

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI
DENGAN PERMAINAN GAMBAR PASANGAN
DI TK ASIRIYAH PARIAMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**A S W A T I
95767/2009**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : **Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini
Dengan Gambar Pasangan di TK Asiriyah Kota Pariaman**
Nama : Aswati
NIM : 2009/95767
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

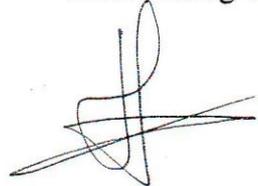
Disetujui Oleh,

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dra. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Ketua Jurusan



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

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

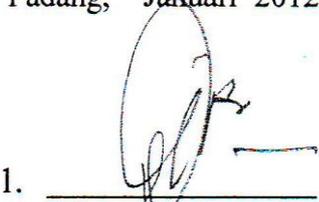
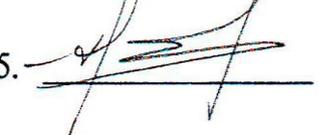
Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Gambar Pasangan di TK Asiriyah Kota Pariaman

Nama : Aswati
NIM : 2009/95767
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

1. Ketua : Drs. Indra Jaya, M.Pd
2. Sekretaris : Dra. Farida Mayar, M.Pd
3. Anggota : Indra Yeni, S.Pd
4. Anggota : Dr. Dadan Suryana
5. Anggota : Dra. Dahliarti, M.Pd

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan 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, Desember 2011

Yang Menyatakan,

ASWATI

رَبِّهِنَّ الْمَرْكُوبَاتِ

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh pekerjaan lain dan kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap.
(Q.S. Alam Nasyarah : 6-8)*

*Setiap jalan sudah ku telusuri untuk ayunkan langkah kaki
Menuju sebuah harapan yang ingin kuraihi
Akhirnya, perjalanan belumlah usai, masih ada perjalanan yang amat
peting, kehidupan ini bagaikan lukisan yang penuh dengan warna cerah
dan gelap. Begitu juga kehidupan kita yang selalu dalam kerangka
kebahagiaan dan duka lara
Hari ini seenggal bahagia dan cinta kasih sudah kuraihi
Esok sejuta asa dan harapan masih menanti
Meskipun tantangan dan cobaan hidup terus menghadang
Semua akan ku lalui dengan senyum kebahagiaan
Dalam lindungan Allah SWT,
Semoga selalu meridhoi hidup dan jalanku sepanjang masa.
Amin.....*

*Sujud dan syukur kepada Allah atas petunjuk dan ridhoNya
Ku persembahkan karyaku ini kepadayang mulia
Orang tua, serta keluargaku yang tercinta,
Suamiku (Syafrudin), dan anak-anaku tersayang yang selalu mengiringi
setiap langkah kakiku menuju kejalan kebaikan.
Serta sobat-sobat dan seluruh teman-teman seangkatan Bp. 2009*

*Terima kasih segala kasih sayang, pengertian dan pengorbanan yang
telah dicurahkan sehingga aku bisa menyelesaikan karyaku ini. Hamba
memohon jadikanlah keringat orangtuaku sebagai mutiara yang berkilau
saat aku berada di dalam kegelapan.*

By. Aswati

ABSTRAK

ASWATI. 2012. Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Permainan Gambar Pasangan di TK Asiriyah Kota Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan membaca Anak Usia Dini di TK Asiriyah Kota Pariaman masih rendah karena peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan membaca, minimnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sambil bermain dan metode yang digunakan pendidik kurang bervariasi, media yang digunakan kurang menarik bagi anak, serta guru belum ditemukan strategi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca dalam proses pembelajaran.

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang bersifat meningkatkan proses pembelajaran di kelas secara proporsional. Untuk memperoleh data penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam bentuk 2 siklus. Hasil penelitian setiap siklus menunjukkan adanya minat membaca anak usia dini dari siklus 1 yang masih dalam keadaan rendah kemudian dilakukan tindakan pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak. Pada siklus I peningkatan kemampuan membaca anak masih kurang aktif dan dilanjutkan pada siklus II kemampuan membaca anak menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, sehingga hasil rata-rata melalui permainan dinyatakan adanya peningkatan hasil dari kondisi awal penelitian nilai yang sangat rendah, pada siklus I meningkat menjadi tinggi dan pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi.

Kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan gambar pasangan meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Asiriyah Kota Pariaman.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Permainan Gambar Pasangan di TK Asiriyah Kota Pariaman”**. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, peneliti menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, peneliti tidak lupa menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Farida Mayar, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan beserta staf dan tata usaha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Ketua Yayasan dan Majelis Guru TK Asiriyah Kota Pariaman yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

6. Murid-murid TK Asiriyah Kota Pariaman yang telah memberikan izin kesempatan kepada Peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Teman-teman angkatan 2009 khususnya teman-teman jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi dan semangat serta batuan kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.

Teristimewa buat suamiku Syafruddin dan anak-anaku beserta keluarga sanak famili yang telah mendukung baik secara moril maupun materil, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

Semoga petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan sekali saran dan kritikan yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, peneliti mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengembangan pengetahuan.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Permasalahan.....	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
H. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasarn Teori.....	8
1. Hakekat Anak Usian Dini.....	8
2. Pengembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
3. Hakekat Perkembangan Bahasa.....	15
4. Konsep Membaca.....	16
5. Pengertian Bermain.....	20
6. Pendekatan Permainan Membaca.....	25
7. Pembelajaran Menggunakan Media.....	27
8. Permainan Gambar Pasangan.....	29
B. Penelitian Yang Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual.....	31
D. Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Seting Penelitian.....	34
C. Prosedur Penelitian.....	35
D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	41
G. Indikator Keberhasilan.....	43
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Data.....	44
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	44
2. Deskripsi Siklus I.....	47

3. Deskripsi Siklus II.....	66
B. Analisa Data	84
1. Analisa Siklus I.....	84
2. Analisa Siklus II.....	85
3. Analisa Sikap	89
4. Analisa Wawancara.....	89
5. Analisa Portofolio	90
C. Pembahasan.....	91
BAB V PENUTUP	95
A. Simpulan.....	95
B. Implikasi	95
C. Saran	96

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1	Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Dengan Permainan Gambar Pasangan	42
Tabel 3.2	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan Permainan Gambar Pasangan	42
Tabel 4.1	Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini dengan Permainan Gambar Pasangan pada kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	44
Tabel 4.2	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini dengan Permainan Gambar Pasangan Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	46
Tabel 4.3	Hasil Evaluasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini dengan Permainan Gambar Pasangan pada Siklus I Pertemuan Pertama	51
Tabel 4.4	Hasil Evaluasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini dengan Permainan Gambar Pasangan pada Siklus I (Pertemuan Kedua).....	53
Tabel 4.5	Hasil Evaluasi Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini dengan Permainan Gambar Pasangan pada Siklus I (Pertemuan Ketiga).....	55
Tabel 4.6	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Dengan Permainan Gambar Pasangan Siklus I.....	57
Tabel 4.7	Hasil Wawancara Anak Dalam Kegiatan Permainan Gambar Pasangan Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	59
Tabel 4.8	Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)	63
Tabel 4.9	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Dalam Permainan Gambar Pasangan pada Siklus II (Pertemuan Pertama)	70
Tabel 4.10	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Dalam Permainan Gambar Pasangan pada Siklus II (Pertemuan Kedua)	72
Tabel 4.11	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Dalam Permainan Gambar Pasangan pada Siklus II (Pertemuan Ketiga)	75
Tabel 4.12	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Dengan Permainan Gambar Pasangan Siklus II (Setelah Tindakan)	77
Tabel 4.13	Hasil Wawancara Anak Dalam Kegiatan Permainan Gambar Pasangan Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	78
Tabel 4.14	Rekapitulasi Perkembangan Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....	81
Tabel 4.15	Hasil Observasi Perbandingan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Pada Siklus I Pertemuan Ketiga dan Siklus II Pada Pertemuan Ketiga di TK Asiriyah Kota Pariaman	86

Tabel 4.16	Hasil Wawancara Anak Dalam Kegiatan Dengan Permainan Gambar Pasangan Pada Siklus I dan Siklus II di TK Asiriyah Kota Pariaman.....	90
------------	--	----

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 4.1	Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini dengan Permainan Gambar Pasangan pada kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	45
Grafik 4.2	Sikap Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini dengan Permainan Gambar Pasangan Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	46
Grafik 4.3	Pengembangan Kemampuan Membaca Anak dengan Permainan Gambar Pasangan di TK Asiriyah Kota Pariaman (Pertemuan Pertama).....	52
Grafik 4.4	Pengembangan Kemampuan Membaca Anak dengan Permainan Gambar Pasangan di TK Asiriyah Kota Pariaman (Pertemuan Kedua)	54
Grafik 4.5	Hasil Observasi Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak dengan Permainan Gambar Pasangan di TK Asiriyah Kota Pariaman (Pertemuan Ketiga).....	56
Grafik 4.6	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Permainan Gambar Pasangan Siklus I (Setelah Tindakan).....	58
Grafik 4.9	Kemampuan Membaca Anak Dengan Permainan Gambar Pasangan di TK Asiriyah Kota Pariaman Siklus II (Pertemuan Pertama).....	70
Grafik 4.10	Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Dalam Permainan Gambar Pasangan pada Siklus II (Pertemuan Kedua)	73
Grafik 4.11	Kemampuan Membaca Anak Dengan Permainan Gambar Pasangan Di TK Asiriyah Kota Pariaman Siklus II (Pertemuan Ketiga).....	75
Grafik 4.12	Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Permainan Gambar Pasangan Siklus II (Setelah Tindakan).....	77

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
- Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Pertama
- Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Kedua
- Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Ketiga
- Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Pertama
- Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Kedua
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Ketiga
- Lampiran 8 Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 9 Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I
- Lampiran 10 Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II
- Lampiran 11 Lembaran Pengamatan Sebelum Tindakan
- Lampiran 12 Lembaran Pengamatan Siklus I Pertemuan Pertama
- Lampiran 13 Lembaran Pengamatan Siklus I Pertemuan Kedua
- Lampiran 14 Lembaran Pengamatan Siklus I Pertemuan Ketiga
- Lampiran 15 Lembaran Pengamatan Siklus II Pertemuan Pertama
- Lampiran 16 Lembaran Pengamatan Siklus II Pertemuan Kedua
- Lampiran 17 Lembaran Pengamatan Siklus II Pertemuan Ketiga
- Lampiran 18 Lembaran Pengamatan Sikap Anak Sebelum Tindakan
- Lampiran 19 Lembaran Pengamatan Sikap Anak Siklus I Setelah Tindakan
- Lampiran 20 Lembaran Pengamatan Sikap Anak Siklus II Setelah Tindakan
- Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak usia dini. Anak Usia Dini (PAUD) adalah anak-anak yang usianya berkisar antara 0 sampai 8 tahun. Usia dini disebut juga dengan usia emas (*golden age*), oleh karena itu pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang memiliki karakteristik berbeda dengan anak usia lain, sehingga pendidikannya pun perlu dipandang sebagai suatu yang khusus, karena itu pendidikan anak usia dini sangat perlu mendapat perhatian yang serius dari setiap keluarga demi menciptakan generasi penerus yang baik dan berakhlak mulia. Mengingat pentingnya pendidikan anak usia dini, maka dinegara-negara maju pendidikan anak usia dini sangat mendapat perhatian yang serius dari pemerintah. Taman Kanak-kanak (TK) dipandang sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional.

