : Serli Marlina M, Pd	3. 
4. Anggota : Dr. Farida Mayar, M. Pd	4. 
5. Anggota : Rismareni Pransiska, SS.M.Pd	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN

“ Perjuangan merupakan pengalaman
Berharga yang dapat menjadikan
Kita manusia yang berkualitas”

“ dia memberikan hikmah (Ilmu yang berguna) kepada siapa yang dikehendaknya. Barang siapa yang mendapat hikmah itu Sesungguhnya ia telah mendapat kebajikan yang banyak. Dan tiada lah yang menerima peringatan melainkan orang-orang yang berakal”

(Q.S Al-Baqarah:269) “ *kaki yang akan berjalan lebih jauh, tangan yang akan berbuat lebih banyak, mata yang akan menatap lebih lama, leher yang akan sering melihat keatas, lapisan tekad yang seribu kali lebih keras dari baja, dan hati yang akan bekerja lebih keras, serta mulut yang akan selalu berdo’a...*”

Ungkapan hati sebagai rasa terima kasihku

Alhamdulillahhirabbil’alamin...alhamdulillahhirabbil’alamin...Alhamdulillahhirabbil’alamin...

Akhirnya aku sampai ketitik ini, sepercik keberhasilan yang engkau hadiahkan padaku ya rabb serta salawat dan salam kepada idolaku Rasulullah SAW dan para sahabat yang mulia

Semoga sebuah karya mungil ini menjadi amal shaleh bagiku dan menjadi kebanggaan bagi keluargaku tercinta. Kupersembahkan karya mungil ini untuk belahan jiwaku bidadari surgaku yang tanpamu aku bukanlah siapa-siapa didunia fana ini ibundaku tersayang (MURNI) serta orang yang menginjeksi kan segala idealisme, prinsip, edukasi dan kasih sayang berlimpah dengan wajah datar menyimpan kegelisahan ataukah perjuangan yang tidak pernah ku ketahui, namun

tenang temaram dengan penuh kesabar dan pengertian luar biasa ayahku tercinta (Ruslan) suamiku tercinta (Rafdi) anak-anakku dan adik-adikku (Jingga, Affi, Nora, Engki dan Irdon).

Akhir kata, semoga skripsi ini membawa kebermanfaatan. Jika hidup bisa ku ceritakan datas kertas, entah berapa banyak yang dibutuhkan hanya untuk kuucapkan.....

TERIMAKASIH

BY: YUSNITA

ABSTRAK

Yusnita. 2015. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Stempel Huruf di Taman Kanak-kanak Sijunjung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang dari penelitian ini yaitu masih rendahnya kemampuan membaca anak diantaranya terlihat dari cara anak memahami bentuk huruf. Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan pra sekolah artinya Taman Kanak-kanak tidak mengemban tanggung jawab utama dalam mengajarkan keterampilan membaca. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak menerapkan prinsip belajar sambil bermain. Jadi dari prinsip itu lah yang mendorong peneliti mengajarkan bagaimana mengenal huruf dengan baik melalui permainan media stempel huruf. Dengan metode permainan media stempel huruf diharapkan permainan tersebut menyenangkan dan merangsang kreativitas anak.

Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan media stempel huruf. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan pelaksanaannya menggunakan model pembelajaran kelompok. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dengan subyek penelitian seluruh anak kelompok B5 Taman Kanak-kanak Pertiwi Dharmawanita Sijunjung yang berjumlah 18 orang anak yang terdiri dari 7 orang anak perempuan dan 11 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Data penelitian diperoleh dari observasi, data lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak dan guru selama pembelajaran dianalisis dengan jumlah skor yang diperoleh selama pembelajaran dan disajikan dalam presentase.

Hasil penelitian ini disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak terlihat dengan tercapainya persentase keberhasilan anak tingkat keberhasilan rata-rata anak telah melebihi kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain stempel huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Dharmawanita Sijunjung.

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 14 Januari 2016



YUSNITA
NIM: 2013/1308692

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan taufik dan hidayahnya serta kesempatan dan kekuatan sehingga penulis telah dapat menyusun tugas akhir ini yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Stempel Huruf di Taman Kanak-kanak Pertiwi Dharmawanita Sijunjung". Tugas akhir ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan skripsi pada jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini, fakultas ilmu pendidikan.

Tugas akhir ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program S-1 pada jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini, fakultas ilmu pendidikan

Selanjutnya penulis telah banyak menerima bantuan, sumbangan pemikiran, bimbingan dan dorongan yang sangat besar sekali peranannya dalam menyelesaikan proposal ini. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana sebagai dosen pembimbing 1 atas bimbingannya dan pengarahannya.
2. Drs. Indra Jaya sebagai dosen pembimbing 2 atas bimbingan dan pengarahannya.
3. Ketua jurusan Ibu Dra. Yulsyofriend. M. Pd selaku ketua jurusan PG PAUD

4. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah menjadi fasilitator untuk mendidik dan membimbing penulis dalam proses perkuliahan dan memberikan ilmu pengetahuan yang berguna bagi penulis.
5. Dekan fakultas ilmu pendidikan yang telah memberikan saya kesempatan untuk belajar Universitas Negeri Padang
6. Rekan-rekan seperjuangan yang ikut memberikan bantuan baik berupa moril maupun materil.
7. Kepada Kepala Sekolah TK Pertiwi Dharmawanita yang telah memberikan izin saya untuk melakukan penelitian disekolah tersebut
8. Teristimewa buat keluarga tercinta, Bapak (Ruslan), Ibu (Murni), dan adik-adikku (Nora, Engki dan Irdon), dan Buat Suamiku serta anak-anakku tercinta (RAFDI, JINGGA, AFFI) juga saya berterima kasih atas do'a dan dukungannya untuk keluarga besarkuterima kasih atas dukungannya, bantuannya serta do'anya yang selalu menyertai penulis.
9. Anak didik TK Pertiwi Dharmawanita Sijunjung yang telah bekerja sama dengan baik dengan peneliti.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari ALLAH SWT. Akhir kata penulis mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya, amiiin.

Wassalamu'alakum Wr. Wb

Padang, 14 januari 2016

Yusnita

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	10
c. Tahap-tahap perkembangan anak usia dini	13
d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	14
e. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	15
2. Bermain	16
a. Pengertian Bermain	16
b. Tujuan Bermain	17
c. Fungsi Bermain	17
d. Karakteristik bermain	18
3. Bahasa	18
a. Pengertian Bahasa	18
b. Fungsi Bahasa Sebagai Alat Komunikasi	19
4. Membaca	20
a. Pengertian Membaca	20
b. Jenis-jenis Membaca	21
c. Manfaat Membaca	23
d. Tujuan Membaca	26
e. Karakteristik Membaca	27
5. Media	27

a. Pengertian Media	27
b. Jenis dan Karakteristik Media	28
6. Stempel Huruf	30
a. Pengertian Stempel Huruf	30
b. Tujuan Permainan Stempel Huruf	31
c. Manfaat Permainan Stempel Huruf	31
d. Fungsi Permainan Stempel Huruf	31
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	32
D. Hipotesis Tindakan	34
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian	36
D. Prosedur Penelitian	36
E. Definisi Operasional	50
F. Instrumen Penelitian	50
G. Teknik Pengumpulan Data	51
H. Teknik Analisis Data	51
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. DESKRIPSI DATA	54
1. Deskripsi Kondisi Awal	54
2. Deskripsi Siklus I.....	57
a. Pertemuan pertama	58
b. Pertemuan kedua	61
c. Pertemuan ketiga	65
3. Deskripsi Siklus II	71
a. Pertemuan pertama	71
b. Pertemuan kedua	75
c. Pertemuan ketiga	78
B. Analisis Data	85
1. Analisis siklus 1	85
2. Analisis siklus II	87
C. Pembahasan	89
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	92
B. Implikasi	92
C. Saran	93
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan I. Kerangka Konseptual.....	33
Bagan II. Model Penelitian Tindakan Kelas.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Format Observasi	50
Tabel 2 Hasil Observasi Membaca Anak Melalui Permainan Stempel.....	54
Tabel 3 Hasil Observasi Membaca Anak Melalui Media Stempel Huruf setelah Tindakan.....	59
Tabel 4 Hasil Observasi Membaca Anak Melalui Media Gambar Stempel Huruf Siklus I Pertemuan Kedua.....	63
Tabel 5 Hasil Observasi Membaca Anak Melalui Media Gambar Stempel Huruf Siklus I Pertemuan Ketiga	65
Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Stempel Huruf di TK Pertiwi Dharmawanita Sijunjung Siklus I Pertemuan I,2, dan 3	69
Tabel 7 Hasil Observasi Membaca Anak Melalui Media Stempel Huruf Siklus II Pertemuan Pertama	73
Tabel 8 Hasil Observasi Membaca Anak Melalui Media Stempel Huruf Siklus II Pertemuan Kedua	76
Tabel 9 Hasil Observasi Membaca melalui media permainan stempel huruf siklus II pertemuan ketiga	80
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Stempel Huruf di TK Pertiwi Dharmawanita Sijunjung Siklus II Pertemuan I,2, dan 3.....	83

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1 Hasil observasi Anak Melalui Media Stempel Huruf.....	56
Grafik 2 Hasil Observasi Anak Melalui Media Stempel Huruf pertemuan pertama setelah tindakan	60
Grafik 3 Hasil Obervasi Membaca Anak Melalui Media Gambar Stempel Huruf siklus I Pertemuan kedua	64
Grafik 4 Hasil Obervasi Membaca Anak Melalui Media Gambar Stempel Huruf Siklus I Pertemuan ketiga.....	67
Grafik 5 Hasil Observasi kecerdasan lingustik anak melalui media Stempel Huruf Siklus I Pertemuan Pertama	74
Grafik 6 Hasil Obervasi Membaca Anak Melalui Media Stempel Huruf siklus I Pertemuan Kedua.	77
Grafik 7 Hasil Obervasi Membaca Anak Melalui Media Stempel Huruf siklus II Pertemuan ketiga	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap generasi bangsa. Anak sebagai salah satu subjek dari pendidikan harus mendapatkan pendidikan secara layak dan benar sesuai dengan tingkat perkembangan usia mereka. Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Oleh karena itu anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian maka lingkungan yang diupayakan orang dewasa dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memberikan perkembangan baru.

Dalam pengertian yang lebih luas pendidikan adalah segala pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagi perkembangan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Sedangkan dalam arti sempit pendidikan identik dengan persekolahan yaitu pendidikan yang hanya berlangsung dalam suatu sekolah atau lembaga pendidikan tertentu yang diperlukan secara sengaja.

Sesuai dengan keunikan dan karakter anak usia dini maka pola pendidikan pada anak usia dini memakai prinsip bermain, karena dengan bermain anak tidak dituntut untuk langsung mendapatkan hasil yang maksimal, namun anak

dibimbing untuk mengetahui suatu pengetahuan melalui proses bermain sambil belajar.

Kemampuan membaca adalah salah satu fungsi kemanusiaan yang tertinggi dan menjadi pembeda manusia dengan makhluk lain. Di dunia modern saat ini, kemampuan membaca dapat menentukan kualitas seorang manusia. Banyak membaca dapat menjadikan seseorang memiliki ilmu pengetahuan luas, bijaksana, dan memiliki nilai-nilai lebih dibandingkan orang yang tidak membaca sama sekali. Baca atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf, dalam suatu tulisan atau bacaan, bahkan gambar.

Walaupun membaca diartikan demikian, tetapi secara khusus membaca diartikan mengerti tulisan. Sekarang bagaimana menjadikan anak mampu membaca dengan baik. Untuk menjadikan anak mampu membaca yang terpenting dilakukan orangtua dan guru adalah memilih media atau sarana yang dapat membantu mengasah kemampuannya dengan cara yang menyenangkan.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik.

Tujuan Pendidikan Nasional di Negara kita sebagai mana yang tertuang dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 yang berbunyi "pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Sedangkan peraturan pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap generasi bangsa. Anak-anak sebagai salah satu subjek dari pendidikan harus mendapatkan pendidikan secara layak dan benar sesuai dengan tingkat perkembangan usia mereka. Peletakan dasar secara benar dengan pola yang sesuai akan menghasilkan generasi yang mempunyai sumber daya manusia unggul dan tingkat keimanan dan keilmuan yang berimbang pada akhirnya akan lahir generasi baru.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur penelitian yang bertujuan untuk membantu meletakkan pada dasar pertama dalam pengembangan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan yang kondusif, demokratis dan kompetitis.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan dasar pendidikan yang pertama dimasuki anak sesudah pendidikan dalam keluarga, upaya Taman Kanak-kanak (TK) adalah untuk mencerdaskan dan peningkatan kualitas anak-anak Indonesia. Untuk itu pendidikan harus dirancang dengan tepat dan dilaksanakan secara benar sesuai dengan formulasinya. Pendidikan yang benar yang dipertunjukkan bagi

peserta didik semenjak usia dini akan memberikan efek positif bagi perkembangan anak itu sendiri.

Pendidikan Taman Kanak-kanak(TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur penelitian yang bertujuan untuk membantu meletakkan pada dasar pertama dalam pengembangan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan yang kondusif, demokratis dan kompetitif.

Pembelajaran untuk anak usia dini adalah melalui bermain sambil belajar yang melibatkan anak secara aktif untuk beraktifitas dengan berbagai sumber belajar dengan suasana yang menyenangkan tanpa adanya paksaan. Melalui proses bermain sambil belajar dapat menggali dan mengasah setiap potensi diri yang dimiliki individu masing-masing peserta didik.

Seorang guru sebagai pembelajar dalam pelaksanaan proses pendidikan ini harus mengerti secara baik dan benar teknik serta praktek pembelajaran sesuai dengan perkembangan usia peserta didik itu sendiri, sebab kesalahan dalam proses akan melahirkan kefatalan dalam hasil. Disamping itu penguasaan tentang berbagai macam teori dengan memanfaatkan berbagai media yang sangat dibutuhkan, sebab semakin kaya seorang guru tentang berbagai media dan metode maka semakin efektif materi dan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Salah satu media yang sering dipakai dan dipandang efektif untuk peningkatan membaca anak adalah membaca anak melalui permainan stempel huruf. Pemanfaatan membaca stempel huruf adalah salah satu untuk peningkatan belajar membaca peserta didik, sebab membaca stempel huruf dapat memberikan

daya tarik bagi anak untuk mengetahui perbendaharaan kosa kata, sehingga sianak dapat peningkatan membaca dalam membaca stempel huruf.

Media pembelajaran mempengaruhi proses dan hasil belajar yang akan diperoleh karena ide dan kreatifitas tenaga pendidik atau guru dalam menciptakan media pembelajaran yang baru, menarik dapat digunakan anak sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna untuk mencapai hasil yang maksimal. Media pembelajaran yang edukatif dan multi fungsi dapat mengembangkan berbagai bidang pengembangan secara bersamaan yang dilakukan secara berulang, adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan membantu mengembangkan membaca yang dimiliki anak usia dini.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi Dharmawanita Sijumjung ternyata kemampuan membaca anak masih rendah dikarenakan guru tidak kreatif dalam membuat media sehingga anak tidak tertarik dan tidak berminat serta anak kurang kreatif dalam belajar, ini terlihat ketika guru menerangkan kebanyakan anak tidak memperhatikan dalam belajar. Media stempel huruf kurang menarik bagi anak rendahnya pengenalan kosakata pada anak sebab guru kurang menggunakan media dan alat peraga serta kurang inisiatifnya guru dalam merancang dan membuat alat peraga yang bervariasi, kurangnya strategi dalam pembelajaran, menarik minat dan perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak dapat merangsang dan munculnya rasa ingin tahu anak.

Melalui media permainan stempel huruf ini diharapkan anak dapat mengenal huruf atau kata dengan melihat stempel huruf. Anak juga dapat

mengembangkan daya fikir serta meningkatkan membaca terutama pada aspek membaca stempel huruf.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan di Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi Dharmawanita Sijunjung.

1. Kemampuan anak dalam mengenal huruf masih rendah
2. Anak belum mampu mengenal konsep huruf
3. Kemampuan anak dalam membaca kata sederhana masih rendah
4. Anak belum mampu mengenal konsep huruf
5. Metode pembelajaran tidak bervariasi dan tidak tepat
6. Media pembelajaran kurang menarik bagi anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti tidak mampu memecahkan semua masalah, peneliti perlu membatasi permasalahan yaitu tentang: “Kemampuan anak dalam membaca masih rendah”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimanakah melalui permainan stempel huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak” diTaman Kanak-kanak (TK) Pertiwi Dharmawanita Sijunjung.?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi Dharmawanita Sijunjung melalui stempel huruf.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti: untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam peningkatan membaca melalui media stempel huruf.
2. Bagi anak; stempel huruf dapat meningkatkan membaca anak.
3. Bagi guru; menjadi bahan masukan, pengalaman dan pengetahuan tentang peningkatan membaca
4. Bagi sekolah; dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya dan peningkatan membaca dalam proses belajar.
5. Bagi masyarakat; sumber peningkatan pelayanan dalam potensi anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia sejak lahir sampai umur 6 tahun. Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Pendidikan anak usia dini adalah merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.

Anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial

emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak tersebut. Menurut Partini (2010:2) anak usia dini adalah masa emas (*golden age*) karena fisik motorik anak berkembang dan tumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral. Anak usia dini sosok individu yang sebagai makhluk sosio kultural yang mengalami proses perkembangan yang fundamental.

Menurut Berk, dalam Yulsyofriend (2013:1), anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Menurut Suryana, (2013:25) Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia.

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

Dapat disimpulkan bahwa pengertian anak usia dini adalah pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni yang sesuai dengan tahapan perkembangannya yang dilalui oleh anak itu.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Eliyawati (2005: 2) ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktifitas belajar. Karakteristik anak tersebut adalah: unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu, eksploratif dan berjiwa petualang.

Anak usia dini merupakan individu yang unik, mempunyai karakteristik yang berbeda dan tidak bisa disamakan satu sama lainnya. Seperti yang dinyatakan Aisyah, dkk (2008:1.1.3) bahwa anak usia dini mempunyai karakteristik yang khas dibandingkan anak usianya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan potensi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentrisme
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Bagian dari makhluk sosia

Menurut Solehuddin dan Hatimah karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Unik artinya sifat anak berbeda satu sama lainnya
2. Egosentris. Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri
3. Aktif dan Energik. Anak lazimnya senang melakukan berbagai aktifitas.
4. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal

5. Eksploratif dan berjiwa petualang
6. Spontan
7. Senang dan kaya dengan fantasi
8. Masih mudah frustrasi
9. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
10. Daya perhatian yang pendek
11. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman
12. Semakin menunjukkan minat terhadap teman

Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya diatas delapan tahun. Menurut Suryana, (2013:31)

Anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Anak bersifat egosentris
2. Anak memiliki rasa ingin tahu
3. Anak bersifat unik
4. Anak kaya imajinasi dan fantasi
5. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yng sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti: kelompok bermain, Taman Penitipan Anak, satuan padu sejenis maupun taman kanak-kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan

yang dijalankan. Karakteristik anak usia dini mebagi rentang masa didasarkan pada penelitian perkembangan kemampuan bahasa terhadap perkembangan perilaku bermain dan minat permainan.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah pengetahuan dan pembelajaran yang diberikan dalam suasana yang nyaman, menarik, menyenangkan, lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. lingkungan merupakan media dan sumber belajar yang dapat dilihat, diamati anak secara langsung sehingga anak usia dini lebih mudah memahami dengan adanya keadaan sesungguhnya atau bentuk kongkret.

Menurut dirjen pendidikan (2011:6) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Menentukan indikator perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendidik menjadikan dirinya sebagai contoh teladan.
2. Mengenal dan memahami anak seutuhnya sesuai dengan tahapan perkembangan, seperti anak sebagai peneliti ulung, aktif gerak, pantang menyerah, bersahabat, dan tak membedakan.
3. Nilai-nilai pendidikan yang diterapkan menyatu dengan kegiatan inti proses belajar mengajar yang dilakukan.
4. Menentukan jenis dan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan.

c. Tahap-tahap perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Freud dalam Yamin (2013:8) menjelaskan fase perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

1. Fase Oral (0-1 tahun)
2. Fase Anal (1-3 tahun)
3. Fase Phalic (3-6 tahun)
4. Fase Latency (7-10 tahun)
5. Fase Genital

Menurut Aristoteles dalam Santoso (2009:45) fase perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. 0 - 7 tahun anak kecil (masa anak kecil, masa bermain)
2. 7 – 14 tahun (masa anak, masa belajar)
3. 14 – 21 tahun (masa pubertas, masa menuju dewasa)

Menurut M. Montessori dalam Soejanto (2005:55) fase perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

1. 0 - 7 tahun disebut periode penerimaan dan pengetahuan luar dengan alat indra
2. 2 - 12 tahun disebut rencana abstrak, pada masa anak mulai mengenal kesusilaan
3. 12 –18 tahun disebut periode penuaan diri dan kepekaan masa sosial
4. 18 tahun periode mempertahankan diri terhadap perbuatan-perbuatan negatif

d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Prayitno dalam Suryana (2009:23), arah yang hendak dicapai demi terwujudnya tujuan hidup manusia yaitu hidup sesuai harkat martabat manusia, berkembang secara optimal yang mengarah kepada Tuhan yang Maha Kuasa, sesuai dengan keindahan, kesempurnaan, dan ketinggian

derajatnya, menguasai dan memelihara alam tempat tinggalnya, dan terpenuhi hak asasinya.

Pada prinsipnya mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Merison dalam Chandrawati (2010:1.4) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini mencakup anak-anak sejak lahir sampai delapan tahun sesuai dengan definisi yang digunakan oleh NAEYC.

Pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa: pendidikan Anak Usia Dini merupakan persiapan untuk memasuki pendidikan dasar. Hasil pendidikan Anak Usia Dini sangat menentukan keberhasilan anak dalam mengikuti pendidikan dasar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah terwujudnya perkembangan anak yang sesuai dengan nilai agama dan moral serta memiliki kesiapan hidup kejenjang selanjutnya dengan menggunakan berbagai keterampilan.

e. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Manfaat pendidikan anak usia dini Menurut Sholehuddin (2006:4.16), mengemukakan bahwa manfaat pendidikan usia dini adalah:

- 1) pengembangan potensi
- 2) penanaman dasar aqidah 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

Menurut Depdiknas (2002:5) pendidikan anak usia dini sebagai wahana pembinaan anak usia 0-6 tahun memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Pengganti sementara peran ibu
2. Pembinaan anak usia dini mempersiapkan anak didik sebelum memasuki pada pendidikan dasar
3. Perlindungan, memperlakukan anak sesuai dengan usia perkembangan.
4. Perkembangan watak, sikap kepribadian sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat.

Peneliti dapat bahwa manfaat pendidikan anak usia dini sesuai dengan perkembangan dengan perlakuan yang wajar melalui pembiasaan-pembiasaan dalam proses pembelajaran.

2. Hakekat Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut kamus besar bahasa indonesia, bermain adalah sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang, yang berarti bahwa anak bermain itu sedang melakukan suatu aktifitas yang menyenangkan bagi dirinya.

Menurut Piaget dalam Kamtini (2005:3.1) bermain adalah suatu cara bagi anak-anak dalam mengubah dunia untuk mendapatkan keinginannya.

Bermain adalah suatu aktifitas yang menyenangkan bagi anak sehingga bisa mengekspresikan perasaan-perasaan, ide-ide dan fantasi-fantasinya. Docket dan Fleer dalam Sujiono (2010:34,35) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005:3) bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Menurut Leim dalam Kamtini (2005:3.1) bermain adalah kegiatan yang mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa pengertian bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak, sendirian atau berkelompok, menggunakan alat atau tidak, dengan rasa gembira.

b. Tujuan Bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama, yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. (Sujiono, 2010:34.35)

c. Fungsi Bermain

Menurut Sujiono, (2010, 36:37) Fungsi bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat di samakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak.

Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain:

1. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
2. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati).
3. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
4. Dapat mengembangkan kemandirian nya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan,

belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

d. Karakteristik bermain

Pada hakekatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama atau berkelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya.

3. Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungan. Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain seperti penguasaan kosa kata, pemahaman, dan kemampuan berkomunikasi. Depdiknas (2007:3) Menyatakan bahwa perkembangan bahasa terdapat 3 butir yang perlu dibicarakan, yaitu :

- a. Ada perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara. Bahasa biasanya dipahami sebagai sistem bahasa yang rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan bicara terdiri dari ungkapan dalam bentuk kata-kata. Walaupun bahasa dan kemampuan berbicara sangat dekat, namun hubungan keduanya berbeda.

- b. Terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yaitu bahasa bersifat pengertian/reseptif dan pernyataan/ekspresif (misalnya mendengarkan dan membaca) menunjukkan kemampuan untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditunjukan kepada anak tersebut. Bahasa ekspresif (bicara dan tulisan) menunjukkan ciptaan bahasa yang dikomunikasikan terhadap orang lain.
- c. komunikasi diri atau berbicara dalam hati, juga harus dibahas. Anak akan berbicara dengan dirinya sendiri ketika berkhayal pada saat merencanakan menyelesaikan masalah dan menyerahkan gerakan mereka.

b. Fungsi Bahasa sebagai Alat Komunikasi Depdiknas (2007:5)

- a) Keterampilan berbahasa
- b) Keterampilan mendengar
- c) Keterampilan berbicara
- d) Keterampilan membaca

Fungsi utama bahasa bagi anak ialah untuk berkomunikasi. Jauh sebelum anak mampu menyatakan sesuatu dengan bahasa, ia telah menunjukan kemampuan berkomunikasi Drs. Suyanto Slamet (2005:161)

Fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat untuk berkomunikasi. Fungsi bahasa dalam kajian Halliday (1976) yaitu suatu pemakaian bahasa atas dasar individu anak masih kecil. Yulsyofriend (2013:1,2)

b. Membaca

a. Pengertian membaca

Membaca merupakan salah satu aspek penting yang diajarkan, karena kegiatan membaca merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Hal ini ditegaskan oleh Musfiroh (2005:5.6), bahwa “kegiatan membaca adalah semacam dialog antara pembaca dan penulis, tanpa kecuali anak usia dini, dan kemampuan membaca mempengaruhi kemampuan berbicara, sehingga dapat dikatakan bahwa membaca merupakan aspek kebahasaan yang berfungsi sebagai pintu awal dalam membuka cakrawala berpikir seseorang”.

Membaca merupakan suatu proses berpikir yang mana pembaca menjadi partisipan aktif dan menjelaskan bahwa “membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan melalui media kata-kata, di mana kata-kata tersebut merupakan satu kesatuan yang dapat dilihat dan mempunyai makna. Proses membaca dimulai dari keinginan anak untuk memahami dan melafalkan huruf sehingga menjadi rangkaian kata-kata yang penuh makna.

Oleh karena itu, permulaan membaca bagi anak di Taman Kanak-kanak harus memperoleh perhatian sungguh-sungguh dari pendidik, sehingga anak menyadari bahwa dengan membaca anak-anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan informasi dari media cetak, dan pada akhirnya mereka dapat menginformasikan dan mengonsumsi itu kepada orang lain.

b. Jenis-jenis Membaca

Membaca terdiri atas :

- a. Membaca nyaring

Membaca nyaring sering kali disebut membaca bersuara atau membaca teknik. Disebut demikian karena pembaca mengeluarkan suara secara nyaring pada saat membaca.

b. Membaca dalam hati

Membaca dalam hati, terdiri atas :

1) Membaca ekstensif

Membaca Ekstensif, terdiri atas : membaca survey, membaca sekilas dan membaca dangkal. Membaca ekstensif merupakan proses membaca yang dilakukan secara luas. Luas berarti (1) bahan bacaan beraneka dan banyak ragamnya; (2) waktu yang digunakan cepat dan singkat. Tujuan membaca ekstensif adalah sekadar memahami isi yang penting dari bahan bacaan dengan waktu yang cepat dan singkat.

2) Membaca intensif.

Membaca intensif : membaca telaah isi, membaca telaah bahasa.

Membaca Telaah Isi : membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, membaca ide-ide.

Membaca Telaah Bahasa : membaca bahasa, membaca sastra.

Membaca intensif adalah kegiatan membaca yang dilakukan secara saksama dan merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan dan mengasah kemampuan membaca secara kritis. Membaca intensif merupakan studi saksama, telaah teliti, serta pemahaman terinci terhadap suatu bacaan sehingga timbul pemahaman yang tinggi. Membaca intensif dapat dibagi menjadi dua kelompok, yakni membaca telaah isi dan

membaca telaah bahasa. Membaca telaah isi meliputi membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide, sedangkan membaca telaah bahasa meliputi membaca bahasa dan membaca sastra

3) Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan membaca yang tujuan utamanya adalah memahami bacaan secara tepat dan cepat. Sejumlah aspek yang perlu diperlukan pembaca dalam membaca pemahaman adalah:

- a. memiliki kosa kata yang banyak
- b. memiliki kemampuan menafsirkan makna kata, kalimat, dan wacana
- c. memiliki kemampuan menangkap ide pokok dan ide penunjang
- d. memiliki kemampuan menangkap garis besar dan rincian
- e. memiliki kemampuan menangkap urutan peristiwa dalam bacaan

c) Manfaat Membaca

Membaca adalah salah satu hobi terbaik yang dimiliki oleh seseorang. Namun sungguh menyedihkan ketika mengetahui bahwa kebanyakan dari kita tidaklah diperkenalkan dengan buku-buku yang menakjubkan dunia. Ini adalah beberapa alasan bagi kita untuk memulai kebiasaan ini sebelum kamu tertinggal di belakang dalam segala hal.

Beberapa manfaat yang diperoleh anak dari kegiatan membaca, yaitu :

- a. Anak akan memperoleh pengetahuan.
- b. Anak dapat mengidentifikasikan dirinya.
- c. Anak menemukan nilai-nilai keutamaan untuk membina kepribadian.

- d. Anak dapat berimajinasi dengan baik.
- e. Anak terbantu untuk menyelesaikan problem yang harus dihadapi.
- f. Anak dapat mengetahui pengalaman dan kebudayaan lain.
- g. Memupuk rasa percaya diri anak.

Sedangkan menurut Annida mengidentifikasi delapan manfaat mengidentifikasi delapan manfaat dari aktivitas membaca, yaitu sebagai berikut:

- a. Membaca merupakan proses mental secara aktif.

Tidak seperti duduk di depan sebuah kotak idiot (TV, Playstation, dll), membaca membuat kamu menggunakan otak kamu. Ketika membaca, kamu akan dipaksa untuk memikirkan banyak hal yang kamu belum mengetahuinya. Dalam proses ini, kamu akan menggunakan sel abu-abu otak kamu untuk berfikir dan menjadi semakin pintar.

- b. Membaca akan meningkatkan kosakata kamu.

Kamu dapat belajar bagaimana mengira suatu makna dari suatu kata (yang belum kamu ketahui) dengan membaca konteks dari kata-kata lainnya di sebuah kalimat. Buku, terutama yang menantang, akan menampakkan kepada kamu begitu banyak kata yang mungkin sebaliknya belum kamu ketahui.

- c. Membaca akan meningkatkan konsentrasi dan fokus.

Kamu perlu untuk bisa fokus terhadap buku yang sedang kamu baca untuk waktu yang cukup lama. Tidak seperti majalah, internet atau email yang hanya berisi potongan kecil informasi, buku akan

menceritakan keseluruhan cerita. Oleh sebab kamu perlu berkonsentrasi untuk membaca. Seperti otot, kamu akan menjadi lebih baik di dalam berkonsentrasi.

d. Membangun kepercayaan diri.

Semakin banyak yang kamu baca, semakin banyak pengetahuan yang kamu dapatkan. Dengan bertambahnya pengetahuan, akan semakin membangun kepercayaan diri. Jadi hal ini merupakan reaksi berantai. Karena kamu adalah seorang pembaca yang baik, orang-orang akan mencari kamu untuk mencari suatu jawaban. Perasaan kamu terhadap diri kamu sendiri akan semakin baik. Namun ingat, ikhlas tetap merupakan jalan untuk mencapai kesuksesan, dan berhati-hatilah dari sikap merasa bangga diri. Bersyukurlah selalu kepada Allah atas secuil pengetahuan yang kamu miliki.

e. Meningkatkan memori.

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa jika kamu tidak menggunakan memori kamu, kamu bisa kehilangannya. Teka-teki silang adalah salah satu contoh permainan kata yang dapat mencegah penyakit Alzheimer. Membaca, walaupun bukan sebuah permainan, akan membantu kamu meregangkan “otot” memori kamu dengan cara yang sama. Membaca itu memerlukan ingatan terhadap detail, fakta dan gambar pada suatu literatur, alur, tema atau karakter cerita.

f. Meningkatkan kedisiplinan.

Mencari waktu untuk membaca adalah sesuatu yang kita sudah mengetahuinya untuk dilakukan. Namun, siapa yang membuat jadwal untuk membaca buku setiap harinya. Hanya sedikit sekali. Karena itulah, menambahkan aktivitas membaca buku ke dalam jadwal harian kamu dan berpegang dengan jadwal tersebut akan meningkatkan kedisiplinan.

g. Meningkatkan kreativitas.

Membaca tentang keanekaragaman kehidupan dan membuka diri kamu terhadap ide dan informasi baru akan membantu perkembangan sisi kreatif otak kamu, karena otak kamu akan menyerap inovasi tersebut ke dalam proses berfikir kamu.

h. Mengurangi kebosanan.

Salah satu kebiasaan yang saya miliki adalah, apabila saya merasa bosan, maka saya akan mengambil buku dan mulai membacanya. Apa yang saya temukan dengan berpegang kepada kebiasaan ini adalah, saya menjadi semakin tertarik dengan suatu bahasan buku dan saya sudah tidak bosan lagi. Maksud saya, jika kamu merasa bosan, kamu akan merasa lebih baik dengan membaca buku yang bagus. Jika kamu ingin memecahkan rasa malas yang monoton, dan kehidupan yang tidak kreatif dan membosankan, maka pergi dan ambillah satu buku yang menarik. Bukalah halaman-halamannya dan jelajahi dunia baru yang penuh dengan informasi dan kecerdasan.

d.) Tujuan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Musfiroh (2005:5.6) Tujuan membaca memang sangat beragam, bergantung pada situasi dan berbagai kondisi membaca sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan informasi
2. Agar citra dirinya meningkat
3. Melepaskan diri dari kenyataan
4. Rekreatif
5. Untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan
6. Mencari nilai-nilai keindahan dan pengalaman estestis
7. Tanpa tujuan apa-apa

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca anak usia dini menciftakan lingkungan budaya baca tulis yang kaya, menciftakan kegiatan membaca yang menyenangkan, merancang kegiatan dan memberikan keasyikan pada anak-anak.

e.) Karakteristik Membaca

Karakteristik kemampuan dasar membaca menurut Jemaris (2005:38) yaitu :

1. Kemampuannya dalam melakukan koordinasi gerakan visual dan koordinasi gerakan motorik. Contoh gerakan bola mata bersamaan dengan tangan dalam membalik buku gambar atau buku.

2. Kemampuan dasar membaca ini dapat dilihat dari kemampuan anak tersebut dalam melakukan diskriminasi secara visual. Contoh bentuk segitiga, lingkaran, segi empat.
3. Kemampuan dalam kosa kata
4. Kemampuan diskriminasi auditori atau kemampuan membedakan suara yang didengar.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya.

c. Media

a. Pengertian Media

Media merupakan alat atau sarana yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan suatu informasi. Secara harfiah media berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak). Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/ topik pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada diri anak. Seorang guru Taman Kanak-kanak selalu menginginkan agar pesan yang disampaikannya dapat diterima anak dengan afektif dan efisien. Untuk itu diperlukan media pembelajaran media yang dikembangkan dengan baik diharapkan dapat membantu anak memahami pesan yang disampaikan kepada anak.

b. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Berikut ini secara singkat diuraikan keterangan dari jenis dan karakteristik media pembelajaran.

a. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang sering digunakan oleh guru Taman Kanak-kanak untuk membantu menyampaikan isi dari tema pembelajaran yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio adalah program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dan sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus di atasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audiovisual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh dari media audiovisual ini di antaranya program televisi atau video pendidikan atau instruksional, program slide suara, dan sebagainya.

d. Stempel Huruf

a. Pengertian Stempel Huruf

Secara umum Stempel adalah tanda tera yang dimiliki oleh sebuah institusi atau kelompok sebagai bukti pengesahan atas sesuatu yang terkait dengan interaksi institusi dengan pihak kedua.

Sedangkan pengertian Huruf menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah sebagai tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat kita katakan kalau huruf adalah lambang dari bunyi. Misalnya bunyi **be** lambangnya atau hurufnya adalah **b**, bunyi **el** lambangnya adalah **l**, dan seterusnya.

Stempel huruf merupakan media pembelajaran yang mencakup beberapa aspek yakni visual dan motorik. Adapun fungsi stempel huruf dalam dunia pendidikan terutama di Taman kanak-kanak bersifat menyenangkan, anak tidak mudah bosan, sesuai dengan kebutuhan anak, anak bisa menempelkan, mengucapkan dan memainkan stempel huruf dengan bimbingan dan pengawasan orang tua dan guru.

Guru dan orang tua harus bisa memperkenalkan penggunaan stempel huruf dengan huruf yang sesuai pada anak usia 2-6 tahun mulai belajar menggunakan bahasa, simbol dan angka. Pembelajaran mengenal huruf saat ini lebih menekankan pada anak dari pada gurunya. Dengan upaya yang lebih menekankan bagaimana anak belajar.

Aspek pokok dalam pembelajaran mengenal itu sendiri adalah anak dapat menyadari keterbatasan pengetahuan mereka, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru, dan akhirnya dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.

Jika stempel huruf diartikan untuk permainan anak usia dini adalah suatu permainan untuk melatih motorik halus anak usia dini dan untuk memudahkan anak usia dini belajar membaca sambil bermain.

a. Tujuan Permainan Stempel Huruf

Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar membaca.

b. Manfaat permainan stempel huruf

Sebagai media intervensi, bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain-lain. Permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak.

c. Fungsi Stempel Huruf

Fungsi stempel huruf dalam dunia pendidikan terutama Taman Kanak-kanak yaitu:

- a. Bersifat menyenangkan
- b. Anak tidak mudah bosan
- c. Sesuai dengan kebutuhan anak
- d. Anak bisa menempelkan,
- e. Mengucapkan dan memainkan stempel huruf melalui bimbingan dan pengawasan guru dan orang tua.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Rahma, 2010 dengan judul “ Peningkatan Minat Membaca Anak Usia Dini melalui Permainan Kotak Huruf di Taman Kanak-kanak Negeri Padang”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan minat membaca anak usia dini meningkat dalam mengenal dan menunjukkan huruf-huruf yang dilihatnya.
2. Febri Madona Fiola, 2012 Peningkatan Membaca Anak Melalui Media Gambar Macam Buah-buahan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Dharmawanita Sijunjung.

3. Dewita Putri, 2012 peningkatan kemampuan membaca anak melalui bermain mencetak huruf diTaman Kanak-Kanak Negeri 1 Kampung Baru Kabupaten Sijunjung

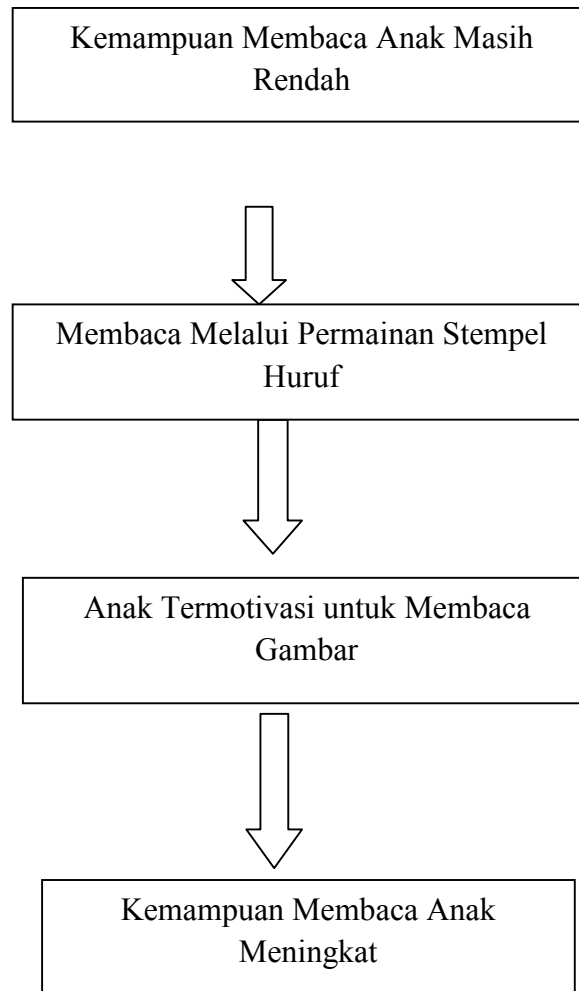
Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap positif anak meningkat dengan permainan stempel huruf. Pada penelitian Rahma selain peningkatan kemampuan membaca juga peningkatan minat membaca. Namun, perbedaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan hanya berbeda media, tetapi tujuannya sama-sama peningkatan kecerdasan dalam membaca pada anak usia dini.

C. Kerangka Berfikir

Peningkatan membaca anak dalam membaca perlu dibentuk dan dikembangkan sejak dini, karena ini akan berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak dikemudian hari, secara psikologis manfaat membaca dapat membuat anak lebih mandiri, percaya diri dan si anak tidak perlu menggantungkan dirinya kepada orang lain untuk memperoleh hiburan dan mengembangkan potensi diri yang dimilikinya.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk peningkatan membaca anak dalam membaca adalah dengan cara membaca melalui permainan stempel huruf. Dimana, permainan stempel huruf sangat afektif dan memberikan daya tarik atau rangsangan bagi anak sehingga menimbulkan rasa ingin tahu anak terhadap permainan stempel huruf tersebut secara baik dan benar.

Uraian diatas dapat digambarkan dengan bagan dbawah ini :



Bagan I
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan ini adalah terwujudnya peningkatan membaca anak melalui permainan stempel huruf secara terstruktur dan terencana dengan baik. Dengan peningkatannya membaca melalui stempel huruf secara tidak langsung kemampuan berbahasa anak akan meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perkembangan kemampuan membaca anak di TK Pertiwi Dharmawanita Sijunjung dapat ditingkatkan melalui permainan stempel huruf.
2. Peneliti melakukan secara bersiklus, siklus yang dilakukan yaitu siklus pertama dan siklus kedua.
3. Terdapat peningkatan yang sangat berarti dalam peningkatan membaca anak dan sikap anak. Hal ini terbukti dari hasil siklus pertama dengan kategori rendah, dalam artian anak yang terlihat dalam rata-rata, sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam kategori sangat tinggi.
4. Peningkatan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan media stempel huruf pada kelompok B5 Taman Kanak-kanak Pertiwi Dharmawanita Sijunjung.

B. Implikasi

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

1. Media stempel huruf dipergunakan untuk peningkatan kecerdasan membaca anak.
2. Aplikasi dengan media stempel huruf ini memudahkan guru dalam mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak karena dengan media ini menarik dan memudahkan guru dalam peningkatan membaca anak.

Kegiatan bermain permainan stempel huruf memberi manfaat bagi anak diantaranya anak dapat mengenal bentuk –bentuk huruf dan melatih motorik halus dalam memasukan play dough yang berwarna-warni kedalam stempel huruf. Selain itu, juga untuk melatih kesabaran anak pada saat pergantian menggunakan media dan saling bekerja sama dalam melaksanakan kegiatan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas yang telah diperoleh dalam penelitian ini ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan, sebagai berikut :

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan bentuk kegiatan yang menyenangkan.
2. Pihak sekolah hendaknya menyediakan buku cerita bergambar untuk menarik minat baca anak.
3. Bagi guru hendaknya dapat memperbaiki proses membaca anak dalam kegiatan bermain stempel huruf.
4. Kepada pihak Taman Kanak-kanak Pertiwi Dharmawanita Sijunjung hendaknya dapat melengkapi alat media untuk peningkatan membaca

anak seperti media stempel huruf agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

5. Bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu, dengan memberikan kesempatan dan pengalaman pada anak peningkatan membaca dan sikap anak.
6. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan membaca dan sikap anak kearah lebih baik lagi dan dapat menciptakan berbagai media yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan oleh anak.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, dkk (2008). *Pengertian Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto Suharsimi, dkk 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri Alwen.2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Padang: LPTK UNP.
- Chandrawati, 2010. *Bermain dengan Menggunakan Kecerdasan*. Jakarta : Aksara.
- Depdiknas. 2010. *Kurikulum Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran TK*. Jakarta
- Dirjen Pendidikan 2011. *Pendidikan Karakter pada PAUD*. Jakarta Media
- 2009. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk AUD*. Jakarta:Media Press
- Eliyawati, 2005. *Pemeliharaan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas
- Fiola Madona Febri, 2012. *Peningkatan Membaca Anak Melalui Media Gambar Macam Buah-buahan*. TK Pertiwi Dharmawanita Sijunjung
- Jemaris Martini. 2005. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Universitas Negeri.
- Kamtini. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Nasional.
- Montolalu,dkk, (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Departemene Pendidikan Nasional
- Musfiroh. Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Mengajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasinal
- Partini 2010. *Pengantar Pendidikan AUD*. Yogyakarta:Grafindo Lentera Media
- Putri, Dewita. 2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Bermain Mencetak Huruf*.diTaman Kanak-kanak Negeri Sijunjung.
- Solehuddin, M. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia.