

**PENINGKATAN KREATIVITAS SAINS ANAK MELALUI
BAK PASIR DI RAUDHATUL ATHFAL
PERMATA BUNDA KOTA SOLOK**

SKRIPSI

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



Oleh

**ASNOVI
NIM. 2009/50961**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kreativitas Sains Anak Melalui Bak Pasir di
Raudhatul Athfal Permata Bunda Kota Solok**

Nama : Asnovi

NIM : 2009/50961

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2011

Pembimbing I



Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

Pembimbing II



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

Deketahui Oleh:
Ketua Jurusan PG-PAUD



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

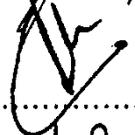
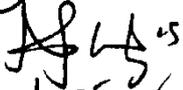
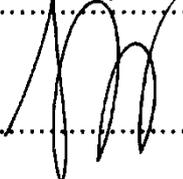
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kreativitas Sains Anak Melalui Bak Pasir Di Raudhatul Athfal Permata Bunda Kota Solok

Nama : Asnovi
NIM : 2009/50961
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1.Ketua	: Dr. Dadan Suryana	1. 
2.Sekretaris	: Indra yeni S. Pd	2. 
3.Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend. M.Pd	3. 
4.Anggota	: Nurhafizah M.Pd	4. 
5.Anggota	: Sari Dewi, M.Pd	5. 

*Sesungguhnya disamping
kesukaran ada kemudahan
apabila kamu telah selesai
mengerjakan suatu pekerjaan
maka kerjakanlah pekerjaan yang
lain
dan hanya kepada tuhanlah kamu
berharap
(Al-Insyirah: 5-8)*

*Masih panjang jalan yang harus ku tempuh
Satu babak dalam perjalanan panjang ku telah
usai
Telah berbagai peristiwa ku jalani,
Kasih sayang, keindahan, kekecewaan dan
penderitaan
Kini kebahagiaan berakhir sudah
Saat ku dengar sebuah kata yang selama ini
kurindukan
Tiada kata yang dapat ku ucap
Hanya air mata*
Tapi aku sadar perjuangan belum berakhir

*Masih banyak derita dan duka yang
akan ku alami
Tapi aku yakin Allah tidak akan
memberikan
Cobaan yang melampau batas
kemampuan umatnya.*

*Ku ingin persembahkan setulus hatiku kebahagiaan
ini
Atas usaha dan tetesan keringatku sebagai tanda
Baktiku untuk Papa ku Zulkifli dan Ibunda ku Almini
Serta Adik dan Kakakku*

*Dan yang istimewa buat suamiku Zulfikar Hendri
Terima kasih atas dukungan dan doa-Nya
Karena telah memberiku semangat, motivasi dan dorongan
Khusus buat anakku Zacky Anugrah Zulvikar
Kasih sayang tercurah untuk mu*

*Semua pengorbanan mereka tidak dapat ku balas
Dan kulupakan*
*Hanya cinta yang terdiam dan merunduk sujud
dapat kuberikan
Agar engkau bahagiakan mereka selamanya,
Amin !!!*

*Tak lupa kuucapkan terima kasih buat
Dosen Pembimbing yang telah membantu dan memotivasiku
Dalam menyelesaikan Skripsi.*

Asnovi

ABSTRAK

Asnovi. 2012. Peningkatan Kreativitas Sains Anak Melalui Bak Pasir di Raudhatul Athfal Permata Bunda Kota Solok. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum meningkatnya kreativitas sains anak dalam bidang pengembangan kognitif. Pada program pembelajaran Raudhatul Athfal dalam kemampuan (anak tertarik mengenal sains melalui kegiatan bermain pasir, anak dapat menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan pasir, Anak dapat mengenal asal mula sesuatu, mengenal perbedaan kasar-halus, mengisi dan menyebutkan isi wadah (gelas, botol) dengan air dan pasir, mencoba menceritakan tentang apa yang terjadi jika pasir didekatkan dengan magnet) yang belum menurut semestinya dan juga kurang media yang dipergunakan untuk pembelajaran sains, kurangnya kreativitas guru dalam pembelajaran sains. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) untuk meningkatkan kreativitas sains anak, 2) untuk mengetahui cara yang tepat dalam meningkatkan kreativitas sains anak, 3) untuk guru dapat mengembangkan metode dan alat peraga pembelajaran dengan menggunakan berbagai media guna meningkatkan hasil belajar anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di Raudhatul Athfal Permata Bunda Kota Solok. Dengan meneliti anak kelompok B yang berjumlah 16 orang yang terdiri dari 9 orang anak perempuan 7 orang anak laki-laki, data yang diperoleh dalam penelitian ini di dapat dari hasil observasi/pengamatan dan dokumentasi selama melakukan kegiatan dalam permainan mencetak dengan berbagaimedia yang dianalisis dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II, hasil rata-rata persentase dalam peningkatan kreativitas sains anak melalui bak pasir dapat dilihat pada siklus I masih rendah dan setelah siklus II terjadi peningkatan kreativitas sains anak.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa mencetak dengan berbagai media dapat meningkatkan kreativitas sains anak di Raudhatul Athfal Permata Bunda Kota Solok.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Yang berjudul : “ **Peningkatan Kreativitas Sains Anak Melalui Bak Pasir Di Raudhatul Athfal Permata Bunda Kota Solok**”. Tujuan penulisan skripsi adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada 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 terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Indra Yeni, S. Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman M. S, Kons selaku Dekan Fakultas yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Ibu dan Bapak Dosen serta staf Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua, kakak-kakak dan adik-adik, serta suami tercinta yang selalu memberikan dorongan dan semangat bagi peneliti.
7. Ibu Silvianti Candra, S. Pd.i. M.A sebagai kepala Raudhatul Atfhal Permata Bunda Kota Solok yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti melaksanakan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Anak didik Raudhatul Atfhal Permata Bunda Kota Solok Khususnya kelompok B yang telah berkerja sama dengan baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman angkatan 2009 yang telah banyak membantu, serta buat kebersamaannya, baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kekurangan dan kelemahan. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti khususnya.

Padang, Desember 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Defenisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Hakikat Anak Usia Dini	9
2. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini	19
3. Sains Anak Usia Dini	20
B. Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	26
D. Hipotesis Tindakan	29
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Subjek Penelitian	31
C. Prosedur Penelitian	31
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	38
G. Indikator Keberhasilan	39
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	40
1..Deskripsi Kondisi Awal	40
2..Deskripsi Siklus I	43

3..Deskripsi Siklus II	45
B. Analisis Data	46
C. Pembahasan	79

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	87
B. Implikasi	88
C. Saran	88

**DAFTAR KEPUSTAKAAN
LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Observasi pada kondisi awal sebelum tindakan	38
Tabel 4.2 Kondisi Awal Siklus I Sebelum Tindakan Penelitian	40
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kreativitas Sains Dapat Dilihat Pada Siklus I Pertemuan Pertama	49
Tabel 4.4 Hasil Observasi Mencetak Dengan Berbagai Media Dapat Dilihat Pada Siklus I Pertemuan Kedua	53
Tabel 4.5 Hasil Observasi Mencetak Dengan Berbagai Media Dapat Dilihat Pada Siklus I Pertemuan Ketiga	57
Tabel 4.6 Rekapitulasi Peningkatan Sains Anak Melalui Mencetak Dengan Berbagai Media Siklus I	60
Tabel 4.7 Hasil Observasi Kemampuan Sains Anak Melalui Mencetak Dengan Berbagai Media di Bak Pasir Pada Tabel Siklus II Pertemuan Pertama	64
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Sains Anak Melalui Mencetak Dengan Berbagai Media di Bak Pasir Pada Tabel Siklus II Pertemuan Kedua	69
Tabel 4.9 Hasil Observasi Kemampuan Sains Anak Melalui Mencetak Dengan Berbagai Media di Bak Pasir Pada Tabel Siklus II Pertemuan ketiga	73
Tabel 4.10 Rekapitulasi Peningkatan Sains Anak Melalui Mencetak Dengan Berbagai Media Pada Siklus II	76