Pendidikan Nasional dapat ditempuh melalui tiga jalur yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal dan dapat saling melengkapi dan memperkaya. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa : PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dapat diselenggarakan jalur pendidikan formal, non formal, informal. PAUD jalur pendidikan formal berbentuk TK, pada jalur non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB) Taman Bermain Anak (TPA). PAUD jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga/pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 14 : "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan Usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut".

TK merupakan salah satu bentuk lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur formal yang melayani anak usia 4-6 tahun. Taman Kanak-kanak mempunyai berbagai aspek pembangunan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 bahwa ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dibagi dalam bidang pengembangan. Pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Selanjutnya dijelaskan bahwa bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi : 1) berbahasa, 2) kognitif, 3) fisik motorik dan 4) seni dan siap memasuki pendidikan sekolah dasar.

Mengingat besarnya peranan pembangunan bagi kehidupan anak maka dikembangkan pada anak usia dini oleh karena itu, pemerintah berupaya mengembangkan dan menyempurnakan program kegiatan pengembangan bahasa atau membaca melalui gambar-gambar yang berwarna warni. Walaupun demikian kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan huruf-huruf untuk membaca melalui gambar-gambar yang tidak menarik bagi anak. Kondisi ini juga dialami oleh TK Asiriyah terutama pada kelompok B1,

dimana anak sudah banyak mengenal huruf-huruf awal tapi untuk menghubungkannya masih kurang dan kurangnya media yang ada di sekolah TK. Dan lihat zaman sekarang ini anak pra sekolah yang mau melanjutkan kejenjang SD sudah harus bisa menghubungkan huruf bahkan ada yang menuntut bisa membaca. Kalau dilihat perkembangan anak di TK ada beberapa permasalahan yang sering ditemui antara lain, 1) guru kurang bervariasi dalam mengajar, 2) metode yang digunakan pendidik kurang bervariasi, 3) media yang kurang bervariasi, 4) guru kurang memberikan metode bervariasi dan 5) belum ditemukan strategi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak

Usaha yang pernah peneliti lakukan untuk meningkatkan minat baca dengan membuat bermacam-macam media yang bisa merangsang anak untuk dapat membaca melalui gambar-gambar, akan tetapi alat peraga tersebut belum mampu meningkatkan minat baca anak. Disini peneliti juga menyadari mungkin yang peneliti buat tersebut kurang menyenangkan bagi anak sehingga anak kurang tertarik untuk belajar dan metode kurang bervariasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian dengan **"Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Permainan Gambar Pasangan di TK Asiriyah Pariaman"**.

Dengan mempergunakan permainan gambar pasangan yang menarik dan bervariasi mudah-mudahan akan dapat meningkatkan kemampuan membaca bagi anak TK Asiriyah.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang peneliti kemukakan tadi, maka yang menjadi permasalahan di TK Asiriyah Kota Pariaman antara lain :

1. Guru kurang bervariasi dalam mengajar

2. Metode yang digunakan pendidik kurang bervariasi
3. Media yang kurang bervariasi
4. Guru kurang memberikan metode bervariasi
5. Belum ditemukan strategi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada :”Belum ditemukan strategi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada :”Bagaimanakah pembelajaran dengan permainan gambar pasangan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak pada kelompok B1 di TK Asiriyah Kota Pariaman ”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini, maka peneliti menggunakan permainan gambar berpasangan dengan menggunakan gambar yang ada tulisan ditengahnya di kelompok B1 di TK Asiriyah Kota Pariaman.

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas penelitian bertujuan untuk menambah jenis permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan

kemampuan membaca anak melalui permainan gambar pasngan di TK Asiriyah Kota Pariaman dan memotivasi anak dalam membaca melalui permainan gambar pasangan.

G. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi anak didik

Melalui pendekatan permainan membaca dengan permainan gambar pasangan, maka pembelajaran akan terasa lebih menarik sehingga anak termotivasi untuk belajar dan terdorong untuk membaca sehingga kemampuan membaca anak akan berkembang.

2. Bagi Guru

- a. Memperbaiki kinerja guru dalam perbaikan pelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca
- b. Guru akan lebih efektif mengajarkan membaca pada anak karena media yang digunakan menari dan bervariasi.
- c. Jika PTK ini dapat mengembangkan kemampuan anak dalam membaca akan membuat guru lebih percaya diri.
- d. Bagi sekolah

Adapun manfaat bagi sekolah yaitu meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik. Dengan meningkatkan kualitas pendidikan maka akan berpengaruh terhadap kemajuan sekolah, selain itu memberikan suatu sumbangan positif bagi sekolah dengan adanya media permainan edukatif.

3. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman pemula bagi peneliti sendiri dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan di bangku perkuliahan.

H. Definisi Operasional

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulisan. Membaca mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud tujuan.

Gambar pasangan adalah, tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan, tulisan dan sebagainya yang merupakan dua benda yang satu jadi pelengkap yang lain, permainan ini menggunakan alat berupa gambar dan tulisan dan cara memainkannya adalah gambar yang ada tulisannya, jadi dibelah menjadi dua bagian, dengan diacak kemudian anak diminta mencari pasangan gambar sesuai dengan pasangannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 7). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*).

Sejalan dengan itu, Prasasti (2008:55) menyatakan bahwa:

“Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai anak usia sekolah dimana anak sudah berkembang fisiknya sehingga membentuk tubuh yang proporsional, mampu berjalan, meloncat, berlari, mampu memegang pensil dengan baik, mampu berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa verbal, mampu memahami emosi yang dirasakan orang lain berdasarkan bahasa tubuh yang ditunjukkan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah anak yang berumur dari 0-6 tahun yang sudah dapat berkembang secara fisik, bahasa, maupun berkembang secara emosi.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini sedang dalam pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat, pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu 8 dalam kandungan.

Dalam Suyanto (2008), mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat

berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya. Anak usia dini tidak hanya untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak akan tetapi untuk mengoptimalkan perkembangan otak melalui pemberian rangsangan yang tepat.

Dalam Santi (2009:12) terdapat dua tujuan pendidikan anak usia dini yaitu:

a. Tujuan utama

Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

b. Tujuan Penyerta

Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Secara umum tujuan pendidikan dari anak usia dini yaitu: mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Sesuai dengan falsafah bangsa yaitu membentuk manusia pancasila sejati yang bertqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang cakap, sehat dan terampil serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan Negara.

Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Anak perlu dibimbing agar memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

Sedangkan menurut Hasan (2009:16) tujuan pendidikan anak usia dini adalah membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah menjadi anak yang dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya sehingga memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa sesuai dengan falsafah bangsa.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Dalam Ellyawati (2005 : 2) adapun karakteristik anak usia dini yaitu:

1. Anak bersifat unik
2. Anak bersifat egosentris
3. Anak bersifat aktif dan energik
4. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
5. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang
6. Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan
7. Anak senang dan kaya dengan fantasi / daya khayal
8. Anak masih mudah frustrasi
9. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek
11. Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman

12. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Karakteristik anak usia dini Dalam Mutiah (2010:56) anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosioemosional, bahasa, dan komunikasi. Menurut Mutiah (2010:58) Karena keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya maka anak usia dini dibagi dalam 3 tahap perkembangan yaitu:

1. Masa Bayi, Usia Lahir 0-12 bulan
2. Masa *Toddler* (batita) Usia 1-3 tahun
3. Masa *early childhood*/prasekolah, Usia 3-6 tahun
4. Masa Kelas Awal SD, Usia 6-8 Tahun

Sedangkan menurut Hartati dalam (Aisyah, 2009:1.4-1.12) anak memiliki karakteristik yang khas, yaitu:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Anak merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat, eksploratif, mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian

yang pendek, banyak belajar dari pengalaman, menunjukkan minat terhadap teman sesuai dengan tahap perkembangannya karena anak merupakan bagian dari makhluk sosial.

2. Pengembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan keunikannya, dalam perkembangan dan pertumbuhannya, menurut Masitoh, dkk (2004:1-14) mengatakan bahwa anak usia dini terbagi dalam tiga tahapan yaitu : (1) masa bayi : usia lahir – 12 bulan, (2) masa balita : usia 1 – 3 tahun, (3) masa prasekolah : usia 3 – 6 tahun, dan (4) masa kelas awal SD : usia 6 – 8 tahun.

Anak usia dini adalah anak usia 0 – 8 tahun, usia tersebut memiliki kecepatan perkembangan yang luar biasa dibandingkan usia sesudahnya. Oleh sebab itu, untuk membantu perkembangan anak usia 0 – 8 tahun perlu diberi pendidikan.

Menurut Marjory Ebbeck (Hibana S, 2006 : 3) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai lahir sampai umur delapan tahun.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan berikutnya. Menurut Depdiknas (2005:2), menyatakan pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia delapan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan,

untuk membantu dan perkembangan jasmani, dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

TK merupakan pendidikan jalur formal yang bertujuan untuk membantu perkembangan jasmani, rohani dan sosial anak diluar lingkungan keluarga. Menurut Depdiknas (2005:4-5) sesuai dengan KBK, TK, program pembelajaran TK meliputi 2 bidang pengembangan, yaitu :

- a. Pembiasaan, kegiatan yang dilakukan adalah kehidupan sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan yang baik.
- b. Kemampuan dasar meliputi kemampuan berbahasa kognitif, fisik, motorik, dan seni

Bidang pengembangan pembinaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan keemandirian. Dari aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik.

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap pengembangannya.

3. Hakekat Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan salah satu kemampuan yang digunakan dalam berkomunikasi baik berbentuk lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan dan mimik muka.

Kemampuan berbahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan anak TK, karena dengan bahasa anak dapat berkomunikasi maksud tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta interatif dengan lingkungan.

Menurut Bromley dalam (Dhieni 2005:1.16) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa yang baik tidak dapat dikuasai dengan sendirinya oleh anak, akan tetapi bisa diperoleh melalui proses pembelajaran antara lain melalui kegiatan membaca. Membaca bagi anak TK merupakan suatu kegiatan dalam mengeksplorasikan berbagai simbol berupa rangkaian huruf dalam suatu tulisan, bacaan dan gambar.

Maksud kegiatan membaca di atas seorang anak usia dini membolak balik sebuah buku kemudian menemukan gambar yang menarik didalam buku, sehingga anak akan memahami gambar tersebut maka diungkapkan dalam bahasanya sendiri.

4. Konsep Membaca

a. Pendekatan Konsep

Pendekatan konsep adalah suatu pendekatan pengajaran yang secara langsung menyajikan konsep tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk menghayati bagaimana konsep itu diperoleh. Konsep merupakan buah pemikiran seseorang atau kelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga

melahirkan produk pengetahuan meliputi prinsip, hukum, dan teori. Konsep diperoleh dari fakta, peristiwa dan teori. Konsep diperoleh dari fakta peristiwa, pengalaman, melalui generalisasi dan berfikir abstrak, kegunaan konsep untuk menjelaskan dan meramalkan.

Konsep menunjukkan suatu hubungan antara konsep-konsep yang lebih sederhana sebagai dasar pemikiran atau jawaban manusia terhadap pertanyaan-pertanyaan yang bersifat asasi tentang mengapa suatu gejala itu bisa terjadi. Konsep merupakan pikiran seseorang atau sekelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga menjadi produk pengetahuan yang meliputi prinsip-prinsip, hukum dan teori.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya psikologi dan suatu definisi yang tepat mengenai konsep. Oleh karena itu konsep-konsep itu merupakan penyajian-penyajian internal dari sekelompok stimulus-stimulus, konsep-konsep itu tidak dapat diamati, konsep-konsep harus disimpulkan dalam perilaku.

b. Pengertian Membaca

Membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Menurut Tarigan (1990:7) : Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh peneliti melalui kata-kata atau bahasa tulisan.

Bond, 1975 (dalam Mulyono, 2003:200) mengemukakan bahwa; membaca merupakan pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan

stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki.

c. Tahap perkembangan membaca pada anak

Dalam buku permainan membaca dan menulis di Taman Kanak-kanak (2000:6-8), tahap-tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak adalah sebagai berikut :

1) Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting. Melihat atau membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membaca buku kesukaannya. Pada tahap pertama, orang tua atau guru dapat memberikan atau menunjukkan model/ccontoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak membicarakan buku pada anak.

2) Tahap pembentukan konsep diri (*Self Concept Stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan, membaca pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.

Pada tahap kedua, orang tua atau guru memberikan rangsangan dengan jalan membacakan sesuatu pada anak. Orang tua atau guru hendaknya memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak-anak. Orang tua atau guru hendaknya melibatkan anak membacakan berbagai buku.

3) Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*)

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenak, dapat mengungkapkan katakata yang bermakna dan berhubungan dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita

yang tertulis, dapat cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad.

Pada tahap ketiga, orang tua dan guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan menulis sesering mungkin.

4) Tahap Pengenalan Bacaan (*Take off Reader Stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphonic, semantic* dan *syntactic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

5) Tahap membaca lancar (*Independent Reader Stage*)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca seperti ayam, anggur, apel..

Pada tahap kelima orang tua dan guru masih tetap membacakan berbagai jenis buku pada anak-anak. Tindakan ini mendorong agar dapat memperbaiki serta mengajarkan cerita berstruktur.

d. Tujuan membaca

Menurut Doman dalam Hasan (2009:311) menyatakan perlunya anak diajar membaca karena beberapa hal di bawah ini :

- 1) Anak dibawah lima tahun dengan mudah menyerap informasi dalam jumlah yang sangat banyak
- 2) Anak akan dapat informasi yang kecepatannya luar biasa.

- 3) Semakin banyak informasi yang diserap oleh seorang anak, maka semakin pula yang dapat diingatnya.
- 4) Anak yang mempunyai energi yang luar biasa
- 5) Anak dapat mempelajari suatu bahasa secara utuh, dan dapat belajar hampir sebanyak yang diajarkan kepadanya.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa otak anak pada usia dini ibarat sebuah komputer, semakin banyak input yang dimasukkan maka sedemikian baik, dan semakin banyak outputnya.

5. Pengertian Bermain

a. Pengertian Bermain

“Bermain” (*play*) merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri, tanpa pertimbangan hasil akhir. Piaget menjelaskan bahwa bermain “Terdiri atas tanggapan yang berulang sekedar untuk kesenangan fungsional”. Dan lebih ditekankan lagi oleh Heim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali ditempatkan permainan sendiri.

Menurut pendidik dan ahli psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak (Gordan & Browne, dalam Montolalu, 1985:266). Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh penguasaan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Dworetzky, 1990:395). Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel, menurut Dearden (Hetherington & Parke, 1979:481) bermain merupakan kegiatan yang

non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Sedangkan menurut Hildebrand (1986:54) bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Menurut Spencer dalam Montolalu (2005:15) disebabkan adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang tumbuh dan berkembang. Produksi kekuatan di dalam diri anak itu melebihi apa yang diperlukan lahir dan batin, sehingga terjadi sisa kekuatan.

Hurlock dalam Montolalu (2005:15) menyatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari anak membutuhkan pelepasan diri pengekanan yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan kesempatan baik anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar bebas dari tekanan. Maka dikatakan bahwa mempunyai nilai penyembuhan.

Dari beberapa pendapat di atas bahwa arti bermain adalah merupakan bermacam bentuk permainan atau kegiatan yang memberikan kepuasan pada anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan bermain terkadang dalam kegiatan yang imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa.

Hampir semua kegiatan bermain menggunakan alat permainan. Alat permainan merupakan semua alat yang digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya menyangkut seluruh aspek perkembangannya. Dimana permainan juga merupakan alat pengekspresikan jiwa yang paling efisien pengembangan segenap kemampuan ditengah iklim bebas.

b. Manfaat Bermain

Menurut Franch dan Thoresa Copla (Hildebrand dalam Montolalu, 1986), ada beberapa manfaat bagi anak, antara lain :

1. Membantu pertumbuhan anak
2. Merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
3. Merupakan kebebasan anak untuk bertindak
4. Memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
5. Mempunyai unsur pertualangan didalamnya
6. Meletakkan dasar pengembangan bahasa
7. Mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antara pribadi.
8. Memberikan kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
9. Memperluas minat dan pemusatan perhatian
10. Merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.

Dari beberapa poin manfaat bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan berkembang dengan baik. Perkembangan itu meliputi kognitif, bahasa, fisik, sosial, emosi dan moral.

Montolalu (2005 : 15), menjelaskan beberapa manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut :

1. Bermain memicu kreativitas
2. Mencerdaskan otak
3. Menanggulangi konflik
4. Melatih empati
5. Mengasah panca indra
6. Media terapi (pengobatan)
7. Melakukan penemuan

c. Tujuan alat permainan

Alat permainan dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak. Tujuan alat permainan menurut Montolalu (2005 : 12)

adalah untuk menimbulkan suasana yang menyenangkan dan keakraban diantara sesama teman sehingga anak merasa betah tinggal di sekolah.

Menurut Eliyawati (2005:62) bahwa tujuan alat permainan adalah meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak diantara fisik motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral, selain itu mendorong anak berkretifitas.

Bermain merupakan buah pemikiran seseorang atau sekelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga melahirkan produk pengetahuan meliputi prinsip, hukum dan teori konsep di peroleh dari fakta, peristiwa, pengalaman, melalui generalisasi dan berfikir abstrak, kegunaan konsep untuk menjelaskan dan meramalkan.

Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan. Bermain ada dalam dunia anak, karena bermain tidak terikat pada realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah tumbuh minatnya. Dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka, sama halnya dengan perkembangan kreatifitas (Sugianto, 1995:11).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 1995:1).

Bermain bagi anak adalah kegiatan serius tapi menyenangkan. Menurut Conny R Semiawan, bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak kerana menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian (Semiawan, 2002). Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Belajar

sambil bermain bagi anak usia dini merupakan *condition sine qua non*, bila menginginkan anak sehat mental (Semiawan, 2002).

Siswanto, (2008:11) menyatakan bahwa anak bermain karena mempunyai energi yang berlebih. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial, agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial. Anggani Sudono (1995:7) mengemukakan bahwa alat permainan merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk memenuhi naluri anak dalam bermain. Menurut Frobel bermain sangat penting dalam belajar. Dari pengalaman Frobel sebagai guru, ia menyadari bahwa kegiatan bermain dapat dinikmati anak dan alat permainan yang paling disukai anak dan dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan mereka (Sugianto, 1995:4)

Malone dalam Tadkirotun Musfiroh, (2008:33) menandai tiga kriteria dari permainan, yaitu :

- a. Kriteria pertama adalah tantangan. Dengan adanya tantangan, permainan menjadi lebih efektif, aturan permainan harus jelas bagi anak dan hasil permainan itu tidak dapat dipastikan.
- b. Kriteria kedua adalah memotivasi anak terlibat dalam permainan adalah fantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan cara menyediakan konteks untuk bermain mental dengan kaidah dan strategi.
- c. Kriteria ketiga adalah keingintahuan. Keingintahuan ini mendorong anak untuk terus bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, suara dan gerakan untuk melihat pola-pola apakah yang dibentuk oleh tindakan mereka. Rasa ingin tahu anak akan mendorong mereka bagaimana harus memecahkan suatu pertentangan dalam logika permainan.

6. Pendekatan Permainan Membaca

Ada beberapa pendekatan permainan membaca yang dilakukan melalui berbagai bentuk bermain diantaranya seperti yang dituliskan Depdiknas (2000: 21-23), menyatakan sebagai berikut :

a. Metode sintesa (*Montessori*)

Didasarkan sintesa teori asosiasi yang dikembangkannya dari ilmu jiwa unsur (ilmu jiwa mozaik). Berdasarkan teori dari ilmu jiwa ini memberikan pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan mempunyai makna jika unsur tersebut bertalian atau berhubungan dengan unsur lain sehingga membentuk suatu arti.

Montesori memperkenalkan permainan membaca di mulai dari unsur huruf. permainan membaca montessari dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap huruf, misalnya hurug "a" disertai gambar ayam, angsa atau anggur, apel.

b. Metode Global (*Decroly*)

Berbeda dengan Montessari, Decroly justru mengembangkan permainan membaca pada anak dengan metode global. Metode ini didasarkan pada teori *gestalt* yang dikembangkan dari ilmu jiwa *gestalt* (ilmu jiwa keseluruhan). Keseluruhan memiliki makna yang lebih dahulu dibandingkan dengan unsur.

Decroly memperkenalkan membaca permulaan pada anak dimulai dengan memperkenalkan kalimat. Kalimat yang dipilih adalah kalimat perintah, agar anak melakukan hal-hal yang ada dalam perintah tersebut seperti "ambil apel itu". Dengan menggunakan kartu kalimat, kata. Pecahan suku kata dan huruf permainan itu dilakukan. Kegiatan permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan gambar pasangan

c. Pendekatan "*whole-linguistik*"

Permainan membaca tidak dilakukan dengan menggunakan pola kata atau kalimat yang bersruktur melainkan dengan menggunakan kemampuan linguistik (bahasa) anak secara keseluruhan, kemampuan lingusitik secara keseluruhan akan melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengar (menyimak dan memahami). Mengkonsumsikan (menggungkapkan atau memberi tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya.

Pendekatan *whole-linguistik* yaitu suatu pendekatan dalam mengembangkan membaca permulaan dengan menggunakan seluruh kemampuan lingusitik anak. Dalam pendekatan ini, dilakukan secara terpadu tanpa mengenalkan struktur pada anak. Misalnya setelah anak menggambar atau mewarnai suatu (seperti rumah atau binatang), guru meminta anak memberi nama dari gambar tersebut dan guru membantu menuliskan nama dari gambar yang diinginkan anak. Untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, anak masih diminta untuk menceritakan isi gambar yang telah dibuat.

7. Pembelajaran Menggunakan Media

Media adalah segala sesuatu yang digunakan, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran perasaan dan perhatian anak didik. Untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Hamalik (dalam Dhieni, 2005 : 10.3) mengatakan : Media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interes antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti pembelajaran.

Dalam buku petunjuk dan penggunaan media di TK, diterangkan tentang beberapa persyaratan atau prinsip-prinsip alat peraga atau alat permainan di TK. Adapun persyaratan atau prinsip-prinsip tersebut seperti dijelaskan oleh Depdiknas (2003:12) adalah :

- a. Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut.
- b. Dapat memberikan pengertian dan penjelasan suatu konsep tertentu
- c. Dapat mendorong kreatifitas anak, memberikan kesempatan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri).
- d. Alat permainan harus aman dan tidak berbahaya bagi anak.
- e. dapat digunakan secara individual, maupun secara berkelompok atau klasikal.
- f. Alat peraga atau alat permainan hendaknya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk maupun warna/kombinasi warnanya, serta rapi dalam pembuatannya
- g. Alat peraga atau alat permainan harus mudah dimainkan oleh guru maupun anak.

8. Permainan Gambar Berpasangan

Menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia, andini T. Nirmala dkk (2003, 256, 134, 305), dijelaskan : "Permainan adalah suatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan. Gambar adalah tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan, tulisan dan sebagainya. Berpasangan/pasang adalah dua benda yang satu jadi lengkapan atau pelengkap yang lain".

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa permainan gambar pasangan adalah, permainan yang menggunakan alat berupa gambar dan tulisan. Cara memainkan permainan ini dengan memasang gambar yang telah dibelah dua dicocokkan dengan pasangannya kembali. Untuk menimbulkan ketertarikan anak didik digunakan bentuk yang sudah terbelah menjadi dua bagian.

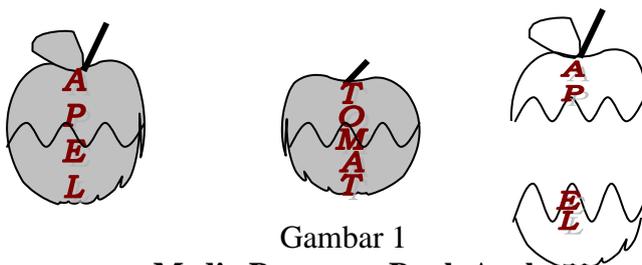
Permainan ini dirancang untuk meningkatkan kognitif anak, antara kemampuan anak mengenal dan mengingat kegiatan permainan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

Alat permainan ini terbuat dari karton yang beragam bentuk gambarnya. Dimana ditengah gambar dituliskan nama gambar tersebut, susunannya dipecah menjadi dua bagian. Cara bermainnya, diawal permainan di perlihatkan terlebih dahulu kepada anak pasangan gambar yang benar. Kemudian bersama anak guru menyebar atau mengacak pecahan-pecahan gambar tersebut. Setelah itu anak diminta untuk memasang gambar tersebut. Setelah itu anak diminta untuk memasangkan kembali pecahan-pecahannya dengan benar. Untuk menarik perhatian anak, dibuat perlombaan anak yang mana atau kelompok yang mana yang lebih cepat menyelesaikan pasangan gambar dan tulisan pada pecahan-pecahan tersebut.

Alat peraga untuk permainan ini dibuat dengan langkah sebagai berikut :

1. Karton digunting sesuai dengan bentuk gambar yang akan dibuat lalu dibagi menjadi dua bagian

Contoh :



Gambar 1
Media Pasangan Buah Apel

2. Karton yang telah digunting dibagi dua tersebut masing-masing bidangnya sama bentuk dan sesuai dengan bentuk aslinya
3. Masing-masing bentuk setengah bulat telur dari karton dipotong dengan sempurna sehingga akan menghasilkan ruang yang sama antara bentuk ruang bidang pada karton sesuai dengan bentuk gambar aslinya

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian Ernita (2008) Menguji tentang : “Meningkatkan minat baca anak melalui permainan kartu bergambar dan kartu huruf dengan menggunakan papan panel di TK Bundo Kandung Tandikat”. Menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan minat, baca dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu bergambar.

Penelitian Rahmi (2011) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul ”Meningkatkan minat baca anak usia dini melalui permainan kartu bergambar dengan metode Contal Raudhah di TK Negeri 2 Padang” menemukan bahwa terdapat peningkatan minat baca dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu bergambar dengan metode Contal Raudhah di TK Negeri 2 Padang.

Adapun relevansi penelitian di atas dengan yang peneliti lakukan adalah : 1) Ernita yaitu cara menenal huruf-huruf pada anak, 2) Rahmi yaitu cara mengenalkan kata pada anak. Dan skripsi Ernita dan Rahmi digunakan sebagai acuan, masukan dan pedoman bagi peneliti dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

Skripsi di atas merupakan acuan dan pedoman peneliti dalam melakukan tindakan penelitian untuk meningkatkan minat membaca anak di TK Asiriyah Kota Pariaman.

C. Kerangka Konseptual

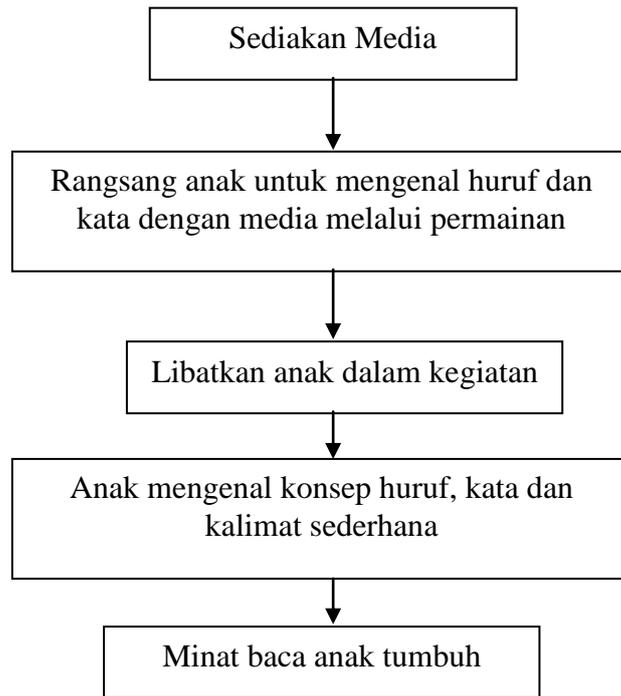
Pekembangan bahasa anak perlu dibentuk dan dikembangkan sejak dini, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang dilakukan secara lisan, tulisan maupun perbuatan untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya.

Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungan. Untuk mewujudkan kemampuan berbahasa anak, guru dapat membantu anak antara lain dengan jalan menggunakan bermacam-macam permainan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pendapat dan mengembangkan kemampuan serta menceritakan pengalamannya dengan bahasanya sendiri.

Salah satu metode yang dapat kita gunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak adalah melalui gambar-gambar yang menarik dan mempunyai huruf atau kata didalamnya, melalui permainan ini akan menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan apabila didukung oleh media yang menarik pula.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpatani dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak. Permainan gambar berpasangan dengan bentuk yang pecah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Jadi uraian di atas dapat digambarkan dengan bagan dibawah ini.



Bagan 1

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Kegiatan ini dilakukan langsung kepada anak dengan menggunakan papan ular tangga dan kartu kata bergambar. Guru mencontohkan permainan dengan cara mengocok dadu, kemudian menjatuhkan anak ular tangga apabila anak ular tangga berhenti pada salah satu huruf a sampai z, maka anak mencari kartu kata yang awalnya sesuai dengan anak ular tangga berhenti, kemudian anak menyusun huruf sesuai dengan karti kata tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang pengembangan membaca anak melalui permainan gambar pasangan di TK Asiriyah Kota Pariaman :

1. Permainan gambar pasangan dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Asiriyah Kota Pariaman.
2. Melalui permainan gambar pasangan dapat juga mengembangkan rasa percaya diri, kerja sama, atau tolong menolong, tanggung jawab, menghargai orang lain, saling menghormati, sportifitas yang tinggi dan kejujuran.
3. Pemahaman anak meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan membaca anak baru mencapai 67,5% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 92,5% berarti permainan dengan gambar pasangan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dalam belajar.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan gambar pasangan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, dengan demikian peneliti harus meningkatkan berbagai macam media dan sarana permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, sehingga dalam hal ini metode belajar yang harus diperbaiki oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias

dalam belajar diharapkan peneliti membuat berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan membaca dalam memberikan pemahaman belajar kepada Anak Usia Dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, 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, dan berikanlah pembelajaran kepada anak dengan bersemangat dan antusias dalam memberikan permainan kepada Anak Usia Dini.

C. Saran

Berdasarkan kemampuan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang :

1. Sehubungan dengan menggunakan permainan gambar pasangan meningkatkan kemampuan membaca anak, sebaiknya guru TK Asiriyah Kota Pariaman perlu memahamai cara pembelajaran secara optimal sehingga guru dapat memahami keutuhan dari masalah anak dalam bermain sambil belajar.
2. Kepala Sekolah TK Asiriyah Kota Pariaman hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan pemahaman anak seperti meningkat sesuai dengan yang diharapkan.
3. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar di masa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan membaca anak melalui permainan gambar pasangan.

4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Betri, Aswen, dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. LPTK.UNP.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- _____. 2003. *Pedoman Pembelajaran TK*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- _____. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta : Depdiknas
- _____. 2008. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan POS PAUD*. Padang : Depdiknas.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- _____. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*, Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Glenn Doman dalam Maimunah Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Dipa Pres.
- Hariyadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Panduan Lengkap Design Sampai Analisis Statistik Pendidikan. Jakarta.
- Haryanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta : Diva Press.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta : Diva Press.
- Masitoh, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nirmala, T. Andini dan Aditya A. Pratama. 2003. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Prima Media.
- Prasasti, Wiwien Dinar. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Bogor: 2 Macanan Jaya Cemerlang.
- Rahman, S. Hibana. 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PE TK Press