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kondisi awal sebelum tindakan	42
2. Hasil observasi mencetak dengan berbagai media siklus I Pertemuan Pertama	51
3. Hasil observasi mencetak dengan berbagai media siklus I Pertemuan kedua	54
4. Hasil observasi mencetak dengan berbagai media siklus I Pertemuan kedua	58
5. Rekapitulasi peningkatan sains Anak Melalui Mencetak dengan berbagai Media Pada siklus I.....	62
6. Hasil observasi mencetak dengan berbagai media siklus II Pertemuan Pertama	66
7. Hasil observasi mencetak dengan berbagai media siklus II Pertemuan kedua	70
8. Hasil observasi mencetak dengan berbagai media siklus II Pertemuan ketiga	74
9. Rekapitulasi peningkatan sains Anak Melalui Mencetak dengan berbagai Media Pada siklus II	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil rata-rata penilaian kreativitas sains anak melalui mencetak dengan berbagai media (sebelum tindakan).....	92
2. Hasil rata-rata penilaian kreativitas sains anak melalui mencetak dengan berbagai media dibak Pasir Siklus I Pertemuan Satu	93
3. Hasil rata-rata penilaian kreativitas sains anak melalui mencetak dengan berbagai media dibak Pasir Siklus I Pertemuan dua.....	94
4. Hasil rata-rata penilaian kreativitas sains anak melalui mencetak dengan berbagai media dibak Pasir Siklus I Pertemuan tiga	95
5. Hasil rata-rata penilaian kreativitas sains anak melalui mencetak dengan berbagai media dibak Pasir Siklus II Pertemuan Satu.....	96
6. Hasil rata-rata penilaian kreativitas sains anak melalui mencetak dengan berbagai media dibak Pasir Siklus II Pertemuan dua	97
7. Hasil rata-rata penilaian kreativitas sains anak melalui mencetak dengan berbagai media dibak Pasir Siklus II Pertemuan tiga	98
8. Rencana Kegiatan Harian (pada kondisi awal)	99
9. Rencana Kegiatan Harian pada pertemuan Satu (siklus I).....	100
10. Rencana Kegiatan Harian pada Pertemuan dua (siklus I).....	101
11. Rencana kegiatan Harian pada pertemuan tiga (siklus I).....	102
12. Rencana Kegiatan Harian pada pertemuan Satu (siklus II)	103
13. Rencana Kegiatan Harian pada Pertemuan dua (siklus II).....	104
14. Rencana kegiatan Harian pada pertemuan tiga (siklus II)	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media bak pasir	
2. Guru sedang menerangkan perbedaan kasar-halus	
3. Guru memberikan waktu kepada anak untuk meraba	
4. Guru menerangkan perbedaan berat ringan benda	
5. Guru membimbing anak dalam mencetak berbagai media	
6. Anak sedang berkreasi sesuai keinginannya	
7. Hasil karya anak	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar membaca, Masyarakat yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan yang luas. Untuk terciptanya masyarakat yang mempunyai pengetahuan dan wawasan yang luas, adalah melalui lembaga-lembaga pendidikan.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 3 menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan lembaga pendidikan mengefektifkan dalam materi yang diajarkan.

UU Sisdiknas No 20 tahun 2003, pada Bab IV Pasal 28 menyatakan "Pendidikan anak usia dini [PAUD] di tujukan pada anak semenjak lahir sampai usia 6 tahun untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani dan juga memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya".

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa “Standar pendidikan anak usia dini meliputi pendidikan formal dan nonformal yang terdiri atas: (a) Standar tingkat pencapaian perkembangan, (b) Standar pendidikan dan tenaga kependidikan, (c) Standar isi, proses, dan penilaian, dan (d) Standar sarana dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan.” Maka tepatlah dikatakan bahwa usia dini merupakan usia emas (*Golden Age*) dimana anak berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Anak akan merasa sangat bahagia ketika ia telah mampu membaca buku yang ingin ia ketahui isinya tanpa melibatkan orang lain untuk membacakannya. Dengan demikian rasa ingin tahu yang sedang berkembang dalam diri anak dapat terpenuhi dan tersalurkan secara baik melalui kegiatan membaca.

Program pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar, salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar adalah bahasa. Aspek pengembangan bahasa mempunyai kompetensi dasar yaitu anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca.

Di antara yang diajarkan di taman kanak-kanak (TK) adalah baca tulis Al-Qur'an. Baca tulis Al-Qur'an ini merupakan materi yang selalu diajarkan dari mulai jenjang sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Tidak

ketinggalan ini juga diajarkan pada anak usia dini. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pembelajaran baca tulis Al-Qur'an bagi peserta didik, karena baca tulis Al-Qur'an merupakan mata pelajaran yang menunjang bagi seluruh mata pelajaran agama Islam. Contohnya ketika mempelajari aqidah Islam sangat membutuhkan materi baca tulis Al-Qur'an, karena dalam materi aqidah Islam terdapat banyak dalil (Al-Qur'an dan Hadits) yang harus dipahami lebih mendalam.

Dari realitas tersebut dapat dibuktikan bahwa baca tulis Al-Qur'an merupakan hal yang sangat esensial dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memahami kandungan ayat-ayat Al-Qur'an, terlebih dahulu kita harus dapat membacanya dengan baik dan benar, dengan cara mempelajarinya melalui metode Baca Tulis Al-Qur'an yang tepat.

Saat ini kita banyak mengenal metode dalam Baca Tulis Al-Qur'an yang berkembang dan dianggap sesuai dengan daerahnya diantaranya metode *Iqra'*, *Qira'ati*, *Al-banjari*, *Al-jabari*, *Uktub*, dan lain sebagainya. Dari hasil pengamatan peneliti, mayoritas dari metode-metode yang ada hanya sebatas bagaimana anak mengenal dan paham dalam baca tulis Al-Qur'an tanpa memperhatikan aplikasi dari pemahaman tersebut. Dalam proses pembelajarannya pun kurang dapat menarik minat anak untuk belajar, termasuk pembelajaran kepada anak usia dini.

Membaca adalah suatu kegiatan fisik dan mental. Melalui membaca informasi dan pengetahuan yang berguna bagi kehidupan dapat diperoleh. Inilah motivasi pokok yang dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya

minat membaca. Apabila minat ini sudah tumbuh dan berkembang, dalam arti bahwa orang bersangkutan sudah mulai suka membaca, maka kebiasaan membaca pun akan berkembang. Tempat yang terbaik untuk menumbuhkan minat dan mengembangkan kebiasaan membaca adalah dirumah, terutama karena suasana kekeluargaan itu. Waktunya sebaiknya sedini mungkin semasa taman kanak-kanak. Begitupun minat membaca Al-Al-Qur'an harus dimulai sedini mungkin, karena Al-Al-Qur'an merupakan dasar pijakan hidup bagi ummat manusia yang beragama Islam. Minat membaca Al-Al-Qur'an dimulai dari pengenalan huruf-huruf hijaiyah dan dapat membacanya sesuai dengan kaidah-kaidah yang benar.

Steinberg (1982: 214-215) mengemukakan bahwa setidaknya ada empat keuntungan mengajar anak membaca dilihat dari segi proses belajar mengajar : (1) Belajar membaca dini memenuhi rasa ingin tahu anak; (2) Situasi akrab dan informal merupakan faktor yang kondusif bagi anak belajar; (3) Anak yang berusia dini pada umumnya perasa dan mudah terkesan, serta dapat diatur; dan (4) Anak yang berusia dini dapat mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat.

Dari keempat keuntungan tersebut mencakup perkembangan yang sedang terjadi pada anak usia dini yaitu perkembangan fisik, mental dan bahasa anak. Yang perlu diperhatikan ialah metode mengajar anak dan program perlu dicarikan formula yang tepat sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Fenomena yang terjadi di lapangan, kebanyakan anak yang telah tamat sekolah taman kanak-kanak belum mengenal huruf hijaiyah secara benar, banyak yang belum bisa membaca huruf hijaiyah dan sebagian besar juga belum mengenal secara baik konsep huruf hijaiyah tersebut.

Minat anak dalam membaca Al-Qur'an kurang, dan semangat untuk belajar baca Al Al-Qur'an boleh dikatakan tidak ada baik di pendidikan formal maupun di pendidikan non formal.

Sedang di sekolah dasar (SD) syarat untuk tes, siswa harus bisa baca Al-Qur'an atau sekurang-kurangnya harus bisa membaca huruf hijaiyah dan bisa membedakan huruf-huruf awal yang ada pada Al-Qur'an, dan juga dituntut harus bisa baca huruf abjad sehingga anak tidak sulit untuk melangkah ke jenjang pendidikan dasar.

Beberapa hal yang harus dilaksanakan oleh seorang guru TK dalam mengoptimalkan kemampuan membaca huruf hijaiyah diantaranya adalah menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, memvariasikan metode, membuat alat peraga atau memakai alat peraga yang menarik dan tidak memaksakan anak agar segera mampu membaca. Pemaksaan terhadap anak untuk langsung mampu membaca akan sangat membebani, karena akan mempengaruhi perkembangan psikologinya.

Kegiatan mengoptimalkan kemampuan membaca Al-Qur'an awal anak yang dilakukan pada anak sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain dan menggunakan alat peraga yang menarik supaya anak menjadi senang, lebih cepat memahami dan guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi.

Kenyataan yang terjadi di lapangan, khususnya di TK Pertiwi Kota Solok, banyak anak yang belum bisa membaca huruf hijaiyah secara benar dan kurangnya minat anak dalam belajar membaca Al qur an khususnya huruf hijai iyah. Hal ini disebabkan karena guru belum memakai alat peraga yang menarik, metode yang dipakai kurang bervariasi, dan sebagian alat peraga hanya memakai buku metode Iqra' saja. Selanjutnya hal ini menimbulkan kebosanan anak dalam belajar, dan mereka terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran membaca Al-Qur'an.

Upaya untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan mengupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an awal anak dalam suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Anak memiliki kemampuan yang berbeda, sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengenalkan konsep huruf dan membaca serta sulit memahami bentuk huruf.

Oleh sebab itu peneliti mengupayakan suatu bentuk permainan yang dapat membantu anak dalam mengenal huruf atau membaca huruf khususnya huruf hijaiyah yang ada dalam Al-Qur'an.

Berdasarkan fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan membaca Al-Quran awal anak melalui permainan raja huruf hijaiyah di TK Pertiwi Kota Solok.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti menemukan berbagai fenomena antara lain:

1. Kurangnya minat anak dalam membaca atau mengenal huruf Al-Qur'an awal. contohnya : banyak anak yang tidak mau membaca ketika dipanggil namanya untuk tampil.
2. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi.
3. Alat peraga kurang yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberi batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

1. Media pembelajaran dalam mengenalkan huruf kurang menarik
2. Metode yang digunakan kurang bervariasi

D. Perumusan masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

”Bagaimanakah Peningkatan permainan raja huruf hijaiyah dapat meningkatkan membaca Al-Al-Qur'an awal anak di TK Pertiwi Kota Solok?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka rancangan pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah menerapkan permainan raja huruf hijaiyah dalam proses pembelajaran secara baik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Al-Qur'an awal anak.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Peningkatan membaca Al Al-Qur'an awal anak melalui permainan raja huruf hijaiyah di TK Pertiwi kota Solok

G. Manfaat Penelitian

1. Anak: Meningkatkan minat dan kemampuan baca Al-Qur'an awal atau mengenal huruf hijaiyah awal dan meningkatkan wawasan anak dengan permainan raja huruf Hijaiyah.
2. Guru : Temuan hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru TK Pertiwi Solok dalam memilih metoda dan alat peraga yang menarik bagi siswa
3. Sekolah : Temuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas guru dan mutu pendidikan dan tercapainya kompetensi yang diharapkan
4. Peneliti selanjutnya: temuan peneliti ini di harapkan dapat di jadikan salah satu referensi untuk menunjang penelitian yang sedang dilakukan.

H. Definisi Operasional

1. Kemampuan membaca Al-Qur'an awal adalah ketika anak mengenal dengan baik huruf hijaiyah dari mulai bentuk sampai kepada cara menyambung huruf tersebut. Setelah mampu mengenal dan paham terhadap huruf hijaiyah maka anak dapat membaca dengan baik huruf demi huruf hijaiyah sesuai dengan kaidah tajwid yang baik dan benar. Dengan kata lain bahwa anak dikatakan mampu membaca Al-Qur'an awal dengan baik ketika anak tersebut dapat melafalkan huruf-huruf hijaiyah sesuai dengan makharijul huruf serta tajwid dengan baik.
2. Permainan Raja Huruf Hijaiyah adalah suatu bentuk permainan yang memotivasi anak untuk menjadi raja, ketika anak tersebut banyak hafal bentuk dan bunyi huruf hijaiyah tersebut. Permainan ini memungkinkan anak untuk terlibat aktif karena mereka akan berpacu untuk menjadi raja dalam permainan huruf hijaiyah. Keterlibatan yang aktif dari anak inilah yang selanjutnya akan meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an awal anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Pendidikan Usia Dini

Menurut Petmonodewo (2003:43), istilah yang sering digunakan untuk diskusi tentang anak usia dini adalah *nursery school* atau *preschool* (prasekolah). *Nursery school* adalah program untuk pendidikan anak usia dua, tiga dan 4 tahun. Apabila suatu sekolah akan menyelenggarakan sekolah untuk anak usia 4-5 tahun, programnya disebut *kindergarten*, istilah *kidergarten* dipergunakan untuk mereka yang akan masuk *kindergarten*.

Menurut Petmonodewo (2003:69), dalam pelaksanaan pendidikan TK, dinyatakan bahwa (1) TK adalah salah satu pendidikan sekolah yang bertujuan untuk meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, prilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan keluarganya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selajutnya; (2) pendidikan TK tidak merupakan pernsyaratan untuk memasuki sekolah dasar; (3) program kelompok A dan kelompok B bukan merupakan jenjang yang harus diikuti oleh setiap anak didik; (4) pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, kerana dunia anak adalah dunia bermain.

Selanjutnya menurut Petmonodewo (2003:69), prinsip pendidikan TK antara lain (1) TK merupakan salah satu bentuk awal pendidikan sekolah, untuk itu TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman dan menyenangkan; (2) masing-masing anak perlu mendapatkan perhatian yang bersifat individual, sesuai dengan kebutuhan anak prasekolah; (3) perkembangan adalah hasil proses kematangan dan proses belajar; (4) kegiatan belajar di TK adalah pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari; (5) sifat kegiatan belajar di TK merupakan pengembangan kemampuan yang telah diperoleh di rumah; (6) bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep pendidikan anak usia dini merupakan program pendidikan yang diberikan pada anak usia 4-6 tahun untuk menentukan perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan keluarga dan lingkungannya. Program pendidikan yang dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

a. Pengertian anak usia dini

Pada kehidupan sehari-hari, berbagai tingkat usia anak dapat kita amati. Ada bayi, balita, anak usia TK, sampai anak usia sekolah dasar. Semua kategori umur anak tersebut dikelompokkan sebagai fase anak usia dini.

Menurut (Siskandar. 2004. 4), anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia dini 0 - 8 tahun yang mencakup data program pendidikan di taman bermain, TK dan Sekolah Dasar.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian anak usia dini adalah dari usia 0 – 8 dan juga dari 0 – 6 tahun.

b. Karakteristik anak usia dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Menurut (Hartati. 2005) karakteristik anak usia dini terdiri dari :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Anak usia ini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Pada masa bayi ketertarikan ini ditunjukkan dengan merahi san memasukkannya kedalam mulut benda apa saja yang berada disekitarnya.

2. Merupakan pribadi yang unik

Meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola perkembangan setiap anak tetapi mereka memiliki keunikan masing-masing. Baik dalam hal gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga.

3. Suka berfantasi dan imajinasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Anak dapat menceritakan dengan berbagai hal dengan sangat menyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri, padahal hal itu hanya hasil fantasi atau imajinasinya saja.

4. Masa paling potensial untuk belajar

Anak usia dini sering juga di sebut *golden age* atau usia emas karena pada rentang ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.

5. Menunjukkan sikap egosentris

Egosentris berasal dari kata Ego dan Sentris. Ego artinya aku. Sentris artinya pusat. Jadi egosentris artinya :”berpusat pada aku”. Maksudnya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandang sendiri, bukan sudut pandang orang lain.

6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini cepat sekali dari suatu kegiatan ke kegiatan yang lain. Anak usia ini memang mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain.

7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya dia mulai belajar, berbagi, mengalah dan antri menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya.

c. Aspek perkembangan anak usia dini

Perkembangan anak secara psikologis yaitu cabang dari ilmu psikologis (ilmu jiwa) yang membahas perkembangan individu sejak masa konsepti sampai masa kanak-kanak. Adapun aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi :

1. Perkembangan fisik (motorik)

Perkembangan fisik (motorik) merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Setiap gerakan yang

dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dari tubuh yang dikontrol oleh otak.

Perkembangan fisik motorik meliputi :

a. Perkembangan motorik kasar

Kemampuan anak untuk duduk, berlari dan melompat termasuk contoh perkembangan fisik motorik kasar. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan anak, karena setiap anak berbeda.

b. Perkembangan motorik halus

Adapun perkembangan motorik halus merupakan perkembangan gerakan anak yang menggunakan otot-otot kecil atau sebagai anggota tubuh tertentu.

Perkembangan pada aspek ini dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan berlatih karena menulis, mengunting dan menyusun balok termasuk contoh gerakan motorik halus.

2. Perkembangan emosi

Perkembangan pada aspek ini meliputi kemampuan anak untuk mencintai, merasa aman, berani, gembira, takut dan mara serta bentuk-bentuk emosi lainnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimanya. Contoh jika anak mendapat kasih sayang, mereka akan belajar untuk menyayangi.

3. Perkembangan kognitif

Pada aspek kognitif perkembangan anak nampak pada kemampuannya atau dalam menerima, mengolah dan memahami informasi-informasi yang sampai kepadanya. Kemampuan kognitif berkaitan dengan perkembangan berbahasa lisan maupun bahasa isyarat serta memahami kata dan berbicara.

4. Perkembangan psikososial

Aspek psikososial berkaitan dengan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Misalnya kemampuan anak untuk menyapa dan bermain bersama dengan teman-teman sebayanya. Rangsangan atau latihan tidak bisa berfokus hanya pada satu atau sebagian aspek. Tantangan rangsangan dan latihan tersebut diberikan dengan tetap memperhatikan keinginan anak bukan dengan paksaan.

2. Aspek Perkembangan Bahasa Anak

Bahasa anak adalah bahasa yang telah berkembang. Anak telah banyak belajar dari lingkungan, dengan demikian bahasa anak terbentuk oleh kondisi lingkungan. Lingkungan anak mencakup lingkungan keluarga, masyarakat dan khususnya lingkungan pergaulan teman sebaya, yang berkembang didalam keluarga atau bahasa ibu.

Perkembangan bahasa anak dilengkapi dan diperkaya oleh lingkungan masyarakat dimana mereka tinggal. Hal ini berarti bahwa proses pembentukan kepribadian yang dihasilkan dari pergaulan dengan

masyarakat sekitar akan memberi ciri khusus dalam perilaku berbahasa. Bersamaan dengan kehidupannya dalam masyarakat luas, anak mengikuti proses belajar di sekolah.

Banyak tahap perkembangan bahasa yang harus dilewati dan tentu saja dengan banyak latihan serta pengalaman. Dan, yang terpenting bagaimana lingkungan memberikan dukungan dan stimulasi sewaktu masa kanak mereka sehingga mereka bisa semahir sekarang ini. Tentu tidak semua dari kita ingin anaknya menjadi orator atau pembawa acara. Namun, paling tidak semua orangtua pasti ingin anaknya melewati masa perkembangan sesuai tahapan yang diharapkan, termasuk perkembangan bahasanya. Sebelum kita lebih jauh membahas bagaimana menstimulasi perkembangan bahasa anak, ada baiknya kita lihat dulu kemampuan apa yang diharapkan dapat dicapai anak di setiap tahapan usianya.

Tabel 2.2.
Perkembangan Bahasa Anak
(Hurlock, 1978: 109)

Usia anak	Perkembangan Bahasa
6 bulan	Merespon ketika dipanggil namanya. Merespon pada suara orang lain dengan menolehkan kepala atau melihat ke arah suara. Merespon relevan dengan nada marah atau ramah.
1 tahun	Menggunakan satu atau lebih kata bermakna jika ingin sesuatu, bisa jadi hanya potongan kata misalnya 'mam' untuk makan. Mengerti instruksi sederhana seperti 'duduk' Mengeluarkan kata pertama yang bermakna.

18 bulan	Kosa kata mencapai 5-20 kata, kebanyakan kata benda. Suka mengulang kata atau kalimat. Dapat mengikuti instruksi seperti “Tolong tutup pintunya!”
2 tahun	Bisa menyebutkan sejumlah nama benda di sekitarnya. Menggabungkan dua kata menjadi kalimat pendek “Mama bobo” Kosa kata mencapai 150—300 kata Bisa berespon pada perintah seperti “Tunjukkan mana telingamu.”
3 tahun	Bisa bicara tentang masa yang lalu. Tahu nama-nama bagian tubuhnya. Menggunakan 3 kata dalam satu kalimat. Kosa kata mencapai 900-1000 kata. Bisa menyebutkan nama, usia dan jenis kelamin Bisa menjawab pertanyaan sederhana tentang lingkungannya.
4 tahun	Tahu nama-nama binatang. Mentionkan nama benda yang dilihat di buku atau majalah. Mengenal warna. Bisa mengulang 4 digit angka. Bisa mengulang kata dengan 4 suku kata. Suka mengulang kata, frase, suku kata dan bunyi.
5 tahun	Bisa menggunakan kata deskriptif seperti kata sifat. Mengerti lawan kata: kecil-besar, kasar-lembut. Dapat berhitung sampai 10. Bicara sangat jelas kecuali jika ada masalah pengucapan. Dapat mengikuti 3 instruksi sekaligus. Mengerti konsep waktu: pagi, siang, malam, besok, hari ini dan kemarin. Bisa mengulang kalimat sepanjang 9 kata.

Ada dua tipe perkembangan bahasa anak yaitu :

- a. *Egocentric Speech*, yaitu anak berbicara kepada dirinya sendiri (monolog)
- b. *Socialized Speech*, yang terjadi ketika berlangsung kontak antara anak dengan temannya atau dengan lingkungannya. Perkembangan ini dibagi

kedalam lima bentuk : *pertama, adapted information*, terjadi saling tukar gagasan atau adanya tujuan bersama yang dicari. *Kedua, critism*, menyangkut penilaian anak terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain. *Ketiga, command* (perintah), *request* (permintaan), dan *threat* (ancaman). *Keempat, questions* (pertanyaan). *Kelima, answer* (jawaban).

Ada tiga faktor paling signifikan yang mempengaruhi anak dalam berbahasa yaitu :

a. Faktor Biologis

Evolusi biologi menjadi salah satu landasan perkembangan bahasa. Mereka menyakini bahwa evolusi biologi membentuk manusia menjadi manusia linguistik. Chomsky (1957: 10) meyakini bahwa manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa pada suatu waktu tertentu dan dengan cara tertentu. Ia menegaskan bahwa setiap anak mempunyai *language acquisition device (LAD)*, yaitu kemampuan alamiah anak untuk berbahasa. Tahun-tahun awal masa anak-anak merupakan periode yang penting untuk belajar bahasa (*critical-period*). Jika pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa yang baik akan dialami seumur hidup.

Selain itu adanya periode penting dalam mempelajari bahasa bisa dibuktikan salah satunya dari aksen orang dalam berbicara. Menurut teori ini jika orang bermigrasi setelah berusia 12 tahun

kemungkinan akan berbicara bahasa Negara yang baru dengan aksen asing pada sisa hidupnya, tetapi kalau orang bermigrasi sebagai anak kecil, aksen akan hilang ketika bahasa baru akan dipelajari (Asher & Gracia, 1969: 76).

b. Faktor Kognitif

Faktor kognitif individu merupakan satu hal yang tidak bisa dipisahkan pada perkembangan bahasa anak. Para ahli kognitif juga menegaskan bahwa kemampuan anak berbahasa tergantung pada kematangan kognitifnya (Piaget, 1954: 98). Tahap awal perkembangan intelektual anak terjadi dari lahir sampai umur 2 tahun, pada masa itu anak mengenal dunianya melalui sensasi yang didapat dari inderanya dan membentuk persepsi mereka akan segala hal yang berada di luar dirinya. Misalnya, sapaan lembut dari ibu/ayah ia dengar dan belaian halus ia rasakan, kedua hal ini membentuk suatu simbol dalam proses mental anak. Perekaman sensasi nonverbal (simbolik) akan berkaitan dengan memori asosiatif yang nantinya akan memunculkan suatu logika.

Bahasa simbolik tersebut merupakan bahasa yang personal, dan setiap bayi pertama kali berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa simbolik. Sehingga sering terjadi hanya ibu yang mengerti apa yang diinginkan oleh anaknya dengan melihat/mencermati bahasa simbol yang dikeluarkan oleh anak. Simbol yang dikeluarkan anak dan dibahasakan oleh ibu itulah yang nanti membuat suatu

asosiasi, misalnya saat bayi lapar, ia menangis dan memasukkan tangan ke mulut, dan ibu membahasakan, “lapar ya.. mau makan?” Kondisi perut lapar dan kata 'makan' akan membentuk asosiasi di anak, yang suatu saat akan keluar ucapan anak, seperti “Mau makan” jika ia sudah lapar.

c. *Faktor Lingkungan*

Sementara itu, di sisi lain proses penguasaan bahasa tergantung dari stimulus dari lingkungan luar. Pada umumnya anak diperkenalkan bahasa sejak awal perkembangan mereka, salah satunya disebut *motherese*, yaitu cara ibu atau orang dewasa anak belajar bahasa melalui proses imitasi dan perulangan dari orang-orang di sekitarnya. Bahasa pada bayi berkembang melalui beberapa tahapan umum :

- 1) Mengoceh (3-6 bulan)
- 2) Kata pertama yang dipahami (6-9 bulan)
- 3) Instruksi sederhana yang dipahami (9-12 bulan)
- 4) Kata pertama yang diucapkan (10-15 bulan)
- 5) Penambahan dan penerimaan kosa kata (lebih dari 300 kata pada usia 2 tahun).
- 6) Tiga tahun ke depan kosa kata akan berkembang lebih pesat lagi

Pengenalan bahasa yang lebih dini dibutuhkan untuk memperoleh keterampilan bahasa yang baik. Tiga faktor di atas saling mendukung untuk menghasilkan kemampuan berbahasa. Peristiwa yang terjadi pada Viktor dan Genie dalam berkomunikasi dikarenakan

mereka besar dalam keterasingan sosial selama bertahun-tahun. Walaupun mereka bisa bersuara, namun suara tanpa arti, karena kurangnya kontribusi lingkungan dan perkembangan intelektual yang tidak maksimal.

3. Kemampuan dan Tahapan Membaca Anak Usia Dini

Membaca adalah menterjemahkan simbol (huruf) kedalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Kata-kata disusun sehingga kita dapat belajar memahaminya dan kita dapat membaca catatan. Untuk dapat membaca dengan baik maka perlu disertai dengan kesiapan membaca.

Menurut Hartati (1999: 97), membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan walaupun dalam kegiatan itu terjadi pengenalan huruf-huruf. Membaca dikatakan kegiatan fisik karena pada saat membaca bagian-bagian tubuh khususnya mata membantu melakukan proses pada saat membaca.

Membaca untuk anak usia dini disebut membaca dini. Membaca dini adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantaraan pembelajaran (Steinberg, 1982: 54).

Membaca sudah dapat diajarkan pada balita, bahkan lebih efektif sudah memasuki usia sekolah (6 tahun). Dalam penelitian Glen

dikemukakan bahwa anak umur 4 tahun lebih efektif daripada umur 5 tahun. Umur 3 tahun lebih mudah dari pada 4 tahun. Jelasnya, makin kecil makin mudah untuk belajar membaca.

Belajar membaca mencakup pemerolehan kecakapan yang dibangun pada keterampilan sebelumnya Chall (1979: 19) mengemukakan ada lima tahapan dalam perkembangan kemampuan membaca, dimulai dari keterampilan pre-reading hingga ke kemampuan membaca yang sangat tinggi pada orang dewasa.

Tahap 0, dimulai dari masa sebelum anak masuk kelas pertama, anak-anak harus menguasai prasyarat membaca, yakni belajar membedakan huruf dalam alfabet. Kemudian pada saat anak masuk sekolah banyak yang sudah dapat "membaca" beberapa kata. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka dapat membedakan antara pola huruf, meskipun belum dapat mengerti kata itu sendiri. Pengetahuan anak-anak tentang huruf dan kata saat ini secara umum lebih baik ketimbang beberapa generasi sebelumnya, hal ini dikarenakan pengaruh dari lingkungan.

Tahap1, mencakup tahun pertama di kelas satu. Anak belajar kecakapan merekam fonologi, yaitu keterampilan yang digunakan untuk menterjemahkan simbol-simbol ke dalam suara dan kata-kata. Kemampuan ini diikuti dengan tahap kedua pada kelas dua dan tiga, di mana anak sudah belajar membaca dengan dengan fasih. Di akhir kelas tiga kebanyakan anak sekolah sudah menguasai hubungan dari huruf ke

suara dan dapat membaca sebagian besar kata dan kalimat sederhana yang diberikan.

Perubahan dari *"learning to read"* menuju *"reading to learn"* dimulai dalam tahap ketiga dari kelas 4 sampai kelas 8. anak-anak pada tahap ini sudah bisa mendapatkan informasi dari materi tertulis, direfleksikan dalam kurikulum sekolah. Anak-anak di kelas ini diharapkan belajar dari buku yang mereka baca. Jika anak belum menguasai *"how to"* membaca ketika kelas empat, maka kemajuan membaca untuk kelas selanjutnya bisa terhambat.

Tahap 4, dimulai pada saat sekolah tinggi, direfleksikan dengan kemampuan baca yang sangat fasih. Anak menjadi semakin dapat memahami beragam materi bacaan dan menarik kesimpulan dari apa yang mereka baca.

Menurut Eliason (1994: 94) membaca *"Children who have enjoyed picture, alphabet, nursery, rhyme, and story books from early infancy will have a greater desire to read because they know that reading opens new doors, provide information and is enjoyable"*. Anak yang menyukai gambar atau huruf sejak awal perkembangan anak mempunyai keinginan membaca lebih besar karena mereka tahu bahwa membaca, membuka pintu baru, membanahi informasi dan menyenangkan. Menurut Tzu (1984: 48), perilaku kesiapan membaca dapat diperlihatkan anak sebagai berikut :

- a. Rasa ingin tahu tentang benda-benda di dalam lingkungan, manusia, proses dan sebagainya.

- b. Mampu untuk menterjemahkan atau membaca gambar dengan mengidentifikasi dan menggambarannya.
- c. Menyeluruh dalam pembelajaran
- d. Melalui kemampuan berkomunikasi dengan bahasa percakapan khususnya dalam kalimat
- e. Memiliki kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan dalam dan suara secara cukup baik untuk mencocokkan atau suara dengan lainnya.
- f. Keinginan untuk belajar membaca
- g. Memiliki kematangan emosional yang cukup untuk dapat konsentrasi dan terus menerus dalam suatu tugas
- h. Memiliki percaya diri dan stabilitas emosi

Kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi atas empat perkembangan, yaitu :

- a. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan. Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membalik-balikkan buku dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya
- b. Tahap membaca gambar. Anak usia TK telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya.

- c. Tahap pengenalan bacaan. Pada tahap ini, anak usia TK telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantic (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama. Anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali cetakan hurufnya dan konteksnya. Anak mulai mengenal tanda-tanda yang ada pada benda-benda dilingkungannya.
- d. Tahap membaca lancar. Pada tahap ini anak sudah membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. (Stenberg, 1982: 28)

Dalam hal kemampuan membaca Al-qur'an perlu memperhatikan fase-fase seperti diatas, anak dikatakan mampu membaca Al-Quran ketika anak mengenal dengan baik huruf hijaiyah dari mulai bentuk sampai kepada cara menyambung huruf tersebut. Setelah mampu mengenal dan paham terhadap huruf hijaiyah maka anak dapat membaca dengan baik ayat per ayat dalam Al-Quran sesuai dengan kaidah tajwid yang baik dan benar. Dengan kata lain bahwa anak dikatakan mampu membaca Al Quran dengan baik ketika anak tersebut dapat melafalkan ayat-ayat al-qur'an sesuai dengan makharijul huruf serta tajwid dengan baik.

4. Konsep Belajar Melalui Bermain dalam PAUD

a. Pengertian Bermain

Hampir semua orang dibelahan dunia manapun mengerti apa yang dimaksud dengan bermain. Namun tidak semua orang dapat memberi

batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Menurut Prasetyono dalam Hartati S, (2007) menyatakan bahwa :

”Bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsangan. Selain dapat membuat diri anak senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik untuk merangsang perkembangan kecerdasan anak melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba dan merasakan yang kesemuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain”.

Sedang menurut Semiawan dalam Buletin PADU (2003):

”Bermain sangat berperan dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bagi anak, bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan mendapat hadiah atau alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya”.

Kreativitas belajar anak melalui bermain sangat penting sekali untuk dipahami oleh orang tua dan guru di dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin sesuai dengan periodisasi perkembangannya.

Bruner dalam Elizabeth; (1990), mengatakan:

“bahwa bermain dalam periode anak dini usia merupakan “kegiatan yang serius” yang merupakan bagian yang paling penting dalam perkembangan anak. Dalam bermain anak akan belajar untuk melakukan improvisasi dan kombinasi yang akan digunakan untuk mempelajari sesuatu yang mempersiapkan diri menghadapi kehidupan dewasa”.

Bermain juga menurut (Gallahue: 1989) adalah :

”Suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya”.

Biasanya anak melakukan permainan dengan alasan untuk mengetahui dan bereksperimen tentang dunia sekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan dunia sekitarnya. Anak-anak bermain karena bermain adalah aktivitas yang paling menyenangkan bagi mereka, dan mereka melakukannya bukan karena ingin dipuji atau karena ingi diberi hadiah. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium dimana anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata.

Dworetzy dikutip dalam Moeslihatun (1995), mengemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain yakni :

- 1) Motivasi instrinsik, yaitu tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak itu sendiri. Bukan karena adanya tuntutan dari dalam diri anak itu sendiri. Bukan karena tuntutan dari orang-orang disekitarnya atau karena kebutuhan akan fungsi-fungsi tubuhnya.
- 2) Pengaruh positif, yaitu tingkah laku yang menyenangkan untuk dilakukan
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti urutan yang sebenarnya melainkan lebih bersifat pura-pura

- 4) Cara/tujuan, cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya karena anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan
- 5) Kelenturan, yakni bermain itu perilaku yang lentur yang ditujukan baik dalam bentuk maupun hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Jika kita menggunakan kelima kriteria tersebut, maka dapat dikatakan bahwa bila seseorang anak menggunakan mainan boneka dengan cara yang fleksibel tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, kegiatannya pura-pura, menyenangkan bagi dirinya, dan melakukan kegiatan hanya untuk kesenggangan, maka dapat dikatakan ia sedang bermain. Almy (1984) dalam An Jo (2007) menulis bahwa :

“membedakan karakteristik-karakteristik bermain membuatnya penting untuk perkembangan anak. Dalam paper yang disetujui oleh *Association for Childhood Education International* (ACEI), Isenberg dan Quisenberry (1988) menyatakan bahwa “bermain adalah perilaku dinamis, aktif dan konstruktif, yang merupakan bagian penting dan integral dari masa kanak-kanak, balita hingga masa remaja.”

ACEI juga menegaskan bahwa guru harus mengartikulasikan kebutuhan untuk bermain dalam kehidupan anak-anak, terutama sebagai bagian dari kehidupan sekolah mereka.

Dengan mamahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka akan belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya.

Bahkan, kalau kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik dan ini tidak akan terlihat secara nyata segera, melainkan baru kelak bila ia sudah menjadi remaja. Ada 2 hal yang terkait dengan masalah ini.

- 1) Perkembangan kognitif anak pada umur ini menunjukkan bahwa ia berada pada taraf praoperasional sampai pada tahap operasi konkret. Ciri-ciri dari tahap perkembangan yang ditandai oleh *Childhood education*, adalah perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir memecahkan persoalan dengan menggunakan lambang tertentu. Makin ia memasuki tahap perkembangan operasi konkret, maka makin mampu ia berpikir logis, meskipun segala sesuatu pelajaran yang bersifat formal belum menjadi suasana yang diakrabi secara alamiah. Makin lama maka usai fase operasi konkret, secara bertahap ia memasuki fase operasi formal.
- 2) Hal kedua terkait dengan yang dikatakan dimuka, berkaitan dengan fungsi otak kita. Seperti diketahui, kedua belahan otak kita, kiri dan kanan, memiliki fungsi yang berbeda-beda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri dan respons untuk berfikir logis, teratur, dan linier. Sebaliknya, belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berpikir holistik, imajinatif dan kreatif. Bila anak belajar formal (seperti banyak hafal-menghafal) pada umur muda, maka belahan otak kiri yang berfungsi linier logis, dan teratur amat dipentingkan dalam perkembangannya dan sering berakibat bahwa fungsi belahan otak kanan yang banyak digunakan dalam berbagai permainan terabaikan.

Akibatnya menurut penelitian (Clark, 1986), maka yang diperlukan seperti itu, kelak akan tumbuh sering dengan memiliki sikap yang cenderung bermusuhan (*hostile attitude*, Clark, 1986) terhadap sesama teman atau orang lain. Hal tersebut menunjuk pada suatu pertumbuhan mental yang kurang sehat.

Jadi belajar sambil bermain bagi anak umur kurang lebih 4-7, tahun adalah suatu *conditio sine qua non*, bila mau tumbuh secara mental, bahkan sampai dengan umur 13 atau 14 tahun bermain adalah penting bagi anak.

b. Jenis-Jenis Bermain

Bermain dalam latar sekolah dapat digambarkan sebagai suatu kontinum mulai dari bermain bebas hingga bermain yang dipandu:

- 1) Bermain bebas dapat didefinisikan sebagai bermain dimana anak-anak memiliki sebanyak mungkin pilihan materi dan dimana mereka dapat memilih bagaimana menggunakan materi tersebut.
- 2) Bermain dipandu didefinisikan sebagai bermain dimana guru telah memilih materi-materi yang dapat dipilih anak-anak agar mereka dapat menemukan konsep-konsep tertentu.
- 3) Bermain diarahkan adalah bermain dimana guru menginstruksikan anak-anak bagaimana untuk memenuhi tugas tertentu. Menyanyikan lagu, atau bermain game-game lingkaran adalah contoh-contohnya.

Sedangkan jenis-jenis permainan secara umum, Suyanto (2005:128) mengelompokkan jenis-jenis permainan anak menjadi 5 yaitu : permainan fisik, lagu anak-anak, teka-teki berfikir logis dan berfikir matematis, bermain dengan benda-benda dan bermain peran. Berikut penjelasannya.

1) Permainan fisik

Permainan seperti kejar-kejaran, *go bag so dor (go back through door)*, petak umpet, dan lain sebagainya menggunakan banyak kegiatan fisik. Anak usia 5-7 tahun sering bermain kejar-kejaran, menangkap temannya dan jatuh bergulingan (*rough and tumble play*). Permainan seperti itu tidak hanya di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi dengan bermain. Maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

2) Lagu anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang. Dari sifatnya ada lagu yang humoris, ada yang mengandung teka-teki dan adapula yang mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur. Unsur lagu yang menarik adalah adanya *rhyme* atau bunyi akhir yang sama, misalnya ; lagu yang berakhiran “u” semua atau “kan“ semua dan lain sebagainya.

3) Teka-teki, berpikir logis dan berpikir matematis

Berbagai permainan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis. Lowok, suatu permainan dengan karet gelang anak-anak belajar tentang ganjil dan genap, lebih banyak dan lebih sedikit.

4) Bermain dengan benda-benda

Permainan dengan objek seperti air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Anak-anak dapat belajar sifat dan ciri benda-benda tersebut. Misalnya saat bermain air anak dapat mengenal sifat-sifat air; air juga dapat digunakan untuk belajar konversi volume zat cair; dan belajar matematika. Balok dapat digunakan untuk membentuk berbagai macam bentuk bangun, untuk belajar klasifikasi dan mengembangkan imajinasi.

5) Bermain peran (*pretend play*)

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain dimana anak memainkan peran sebagai orang lain. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi dan memahami peran-peran dalam masyarakat. Biasanya di TK ada pojok keluarga atau pojok bermain peran (*sosiodramatic play center*). Misalnya anak bermain peran menjadi penjual dan pembeli. Anak-anak diberi model uang, lalu ada anak yang berperan menjadi penjual dan pembeli. Anak-anak belajar bahasa, yaitu komunikasi antara

penjual dan pembeli, seperti menjajakan dagangan, menanyakan harga, dan menawar. Mereka juga belajar matematika melalui menimbang, mengukur dan menghitung uang.

c. Karakteristik Bermain

Selain berpikir mengenai jenis bermain, kita dapat mendefinisikan bermain berdasarkan karakteristiknya. Ini termasuk motivasi personal, keterlibatan aktif, makna nonliteral, tujuan-tujuan tidak ekstrinsik, makna yang diberikan oleh pemain, dan tidak adanya aturan-aturan ekstrinsik.

1) Bermain adalah Aktifitas yang Termotivasi secara Personal.

Agar suatu aktifitas disebut bermain, maka pemainnya harus memilih untuk berpartisipasi. Jika seorang anak memilih suatu aktifitas, maka ini biasanya bermain, walaupun apa yang dilakukannya mungkin tampak sebagai kerja. Bermain harus selalu menjadi menyenangkan bagi partisipannya.

2) Bermain adalah Aktif

Semua pengalaman bermain membutuhkan beberapa keterlibatan aktif pada pemainnya. Bermain bukanlah aktifitas pasif, seperti menonton televisi, walaupun bermain tidak membutuhkan keterlibatan fisik aktif. Anak-anak yang bermain terlibat dalam berpikir, mengatur, merencanakan, dan berinteraksi dengan lingkungan. Jika keterlibatan itu pasif, maka aktifitas itu kemungkinan bukanlah bermain.

3) Bermain Seringkali Bersifat Nonliteral

Anak-anak ketika bermain dapat menanggukkan realitas, biasanya dengan kata-kata magis “Mari kita berpura-pura”. Waktu, latar dan karakter yang terlibat dalam bermain dapat dinegosiasikan dan tidak terikat pada realitas. Bermain juga tidak perlu menjadi mungkin; anak-anak mungkin berpura-pura terbang, atau menjadi monster.

4) Bermain Tidak Memiliki Tujuan Ekstrinsik

Seandainya seorang anak sedang menyusun serangkaian huruf diatas papan magnetis. Jika tugas ini telah diberikan untuk tujuan membantu mereka mempelajari urutan abjad, maka ini bukanlah bermain. Jika anak menyusun huruf-huruf berdasarkan tujuannya sendiri, maka ini dikatakan bermain. Dalam bermain, proses, atau cara bukanlah hasil akhir, adalah yang paling penting. Hasil dari bermain tidaklah sepenting *partisipasi* didalamnya.

5) Pemain Memberikan Makna pada Bermain

Anak-anak terkadang mengeksplorasi atau menggunakan materi-materi dalam cara-cara yang dispesifikasikan oleh orang lain, tetapi ketika bermain, mereka memberikan penafsiran mereka sendiri terhadap materi. Seorang anak mungkin menggunakan 10 balok untuk membangun model-model angka jika diarahkan untuk melakukan hal tersebut oleh seorang dewasa. Namun jika dia dibiarkan untuk menggunakan materi secara bebas, maka dia

mungkin menggunakannya untuk membuat rumah-rumahan atau jalanan.

6) Bermain Tidak Memiliki Aturan-Aturan Ekstrinsik

Jika suatu aktifitas akan dianggap sebagai bermain, maka pemainnya harus dapat merubah aturan-aturan aktifitas ketika dibutuhkan. Sebagai contoh, anak-anak yang bermain dengan balok mungkin membuat aturan-aturan mengenai ruang untuk bangunan, tetapi aturan-aturan tersebut dirundingkan dengan pemain.

Karakteristik bermain yang dikemukakan di atas, seiring dengan esensi bermain yang dikemukakan oleh Suyanto (2005:122), yaitu : aktif, menyenangkan, voluntir dan motivasi internal, memiliki aturan, dan simbolik dan berarti. Berikut penjelasan kelima esensi bermain tersebut :

1) Aktif

Pada hampir semua permainan anak aktif baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi dan menunjukkan rasa ingin tahu tentang benda, orang maupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Mereka pun mampu menggunakan benda untuk merepresentasikan benda lainnya. Sebuah balok kayu bisa menjadi mobil. Anak pura-pura menggerakkan balok kayu tersebut seperti gerakan mobil sambil bersuara menirukan suara mobil. Anak juga senang bermain dengan berbagai gerakan, seperti berlari, mengejar, menangkap dan

melompat. Jadi, pada saat bermain anak aktif melakukan berbagai kegiatan baik fisik ataupun psikis.

2) Menyenangkan

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Meskipun tidak jarang bermain menimbulkan tangis diantara anak yang terlibat, anak-anak menikmati permainannya, mereka bernyanyi, tertawa, berteriak lepas dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.

3) Voluntir dan motivasi internal.

Anak ikut dalam suatu kegiatan permainan secara sukarela. Mereka termotivasi dari dalam dirinya (motivasi internal) untuk ikut bermain. Bentuk permainannya juga dipilih dan ditentukan bersama. Begitu pula peran masing-masing anak ditentukan secara adil sesuai aturan yang berlaku.

4) Memiliki aturan

Setiap permainan ada aturannya. Untuk main petak umpet misalnya, ada aturannya, baik untuk menentukan anak yang akan berperan sebagai pencari dan yang dicari misalnya dengan "*Ping Sut*" atau "*Hom Pim Pa*". Anak yang ketahuan paling awal akan menjadi pencari berikutnya. Jika anak yang bersembunyi tidak kunjung ditemukan, mereka juga akan memberi "*clue*" atau tanda agar mereka bisa ditemukan oleh temannya yang mencari.

5) Simbolik dan Berarti

Pada saat bermain, anak menghubungkan antara pengalaman lampainya yang tersimpan dalam pikirannya dengan kenyataan yang ada. Pada saat bermain anak bisa berpura-pura menjadi orang lain dan menirukan karakternya. Ia bisa menjadi seorang polisi, guru, ayah, ibu atau menjadi bayi. Jadi, bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek atau dirinya sebagai simbol dari benda atau orang lain sehingga bermain disebut simbolik. Peran-peran yang dimainkan anak biasanya merepresentasikan peran-peran orang dewasa dalam masyarakatnya, sehingga kegiatan tersebut sangat berarti (*meaningfull*) bagi kehidupan anak kelak. Banyak anak yang sejak kecil suka berpura-pura jadi penyanyi, ketika dewasa menjadi penyanyi betul. Anak-anak yang suka berperan sebagai dokter, kelak jadi dokter benar. Hal itu bukan hal yang kebetulan, tetapi apa yang dimainkan anak memiliki arti bagi dirinya.

d. Tujuan Bermain

Bermain berkontribusi pada pertumbuhan kognitif, membantu perkembangan sosial dan emosional, dan penting untuk perkembangan fisik. Ehart dan Leavitt (1985) menyatakan bahwa bermain memberikan anak-anak kecil kesempatan “untuk menguasai banyak skill-skill dan konsep fisik, sosial dan intelektual dasar.”

Menurut Suyanto (2005:124) mengemukakan bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua

bidang perkembangan baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial maupun emosional. Penjelasannya sebagai berikut.

1) Bermain mengembangkan kemampuan motorik

Pada saat anak bermain mereka berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain, anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi.

2) Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Anak belajar mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan objek yang ada disekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari penginderaan tersebut, anak memperoleh fakta-fakta, informasi dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berfikir abstrak. Jadi, bermain menjembatani anak dari berpikir konkrit ke berpikir abstrak.

3) Bermain mengembangkan kemampuan afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap

anak memahami aturan mainnya. Oeh karena itu, bermain akan melatih anak dalam menyadari akan adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral.

4) Bermain mengembangkan kemampuan bahasa

Pada saat bermain, anak-anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau sekedar menyatakan pikirannya (*thinking aloud*). Sering kita jumpai anak kecil bermain sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan dirinya sendiri. Ia sebenarnya ”membahasakan” apa yang ada didalam pikirannya. Ketika anak bermain dengan temannya, mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak, dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.

5) Bermain mengembangkan kemampuan sosial

Pada saat anak bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespon, memberi, menerima dan menolak atau menyetujui ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentrisme pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Setiap permainan mempunyai tujuan yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan situasi lingkungannya. Tujuan umum adalah

untuk membentuk dan membina watak lewat metode yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian peserta didik tidak merasa di bebani dengan nasehat atau pelajaran, karena sambil bermain dapat memetik pelajaran. Oleh karena itu di perlukan seorang fasilitator terlatih untuk memimpin permainan salah satunya adalah seorang guru TK.

Secara alamiah bermain juga bertujuan memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu dan juga untuk membantu meningkatkan membaca Al qur an awal anak. Dengan bermaian anak juga dapat bereksperimen tentang hal-hal yang baru bagi dirinya.

e. Pelaksanaan Membaca Al Quran Awal melalui Permainan Raja Huruf Hijaiyah

Mengajarkan membaca Al Quran awal pada anak usia dini dilakukan dengan pendekatan bermain, karena bermain adalah metode belajar yang efektif bagi anak. Untuk mengajarkan anak membaca terutama membaca Al Quran awal tidak ada larangan asalkan sesuai dengan kematangan anak.

Pada penelitian ini, yang cocok bagi anak usia TK adalah membaca Al Quran awal melalui permainan Raja huruf hijaiyah. Karena permainan inilah akan terlihat kemampuan anak dalam membaca huruf dan mengenal konsep huruf.

Pertama sekali guru memperkenalkan pada anak huruf hijaiyah melalui metode Iqra'. Dan kemudian guru meminta anak-anak untuk mengulang apa yang guru jelaskan. Guru mendengarkan ucapan anak

tentang mengulang huruf tersebut. Bagi siapa yang banyak hafal itulah yang akan berperan menjadi raja huruf dalam permainan. Guru menerangkan cara bermain pada anak-anak. Setelah anak mengerti dan paham yang akan dilakukan, anak-anak mulai main. Siapa yang menang diberi penghargaan berupa tepuk tangan atau pujian. Bagi anak yang belum berhasil diberi bimbingan dan arahan agar cepat menguasai konsep materi huruf hijaiyah tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

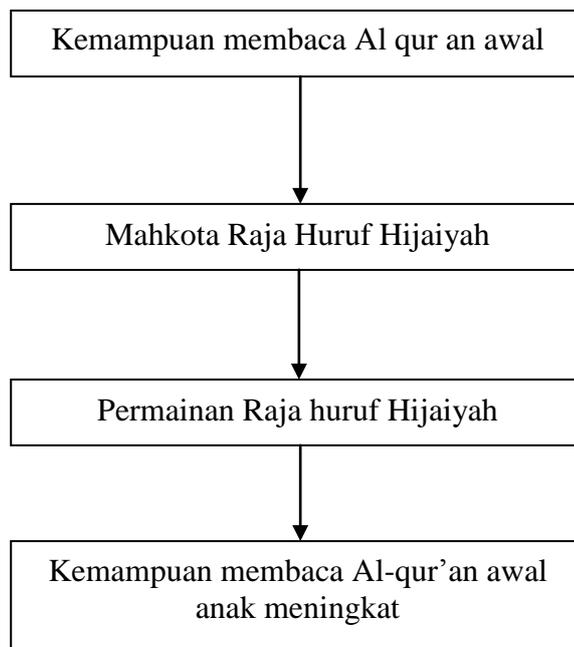
Penelitian yang membahas tentang kemampuan membaca awal huruf hijaiyah belum banyak dilakukan di Program studi PGPAUD Universitas Negeri Padang. Penulis hanya mendapatkan penelitian yang telah dilakukan oleh saudara Gusniati (2007) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan kemampuan membaca dan menulis huruf hijaiyah melalui permainan ular tangga Iqra’ di TK Bundo Kandung Padang Pariaman”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa anak mengalami peningkatan dalam hal membaca dan menulis huruf hijaiyah secara sederhana.

C. Kerangka Konseptual

Di TK Pertiwi Kota Solok khususnya di kelompok B 3 kemampuan membaca Al Quran awal anak sangat rendah. Hal ini disebabkan karena rancangan pembelajaran dan alat peraga yang kurang menarik minat baca Al

Quran awal anak. Maka dari itu penulis merancang suatu permainan yang yang dapat memotivasi dan meningkatkan membaca Al Quran awal anak.

Adapun permainan yang penulis rancang adalah permainan Raja Huruf Hijaiyah. Dalam permainan Raja Huruf Hijaiyah ini membutuhkan alat peraga diantaranya adalah mahkota raja, kartu huruf hijaiyah, dan bola ajaib. Penulis berharap dengan permainan ini, kemampuan membaca Al Quran awal anak di TK Pertiwi dapat meningkat.



Bagan 1

D. Hipotesis Tindakan

Salah satu kegiatan pengembangan anak adalah anak mampu membaca huruf hijaiyah dan anak mampu mengenal huruf hijaiyah. Dengan melakukan permainan Raja Huruf hijaiyah kemampuan membaca Al-Qur'an awal anak dapat meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan membaca Al-Qur'an awal anak melalui Permainan Raja huruf hijaiyah di TK Pertiwi Kota Solok yang telah dilaksanakan dalam dua siklus yang menampilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui Permainan Raja huruf hijaiyah dapat menumbuhkan membaca Al-Qur'an awal anak Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Solok pada kategori baik dengan tingkat keberhasilan diakhir siklus dua sudah meningkat.
2. Tingkat keberhasilan dari peningkatan membaca Al-Qur'an awal anak melalui Permainan Raja huruf hijaiyah dapat menumbuhkan minat membaca Al-Qur'an di TK Pertiwi Kota Solok relatif sudah baik.
3. Selama kegiatan pembelajaran atau permainan berlangsung terjadi interaksi positif diantara aktivitas belajar tercipta menyenangkan dan mereka senang belajar.
4. Dengan adanya media pembelajaran berupa mahkota raja, kartu huruf dan dadu guru melihat senang dan dapat mengabungkan segenap potensi dirinya untuk dapat membelajarkan anak dengan lebih baik.
5. Pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal yaitu Taman Kanak-kanak. Tujuan pendidikan di Taman Kaak-kanak adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi dirinya baik secara psikis maupun fisik yang meliputi perkembangan

moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa dan fisik motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar.

B. Implikasi

Hasil analisa data menunjukkan bahwa dengan menggunakan kegiatan Permainan Raja huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an awal anak. Dengan demikian guru harus meningkatkan berbagai macam media dan sarana prasarana yang dapat meningkatkan minat baca Al-Qur'an awal anak, sehingga dalam hal ini yang harus diperbaiki oleh guru dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca anak. Dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dan anak antusias dalam belajar diharapkan guru membuat berbagai teknik dan alat peraga yang menarik sehingga dapat menerima pembelajaran dengan baik dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru lebih kreatif dalam menciptakan berbagai permainan sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Permainan Raja huruf hijaiyah dapat dijadikan salah satu bentuk permainan alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an anak.
2. Supaya pembelajaran lebih menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dan disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.
3. Bagi anak didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga menjadi anak yang dapat dibanggakan oleh orangtuany.
4. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasikan lebih mendalam tentang peningkatan membaca Al-Qur'an awal melalui permainan.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile (1989). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta PT Grasindo
- Arikunto, Suharsimi (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bloom (1978). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta PT Grasindo
- Beck (1978). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta PT Grasindo
- Bentri alwen, dkk (2005). *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran . Di LPTK Padang : UNP*.
- Darmansyah. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : Suka Bina Press
- Depdiknas (2005). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta :Depdiknas.
- Erlamsyah (2006). *Pengembangan Sains Untuk Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.
- Hawadi-Akbar Reni (2001). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Haryadi. (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Mulyadi. (2004). *Bermain Dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Montolalu (2007). *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Nirwana, dkk (2004). *Belajar Dan Pembelajaran*. Padang: UNP Press
- Nugraha Ali (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Poedjiadi. (1987). *Sejarah dan Filsafat Sains*. Jakarta:Depdikbud
- Sudono Anggani (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Suyanto Slamet (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Surya yohanes(2006). *IPA Dibuak Asyik*. Jakarta: Armandelta Selaras
- Sujiono, dkk (2005). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Zen (1981). *Pengembangan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional