

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN KOTAK AJAIB DI TK NEGERI PEMBINA
KOTA PARIAMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
ZELFINA
NIM. 2010/57432

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

PEGESAHAN TIM PENGUJI

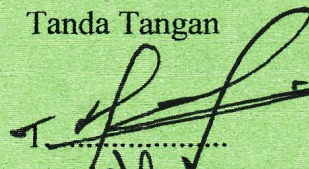
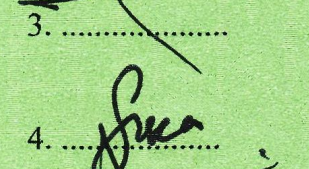
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kotak Ajaib di TK Negeri Pembina Kota Pariaman

Nama : Zelfina
NIM : 2010/57432
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra.Hj. Dahliarti, M. Pd	
2. Sekretaris	: Dra.Hj. Yulsyofriend, M.Pd	
3. Anggota	: Dr.Hj.Rakimahwati,M.Pd	
4. Anggota	: Rismareni Pransiska, M.Pd	
5. Anggota	:Asdi Wirman, S. Pdl	

ABSTRAK

Zelfina. 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Di TK Negeri Pembina Kota Pariaman. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat membaca anak dalam proses pembelajaran di TK Negeri Pembina Kota Pariaman dalam kemampuan mengenal kata sederhana, menghubungkan gambar dengan kata, mengelompokkan kata-kata, mempunyai huruf awal yang sama, hal ini disebabkan kurang bervariasi media dan strategi guru dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kotak ajaib.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kota Pariaman. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 TK yang jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Data observasi, wawancara dokumentasi data diambil melalui teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II setiap siklus tiga kali pertemuan.

Hasil rata-rata persentase dalam upaya meningkatkan minat membaca anak dapat dilihat sebelum tindakan kemampuan membaca anak masih rendah, pada siklus I setelah tindakan ada peningkatan namun belum mencapai KKM dan siklus II peningkatan cukup signifikan melebihi KKM. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan minat membaca anak dalam permainan kotak ajaib yang tujuannya melalui permainan kotak ajaib kemampuan membaca anak dapat meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kotak ajaib dapat meningkatkan minat membaca anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah peneliti mengucapkan kehadiran Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul ” Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib di TK Negeri Pembina Kota Pariaman”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj Dahliarti, M.Pd selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra.Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Pembimbing II dan sekaligus sebagai Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf dosen dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dan penelitian skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Firman. MS,Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.

4. Seluruh Dosen-dosen dan Staff Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang.
5. Terimakasih kepada teman kolaborasi peneliti Sri Wahyuni S.Pd yang telah membantu dalam penelitian ini.
6. Suami serta Anak-anak peneliti yang telah begitu banyak memberikan perhatian, do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Rekan-rekan guru TK Negeri Pembina Kota Pariaman yang telah membantu penelitian dalam pengambilan data.
8. Anak didik peneliti TK Negeri Pembina yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT amin Ya Robbal 'alamin. Peneliti menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya serta pembaca pada umumnya dan dapat memberikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan.

Padang, Juni 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	vii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
H. Defenisi Operasional.....	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	8
2. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	9
a. Bentuk dan Fungsi Bahasa Anak Usia Dini.....	11
b. Faktor yang mempengaruhi perkembangan Bahasa.....	13
3. Konsep Membaca bagi Anak Usia Dini.....	15
a. Pengertian Membaca.....	15
b. Manfaat Membaca.....	16
c. Tujuan Membaca.....	16
d. Tahap Perkembangan Membaca.....	17
e. Menumbuhkan Kemampuan membaca.....	21
4. Konsep Permainan.....	23
5. Permainan Membaca Melalui Kotak Ajaib	28
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Konseptual.....	31
D. Hipotesis Tindakan	32
 BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	 33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Prosedur Penelitian.....	34
D. Instrumentasi.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	42
 BAB IV HASIL PENELITIAN	 43

A. Deskripsi Data.....	43
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	43
2. Deskripsi Siklus I.....	44
3. Deskripsi Siklus II.....	60
B. Analisis Data.....	73
C. Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP.....	78
A. Simpulan.....	78
B. Implikasi.....	79
C. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Lembar Observasi Perkembangan kemampuan Membaca.....41
Tabel 2	Lembar Wawancara Kemampuan Membaca Anak.....41
Tabel 3	Hasil Observasi Meningkatkan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib43
	Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....43
Tabel 2	Hasil Observasi Meningkatkan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Pertama Pada I (Setelah Tindakan).....46
Tabel 3	Hasil Observasi Meningkatkan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Kedua Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....48
Tabel 4	Hasil Observasi Meningkatkan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Ketiga Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....47
Tabel 5	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....50
Tabel 6	Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Pertama Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....58
Tabel 7	Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Kedua Pada Siklus II (Setelah Tindakan)60
Tabel 8	Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Ketiga Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....63
Tabel 9	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II (Setelah Tindakan)65
Tabel 10	Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan 1, 2 dan 3 Pada Siklus I68
Tabel 11	Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan 1, 2 dan 3 Pada Siklus II.....71
Tabel 12	Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib (Kategori Sangat Tinggi).....76
Tabel 13	Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib (Kategori Tinggi).....77
Tabel 14	Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib (Kategori Rendah).....78

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Meningkatkan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	44
Grafik 2 Hasil Observasi Meningkatkan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Pertama Pada siklus I (Setelah Tindakan)	47
Grafik 3 Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Kedua Pada siklus I (Setelah Tindakan)	49
Grafik 4 Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Ketiga Pada siklus I (Setelah Tindakan)	51
Grafik 5 Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Pertama Pada siklus II (Setelah Tindakan)	58
Grafik 6 Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Kedua Pada siklus II (Setelah Tindakan)	61
Grafik 7 Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib Pertemuan Ketiga Pada siklus II (Setelah Tindakan)	63
Grafik 8 Minat Membaca Anak Pada Pertemuan 1, 2 dan 3 Pada Siklus I	69
Grafik 9 Minat Membaca Anak Pada Pertemuan 1, 2 dan 3 Pada Siklus I I	72.
Grafik 10 Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib (Kategori Sangat Tinggi)	71
Grafik 11 Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib (Kategori Tinggi)	78
Grafik 12 Hasil Observasi Meningkatkan Minat Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib (Kategori Rendah)	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Rencana Kegiatan Harian

Lampiran Hasil Penilaian

Lampiran Dokumentasi Pembelajaran

Lampiran Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar (SD). Lembaga ini dianggap penting, karena usia ini merupakan usia emas (*golden age*) yang merupakan masa peka yang hanya datang sekali. Masa peka adalah masa yang menuntun perkembangan anak secara optimal.

Keberhasilan proses pendidikan pada anak usia dini merupakan atau menjadi dasar dalam proses pendidikan selanjutnya. Pada usia nol sampai 8 tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang akan mewarnai proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini merupakan periode yang kondusif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa dan sosial emosionalnya.

Dunia anak dalam sikap hidup dan kebiasaan anak telah mengalami perubahan, baik terhadap teman sebaya maupun lingkungan bermainnya, seperti yang tercantum dalam Kemenpenas (2010:2) menyatakan bahwa Pendidikan AUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak

memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak pada masa usia dini merupakan masa pertumbuhan, baik dibidang fisik, mental dan kecerdasan. Dalam hal pertumbuhan dan kecerdasan anak dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor diantaranya kemampuan anak dalam berbahasa terutama membaca. Oleh karna itu dalam masa kanak-kanak, kemampuan membaca anak harus lebih ditingkatkan guna menunjang pertumbuhan kecerdasan anak yang maksimal. Kemampuan membaca merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan berbahasa. Kemampuan membaca sangatlah penting terutama dalam masa pertumbuhan kecerdasan, karena ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui membaca. Kemampuan membaca anak mencakup kemampuan menerima bahasa, menyampaikan bahasa dan keaksaraan (membaca, menulis dan berhitung).

Membaca merupakan suatu hal yang sangat penting untuk ditanamkan kepada setiap individu dan dengan membaca, segala ilmu pengetahuan dapat kita serap dengan baik. Mengingat pentingnya membaca tersebut sudah seharusnya sebagai orang tua atau guru mengenalkan sedini mungkin kepada anak, agar kegemaran itu bisa menjadi tradisi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menunjang pendidikan lebih baik maka seorang guru taman kanak-kanak haruslah mampu menciptakan kognitif, efektif, psikomotorik, bahasa dan sosiasl emosionalnya.

Cara-cara yang dapat dilakukan di TK dalam persiapan membaca antara lain adalah dengan memberikan pengenalan huruf sejak dini melalui buku-buku bergambar, memperkenalkan dua suku kata, memperkenalkan kata-kata yang ada di sekitar anak melalui benda-benda, dan itu semua dapat menggunakan sarana pendukung berupa alat permainan atau alat peraga yang mudah di dapat dan ada di lingkungan terdekat anak. Oleh sebab itu guru harus trampil membuat perencanaan pembelajaran dan metode yang bervariasi seperti bercerita melalui gambar yang menarik, bercerita tanpa gambar, memberi label setiap benda yang ada dikitar anak, permainan kartu huruf, permainan merangkai kata, metode sosio drama dan lain sebagainya. Metode-metode tersebut adalah bagian yang dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada pada anak dan menarik serta bermakna bagi anak.

Kenyataan yang ada pada pengalaman peneliti di TK Negeri Pembina Kota Pariaman, menunjukkan bahwa perkembangan membaca anak belum berkembang secara optimal seperti masih ada anak yang belum mampu mengidentifikasi huruf, menghubungkan huruf menjadi suku kata menggabungkan kata menjadi kalimat. Dalam proses pembelajaran ketersediaan media dan alat peraga sangat kurang dan umumnya guru menggunakan majalah sebagai media belajar dan anak belajar membaca secara langsung tidak menggunakan media yang menarik bagi anak sehingga membuat suasana belajar membosankan bagi anak.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar anak TK serta memotivasi anak untuk membaca maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kotak Ajaib di TK Negeri Pembina Kota Pariaman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Negeri Pembina Kota Pariaman khususnya di kelompok B3 sebagai berikut :

1. Anak belum dapat mengidentifikasi huruf yang mempunyai kemiripan seperti b, d dan p.
2. Anak belum mampu merangkai huruf menjadi suku kata
3. Anak belum bisa menyusun dua suku kata
4. Anak belum bisa menyusun kata menjadi sebuah kalimat

C. Pembatasan Masalah

Sebagaimana identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan kepada masalah kemampuan mengidentifikasi huruf, menggabungkan dua suku kata, dan masalah kemampuan menggabungkan kata menjadi sebuah kalimat di kelompok B3 TK Negeri Pembina Kota Pariaman

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terlihat masih rendahnya kemampuan membaca anak, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimanakah permainan kotak ajaib dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri Pembina Kota Pariaman?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan sesuai dengan batasan masalah, permasalahan di TK Negeri Pembina Kota Pariaman adalah masih kurangnya kemampuan membaca anak, disebabkan oleh kurangnya alat peraga dan media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga membosankan bagi anak, maka rancangan pemecahan masalah yang akan penulis lakukan adalah melalui permainan kotak ajaib, yaitu kotak yang berisi kartu gambar, kartu kata dilakukan melalui kegiatan bermain dan juga dikembangkan melalui kegiatan perlombaan.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar anak di kelompok B3 TK Negeri Pembina Kota Pariaman. Adapun tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran membaca anak di kelompok B3 TK Negeri pembina Kota Pariaman.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Bagi anak didik.
 - a. Merangsang rasa ingin tahu anak dalam kegiatan membaca melalui permainan kotak ajaib.
 - b. Mengembangkan kognitif, motorik, bahasa, emosi, dan panca indra.
 - c. Memberikan kesenangan dalam permainan ini.
2. Bagi guru TK.
 - a. Memperbanyak jenis alat permainan.
 - b. Sebagai sarana untuk mempermudah anak dalam memahami pelajaran yang disampaikan.
3. Bagi Dinas Pendidikan.

Sebagai sarana perwujudan kerja sama yang baik antara dinas dengan sekolah, dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran, dan memberikan penyuluhan kepada guru TK untuk menerapkan kegiatan pembelajaran melalui membaca, sehingga prestasi belajar anak meningkat.
4. Bagi masyarakat.

Menambah wawasan tentang jenis-jenis alat permainan yang cocok untuk anak TK.

H. Defenisi Operasional

Kemampuan membaca anak adalah anak dapat mengidentifikasi huruf-huruf yang memiliki kemiripan seperti b,d dan p, u dan n, kemampuan menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kemampuan menggabungkan kata menjadi sebuah kalimat.

Kotak ajaib adalah sebuah kotak yang mempunyai ruang yang isinya kartu huruf, kata, gambar benda yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak. Dengan permainan ini anak bisa menyusun huruf menjadi kata, mengenal kata sederhana dan dapat menirukan 4-5 urutan kata dan akhirnya kemampuan membaca anak meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia 0 – 6 tahun. Sejak anak masih dalam kandungan, pendidikan secara tidak langsung sudah diberikan ibunya antara lain berwujud pembiasaan, kedisiplinan, kebersihan, kesehatan dan gizi, ketenangan serta kesabaran.

Anak Usia Dini (AUD) menurut Sujiono (2009:7) adalah “Sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat”.

Karakteristik AUD menurut Sujiono (2009:7) adalah:

- a. Egosentris.
- b. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.
- c. Memiliki *Curiositif*.
- d. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan.
- e. Makhluk sosial.
- f. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah.
- g. *The unique person*.
- h. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

- i. Kaya dengan fantasi
- j. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinasi.
- k. Daya konsentrasi yang pendek.
- l. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dan 8 k dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. 7
- m. Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial.
- n. Masa usia dini disebut sebagai masa *golden Age*.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa AUD itu adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dimana anak kaya akan fantasi dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat.

Menurut Masitoh (2007:1.19) “Bermain secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya”.

Kesimpulan dari bahasan di atas menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak berada pada rentang usia 0-6 tahun yang memiliki karakteristik yang unik dan istimewa dan memiliki potensi yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak.

2. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan berbicara dan bahasa yang paling intensif pada anak usia 3 tahun, dimana otak manusia berkembang dalam proses pencapaian kematangan. Kemampuan berbicara dan bahasa berkembang dengan baik secara terus menerus.

Masa krisis terdapat dalam masa perkembangan berbicara dan bahasa anak, dalam masa ini otak anak mengalami kemampuan maksimal dalam meresap bahasa . Anak lebih sulit dan mungkin kurang efektif jika masa krisis ini dibiarkan lewat tanpa memperkenalkannya pada bahasa.

Perkembangan bahasa dan kemampuan berbicara anak bervariasi dalam rentang perkembangan yang panjang, perubahan dalam waktu tertentu dapat diidentifikasi dan dijadikan petunjuk bagi suatu perkembangan yang normal

Bahasa merupakan system lambang bunyi bersifat manasuka yang digunakan masyarakat dalam rangka bekerja sama, berintegrasi dan mengidentifikasi diri.

Beberapa para ahli sepakat bahwa bahasa mencakup cara untuk berkomunikasi, bahasa sebagai fungsi dari komunikasi yang memungkinkan dua individu atau lebih dapat mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan dan pengalaman.

Menurut Bromley dalam Dhieni (2005: 1.11) mendefinisikan sebagai berikut:

Bahasa adalah sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual itu dapat dilihat, ditulis, dibaca, sedangkan simbol verbal dapat diucapkan dan didengar anak, anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berfikir.

Kemampuan berkomunikasi melalui bahasa merupakan hal yang penting dalam perkembangan seorang anak, melalui bahasa anak dapat

mengungkapkan keinginan dan pemikirannya mengenai suatu hal kepada orang, orang yang diajak bicara pun akan lebih mudah mengerti dan memahaminya sehingga komunikasi akan menjadi lebih lancar.

Menurut Badudu dalam Dhieni (2005: 1.11) bahasa adalah merupakan alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginan.

a. Bentuk dan Fungsi Bahasa Anak Usia Dini

Kemampuan berbahasa anak dipengaruhi oleh kematangan seiring dengan pertumbuhan anak, dengan adanya bahasa yang digunakan anak sehari-hari akan mengembangkan keterampilan percakapan, berdialog, dan bernyanyi.

Menurut Bromley dalam Dhieni (2005: 1.19) ada 4 macam bentuk bahasa: 1) Perkembangan membaca; 2) perkembangan menyimak; 3) perkembangan berbicara; 4) perkembangan menulis.

Keterampilan berbahasa dan berbicara anak harus diasah sedini mungkin, karena bahasa merupakan inti dari hubungan anak dengan orang lain. Untuk mengembangkan berbahasa anak TK dapat melalui belajar. Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sesuai dengan tahap dan karakteristik perkembangannya.

Selanjutnya Aisyah dalam Hapidin (2007: 1.14) menambahkan bahwa anak-anak berbeda dalam perkembangan bahasanya, ada yang cepat dan ada yang lambat. Ada yang suka bicara dan ada yang suka diam.

Perbedaan ini terjadi karena tahap perkembangan atau karena pengaruh lingkungan anak

Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berintegrasi seperti biologis, kognitif dan sosial emosional anak, sedangkan bahasa adalah sistem simbol untuk berkomunikasi. Anak usia dini secara natural diperlukan dalam rangka memberikan pengalaman berbahasa yang tepat pada anak sesuai dengan kebutuhannya.

Owen dalam Dhieni (2005: 3) mengemukakan bahwa anak usia dini dapat mengembangkan kosa kata melalui pengulangan kata yang baru dan unik sekalipun belum memahami artinya.

perkembangan bahasa sebagai alat komunikasi harus melalui proses perkembangan tersendiri sejalan dengan perkembangan usiannya, seorang anak mulai mengucapkan kata pertama kemudian menggabungkan kata menjadi kalimat yang bermakna dan seterusnya sehingga mereka dapat menjalin interaksi dalam komunikasi.

Masitoh dalam Aisyah (2007:1.14) mengungkapkan bahwa pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan kemampuan untuk dapat berbahasa Indonesia.

Kesimpulan bahwa berbagai kegiatan yang dapat digunakan guru dalam kemampuan berbahasa antara lain sosiodrama dan bermain peran,

kegiatan ini juga dapat dilakukan sambil bermain. Orang tua dan guru yang sering berkomunikasi dengan anak dapat bertanya berbagai hal tentang pengalaman, perasaan dan memberikan kesempatan berbicara, ini sangat bermanfaat untuk mempercepat penguasaan bahasa anak.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Setiap anak berbeda, hal itu yang disebut sebagai *individual differences*, mereka berada pada usia yang sama akan tetapi kemampuan bahasa mereka berbeda satu sama lainnya. Perkembangan bahasa merupakan suatu proses yang kompleks, yang melibatkan beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Menurut Hildayani (2007: 11.11) bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak adalah: 1) berbedanya cara bagaimana si anak mempelajari bahasa tersebut, 2) berbedanya jenis bahasa yang dipelajari si anak, 3) Berbedanya karakteristik kepribadian anak, 4) berbedanya lingkungan tempat proses pembelajaran bahasa itu terjadi.

Secara umum perkembangan bahasa anak terjadi mana kala anak berhubungan dengan orang lain atau dengan lingkungannya, bahasa sosial inilah anak mampu adaptasi, memberikan kritikan, menyampaikan perintah, permintaan, atau ancaman, mengajukan pertanyaan, dan memberikan jawaban

Sejalan dengan pendapat di atas Yusuf dalam Saputra (2005: 24) mengemukakan ada lima faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu: 1) faktor kesehatan, karena anak yang kurang sehat sejak

balita dapat menimbulkan kelambanan atau bahkan kesulitan dalam perkembangan bahasanya, 2) faktor intelegensi, anak yang perkembangan bahasanya cepat pada umumnya memiliki kemampuan intelegensi normal atau di atas normal, 3) faktor status sosial ekonomi, anak yang berasal dari keluarga miskin biasanya mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasanya. Hal ini disebabkan kesempatan belajar yang diberikan orang tua kepada anak memang kurang, 4) faktor jenis kelamin, anak laki-laki dan perempuan memiliki jenis suara (vokal) atau kosa kata (*vocabulary*) yang berbeda seiring dengan perkembangan usianya. Biasanya anak perempuan menunjukkan perkembangan berbahasa yang jauh lebih cepat dibanding anak laki-laki, (5) faktor hubungan keluarga, anak yang diperlakukan secara baik oleh orang tua akan lebih cepat berkomunikasi dengan lingkungannya. Proses interaksi dan komunikasi yang efektif inilah yang membantu anak lebih cepat dalam perkembangan berbahasanya.

Menurut Hurlock dalam Zulkifli (2006:35) menyatakan bahwa anak harus dapat menggunakan bahasa yang bermakna bagi orang yang diajak berkomunikasi dan memahami bahasa yang digunakan orang lain. Kemampuan berbahasa anak dimulai dari pengembangan perbendaharaan kata, penyusunan kata-kata menjadi kalimat dan ucapan. Bahasa mempunyai tiga fungsi yaitu: 1) Alat untuk menyatakan ekspresi, 2) alat untuk mempengaruhi orang lain, 3) alat untuk memberi nama.

Keterangan atas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak melalui kegiatan yang mensosialisasikan anak dengan lingkungan sekitar dan stimulasi berbagai media dan metode.

3. Konsep Membaca bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan suatu kegiatan terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata bahkan kalimat. Kegiatan membaca adalah bersifat kompleks karena tidak hanya melibatkan otak sebagai pusat pengolahan informasi tetapi melibatkan indra dan serangkaian gerakan-gerakan motorik secara reteral. Otak manusia terbagi atas otak kanan dan otak kiri, keduanya memiliki fungsi yang berbeda saat digunakan mengolah informasi yang diterima.

Mengajarkan membaca dan menulis di TK menurut Depdiknas (2003:2) menerangkan bahwa :

Mengajarkan membaca dan menulis di TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan di TK sebagai sebuah taman bermain, sosialisasi dan pengembangan substansial berbagai kemampuan pra skolastik yang lebih substansi pengembangan kecerdasan emosi, motorik, disiplin, tanggung jawab, konsep diri dan akhlak.

Belajar membaca ini sangat berguna sekali bagi anak didik, karena melalui membaca ini segala aspek perkembangan anak

dapat dikembangkan dengan baik. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar membaca ini dapat kita laksanakan mulai dari anak TK asalkan tidak melenceng dari aturan dan batasan-batasan yang ada, dimana anak usia TK pembelajaran membaca ini dapat kita lakukan melalui kegiatan permainan karena pada anak usia TK ini belum bisa untuk memusatkan perhatian begitu lama, sebab pada usia ini adalah usia anak untuk bermain dan melalui permainan maka dengan mudah untuk menanamkan konsep pada anak.

b. Manfaat Membaca

Menurut Rahim (2008:1) mengatakan bahwa manfaat membaca adalah:

Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkat kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Aktifitas membaca telah merangsang otak untuk melakukan olah fikir memahami makna yang terkandung dalam rangkaian tulisan.

c. Tujuan Membaca

Menurut Rahim (2008:11) tujuan membaca adalah mencakup:

- (a) Kesenangan
- (b) Menyempurnakan membaca nyaring

- (c) Menggunakan strategi tertentu
- (d) Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik
- (e) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui
- (f) Memperoleh informasi untuk laporan lisan

Tujuan membaca dapat peneliti simpulkan bahwa membaca mempunyai arti yang positif bagi seseorang, suasana tenang dan menyenangkan, seperti membaca majalah atau komik dan buku pelajaran bagi siswa untuk menambah ilmu pengetahuannya. Jadi untuk mendapatkan kepuasan membaca sesuai dengan tujuan yang akan dicapai harus dilakukan dari hati nurani, bukan paksaan dari siapapun.

d. Tahap Perkembangan Membaca Pada Anak

Pada awal perkembangan anak laki-laki dan anak perempuan memiliki ketertarikan pada subjek buku yang sama seiring dengan pertambahan usia mereka, maka tampak perbedaan keduanya. Anak laki-laki cenderung menyukai cerita bertema romantis atau kehidupan sosial.

Menurut Sutan (2004:17) “Tahap perkembangan membaca pada anak didasarkan pada usia perkembangan fisik, kemampuan mental, kematangan emosional dan lingkungan yang dapat diciptakan untuk mendukung kemampuan baca anak”.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Sutan diatas dapat kita simpulkan bahwa perkembangan membaca pada anak berdasarkan pada perkembangan fisik dan kemampuan mental serta

lingkungan yang dapat diciptakan untuk mendukung minat baca anak. Oleh karena itu, maka peneliti menciptakan bentuk permainan ini dapat memperlihatkan bahwa fisik anak mendukung untuk melakukan permainan dan juga melalui permainan ini mental anak tidak akan terbebani karena hanya mencocokkan kata dan mencari huruf yang telah ada, sehingga dengan mudah anak akan dapat melakukannya.

1) Masa Persiapan.

Dimaksudkan untuk memberikan latihan-latihan dan keterampilan membaca. Keterampilan dan kemampuan yang diperoleh pada masa ini. Mengajarkan dan menumbuhkan kegemaran membaca sudah mulai sejak anak dilahirkan bahkan jika mengukur kebelakang, persiapan tersebut telah dilakukan orang tua sejak bayi dalam kandungan misalnya mengajak bayi berkomunikasi dengan cara mengelus perut, menjaga emosi ibu dengan cara mendengar musik, sebagaimana yang dikemukakan oleh Masitoh (2007:1.14) “Anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri di mana anak sangat aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang dilihat, didengar dan seakan tidak berhenti untuk belajar”.

2) Pembaca Pemula Awal (2-4 tahun)

Memasuki usia 2 – 4 tahun stimulus fisik sederhana masih dapat diberikan kepadanya, dorongan mereka untuk

melakukan gerakan-gerakan, berputar, jungkir balik, berlari, memanjat dan kegiatan fisik yang lazim dilakukan untuk seusianya. Buku untuk anak usia dini adalah buku yang bahan kertasnya keras sehingga tidak mudah rusak atau robek. Pilih gambar yang bersifat karikatural atau menggambarkan bentuk orang yang kurang profesional menurut Sutan (2004:20)

Hal-hal yang harus dilakukan terhadap pembaca pemula awal:

- a) Siapkan selalu buku-buku diantara mainannya.
- b) Bacakan lagu ABCD dengan mencantumkan disekitar anda, misalnya membuat kartu dari kertas bekas.
- c) Manfaatkan sumber daya yang ada disekitar anda misalnya membuat kartu huruf dari kertas bekas.
- d) Ajak anak membaca huruf dari makalah yang warna-warni dan tempelkan guntingan huruf tersebut dalam buku-buku khusus untuknya.

Buku-buku yang dapat diberikan untuk membaca pemula awal menurut Sutan (2004:22):

- (1) Buku-buku dongeng.
- (2) Cerita yang melibatkan tokoh-tokoh hewan.
- (3) Cerita yang melibatkan mainan.
- (4) Buku-buku yang bergambar indah.

Pada pembaca pemula awal ini dapat kita berikan berupa buku-buku bacaan seperti buku cerita.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca AUD melalui permainan yang peneliti buat ini, anak bisa mengenal berbagai macam huruf mulai dari A dan seterusnya dan penulis

memperkenalkan ini dengan cara bermain dengan melalui gambar-gambar dan kata-kata. Melalui permainan ini anak telah mengenal huruf dan saat dia melihat maupun membaca buku cerita anak hanya menyambungkan huruf saja dan ini dapat dibantu oleh guru disekolah maupun orang tua dirumah sehingga perbendaharaan kata anak bisa bertambah.

3) Pembaca Pemula Lanjutan

Pembaca pemula lanjutan adalah usia TK 4 – 6 tahun memasuki usia dini mungkin beberapa anak telah mengenal huruf (besar maupun kecil) serta mengenal bunyi dan pengucapannya walaupun sudah mengenal huruf serta telah dapat menulis kata-kata tertentu.

Agar kemampuan baca anak 4 – 6 tahun semakin baik maka sebaiknya dilakukan langkah-langkah seperti ini:

- a) Gunakan intonasi dan suara yng berbeda-beda saat membaca cerita.
- b) Undang teman anak-anak untuk melakukan kegiatan membaca bersama.
- c) Mainkan dan temukan daftar kata dengan ritme yang hampir menyerupai seperti : tas, mas dan lain-lain.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak ini selain disekolah juga dapat kita lakukan dirumah dibantu oleh orang tua atau kakak seperti yang telah kita bahas diatas. Ada

langkah-langkah yang dilakukan untuk menumbuhkan kemampuan membaca anak salah satunya mainkan dan temukan daftar kata dengan permainan dengan ritme yang hampir menyerupai. Ungkapan ini sesuai dengan permainan yang peneliti buat yaitu permainan kotak ajaib untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Dimana permainan ini bisa melatih kognitif dan bahasa pada anak untuk mencari kata-kata yang sesuai dengan gambar yang ada dan juga dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

e. Menumbuhkan Kemampuan membaca Anak

Menurut Akbar (2004:34) menyatakan ada beberapa cara menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan baca anak pada usia dini antara lain:

- 1) Diperkenalkan sejak dini pada bacaan bergambar dengan warna yang menarik dan unik.
- 2) Untuk usia 1 – 3 tahun dimulai dengan membacakan cerita yang pendek dengan suara dan nama yang jelas.
- 3) Mengajarkan membaca lebih efektif dengan cara bermain dalam suasana yang informal.
- 4) Melibatkan anak dalam kegiatan sehari-hari di rumah yang mengharuskan anak menggunakan kemampuan membaca.
- 5) Ajak anak lebih sering ke perpustakaan dan masukan mereka menjadi anggota.
- 6) Sediakan satu pojok rumah untuk menyimpan buku atau majalah.

Cara-cara diatas dapat kita terapkan kepada anak baik di rumah maupun di sekolah. Penyediaan sarana atau media berupa alat permainan yang menarik dan keterlibatan orang tua atau guru secara

aktif dalam mengenalkan membaca kepada anak akan membantu sekali dalam menanamkan kemampuan membaca sedini mungkin pada anak kita, maka akan tercipta generasi yang mempunyai rasa cinta akan buku, yang sangat kita harapkan untuk membangun bangsa dan negara kearah yang lebih maju.

Mengajarkan membaca lebih awal di TK merupakan salah satu pengembangan potensi bahasa anak. Dalam pengembangan potensi bahasa anak ini, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan orang tua, menurut Depdiknas (2000:14) prinsip-prinsip itu adalah:

- 1) Pendidikan lebih mengutamakan pengembangan penguasaan kosa kata, kemampuan menyimak dan berkomunikasi sebelum permainan membaca diberikan.
- 2) Mendeteksi atau melacak kemampuan awal anak dalam berbahasa, prinsip ini dilakukan agar pendidik dapat memperhatikan perkembangan bahasa anak secara individual, hasil kegiatan ini diharapkan dapat diperoleh kemampuan berbahasa secara mengelompokkannya berdasarkan kemampuan yang relatif sama.
- 3) Merencanakan kegiatan bermain dan alat permainan sederhana melalui kegiatan bercakap-cakap, bercerita atau menyampaikan cerita, membacakan cerita atau bermain peran.
- 4) Mengkomunikasikan kegiatan keterbatasan anak pada orang tua termasuk kegiatan melalui permainan membaca permulaan.
- 5) Menentukan nama yang diambil dan lingkungan sekitar yang dikenal anak.
- 6) Menggunakan perpustakaan anak sebagai sarana yang dapat merangsang dan menumbuhkan kemampuan baca anak.
- 7) Menata lingkungan kelas dengan berbagai kosa kata dan nama benda yang memungkinkan anak melihat dan berkomunikasi tentang benda-benda itu.
- 8) Menggunakan gambar-gambar sederhana yang dikenal anak untuk mengenal berbagai bentuk kata atau kalimat sederhana.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti membuat suatu alat permainan yang dapat menumbuhkan kemampuan baca anak dengan cara yang lebih positif dan menarik bagi anak. Salah satu usaha yang harus dilakukan oleh pihak pendidik di TK dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak adalah menyediakan pengajaran berupa alat permainan yang menarik dan menyenangkan serta memberikan kepuasan tersendiri bagi anak. Alat permainan merupakan hal yang sangat dibutuhkan sebagai salah satu media dalam pendidikan Taman Kanak-kanak.

3. Konsep Permainan

a. Pengertian permainan

Permainan merupakan salah satu bentuk penyaluran manusia untuk bergerak dan bersenang-senang, hal ini dilakukan untuk menyalurkan segala potensi yang ada dalam diri anak.

Bermain bagi anak usia TK merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting didalam kehidupannya, bahkan hampir sebagian dari waktunya dihabiskan untuk bermain, hal ini sangat berarti bagi anak untuk melatih dirinya untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Sujiono (2007:10) menyatakan “Permainan adalah medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama. Jika peraturan dapat dilaksanakan dengan baik dalam suatu permainan, anak belajar mengubah prilakunya agar dapat bertahan dalam lingkungan sosialnya”.

b. Manfaat Permainan

Di TK segala aktifitas anak dilakukan melalui bermain sambil belajar, oleh karena itu alat permainan dan bermain yang dipersiapkan di TK hendaknya bermanfaat mendidik, memberi pemahaman, melatih keterampilan dan pembiasaan anak.

Menurut Montolalu (2007:7.4) manfaat permainan adalah:

- a. Untuk melatih otot besar.
- b. Untuk mengembangkan fantasi.
- c. Untuk melatih keterampilan.
- d. Untuk mengembangkan kognitif anak.
- e. Untuk mengembangkan perasaan sosial emosional anak.
- f. Untuk mengembangkan kreativitas.

Sebagai peneliti bukan saja mengetahui manfaat permainan yang harus disiapkan, tetapi harus memahami cara penggunaannya sehingga dapat memberi stimulasi berupa rangkaian aktivitas yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan anak secara optimal.

c. Tujuan Permainan

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, menyenangkan dan menantang. Dengan demikian peserta didik tidak merasa dibebani dengan nasehat atau pelajaran, melainkan sambil bermain dapat memetik pelajaran. Oleh karena itu diperlukan seorang fasilitator terlatih untuk memimpin permainan salah satunya adalah seorang guru TK.

Secara alamiah bermain juga bertujuan memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu, dan juga dapat membantu perkembangan perkembangan bahasa anak, dengan bermain anak juga dapat bereksperimen tentang hal-hal yang baru bagi dirinya.

Tujuan permainan menurut Depdiknas (2003:56) menyatakan,

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan cipta supaya anak lebih kreatif.
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku dengan tuntunan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa dengan melalui permainan dapat melatih pembiasaan moral, nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian anak, bahkan merasa termotivasi dan bersemangat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

d. Alat Permainan

Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat membuat anak senang dan dapat mengembangkan imajinasinya. Alat permainan optimal adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik kemampuan anak dan tidak terbatas hanya pada aktifitas tertentu saja.

Zaman (2007:127) “Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip belajar anak adalah bermain, dengan demikian bermainnya anak merupakan kegiatan belajar, agar kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan kegembiraan bagi anak, maka harus dilengkapi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan. Kegiatan bermain merupakan kegiatan belajar bagi anak”.

Sugianto (1995:79) Dalam memilih alat permainan sebaiknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Alat permainan tidak berbahaya bagi anak.
- 2) Alat permainan sebaiknya beraneka ragam sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam permainan.
- 3) Permainan tidak terlalu sulit bagi anak.
- 4) Peralatan permainan tidak terlalu rapuh.

Jenis alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi kegiatan bermain karena dengan mempergunakan alat permainan dalam bermain membuat anak tidak cepat bosan dalam bermain, dan akan membantu anak dalam belajar karena di TK belajar adalah bermain. Seperti kartu kata bergambar dapat merangsang kemampuan baca anak. Oleh sebab itu alat permainan sangat penting artinya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

e. Fungsi Alat Permainan

Menurut Sudono (1995:8) menyatakan fungsi alat permainan adalah :

- 1) Mengenal lingkungan.
- 2) Mengajak anak untuk mengenal kekuatan ataupun kelemahan dirinya.
- 3) Meningkatkan aktifitas sel otak anak, yang akan memperlancar proses pembelajaran.
- 4) Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra, anak aktif melakukan kegiatan permainan.

Dari fungsi permainan di atas kita dapat menyimpulkan bahwa bermain itu sangat penting bagi anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya karena dengan bermain anak akan dapat memberikan kegembiraan dan kesenangan.

f. Persyaratan Alat Permainan

Menurut Montolalu (2007:74) syarat alat permainan adalah:

- 1) Setiap alat permainan hendaklah menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.

- 2) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
- 3) Aman dan tidak berbahaya bagi anak.
- 4) Menarik baik warna atau bentuknya.
- 5) Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharannya.
- 6) Murah dan mudah diperoleh.
- 7) Kualitas harus dipertahankan, jangan sampai ada bagian yang runcing/tajam yang dapat melukai anak dan bahannya tidak membahayakan, tidak mengandung racun.
- 8) Alat permainan dapat mendorong anak untuk melakukan berbagai eksperimen.

Bermain menggunakan alat dapat membuat anak senang, dapat berimajinasi dan bekerjasama, oleh karena itu penyediaan alat permainan itu hendaknya dapat menonjolkan fungsi pedagogis, ukuran dan bentuk sesuai dengan usia anak, tidak berbahaya, warna menarik, gampang didapat, tidak mudah rusak dan dapat merangsang anak untuk menemukan hal-yang baru.

4. Permainan Membaca Melalui Kotak Ajaib

Secara bahasa Kotak menurut Novianto (2000:306) menyatakan bahwa kotak adalah petak dalam rumah, bagian yang tersekat di anak meja, ruang, bidang empat persegi, bagian sawah yang dibatasi pematang, peti kecil anak meja, laci, kotak-kotak, kotak-katik, gerak-gerik suara, menguncang. Novianto (2000:393) menyatakan bahwa ajaib adalah sesuatu yang tidak bisa ditebak dan di dalamnya terdapat berbagai benda.

Adapun secara operasional kotak ajaib adalah adalah sebuah kotak yang berisikan kartu huruf, rangkaian kata, gambar berkata, benda-benda yang terkait dengan kegiatan pembelajaran yang akan

disampaikan kepada anak. Kotak ajaib ini sebagai media yang dijadikan sebagai kegiatan pengembangan membaca anak.

Kotak ajaib digunakan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan membaca anak, mulai dari pengenalan huruf, merangkai kata, sampai belajar konsep huruf. Kegiatannya adalah anak diperkenalkan dengan kotak ajaib, isi kotak ajaib, kemudian guru akan menerangkan kepada anak cara permainannya. Anak diminta untuk mencari kartu huruf yang disebutkan oleh guru, kemudian anak mencari kartu huruf, diminta menyebutkan kata yang diawali dengan huruf tersebut dan dicarikan kata yang ada di dalam kotak ajaib tersebut. Jika tidak ada, maka anak diminta untuk mencari kartu huruf yang disebutkan dan dirangkainya menjadi sebuah kata yang berasal dari kotak ajaib tersebut. Kemudian kata tersebut dicarikan gambarnya di dalam kotak ajaib atau bendanya. Jika tidak ada dicari di dalam lingkungan kelas baik berupa gambar maupun berupa bendanya. Demikian kegiatannya dan bersifat individual.

Mengajarkan membaca pada Anak Usia Dini dilakukan dengan pendekatan bermain, karena bermain adalah metode belajar yang efektif bagi anak. Untuk mengajarkan anak membaca, anak tidak ada larangan asalkan sesuai dengan kematangan anak. Pada penelitian ini yang cocok bagi anak TK adalah membaca melalui permainan kotak ajaib, disini akan terlihat bahwa anak dapat mengenal kata sederhana.

Pertama sekali diperkenalkan kepada anak-anak kata benda sekaligus gambarnya, kemudian guru menjelaskan kepada anak bahwa kata benda ini dapat dicocokkan dengan kartu bergambar begitu juga sebaliknya. Setelah itu guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba permainan membaca dengan menggunakan kotak ajaib, guru memberikan penghargaan atau motivasi berupa pujian, tepuk tangan, acungan jempol sedangkan bagi anak yang belum berhasil melaksanakan guru memberikan bimbingan dan arahan.

B. Penelitian Relevan

Damayanti (2010) meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang Kecamatan Guguk. Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan kemampuan membaca anak melalui kartu kata bergambar dengan menggunakan celemek. Hal ini terbukti pada siklus I kemampuan anak membaca 39%, pada siklus II 52%, berarti kartu kata bergambar merupakan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Winda (2010) peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata di TK Tarbiyah Luak Begak Pasaman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata. Hal ini terbukti pada siklus I kemampan membaca anak 33,4%, ternyata pada siklus II 81,4%, berarti

permainan rumah kata merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

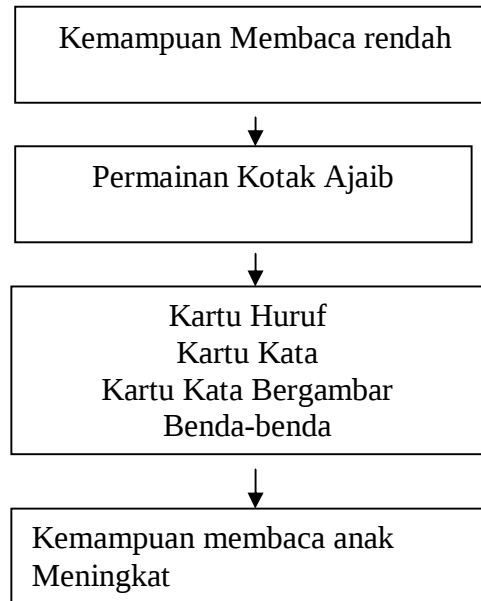
Sari (2010) upaya meningkatkan pengembangan bahasa pada anak usia dini melalui metoda sosiodrama di TK Pertiwi II kota Padang. Menunjukkan bahwa ada peningkatan pengembangan bahasa anak melalui metode sosiodrama. Hal ini terbukti pada siklus I pengembangan bahasa anak yaitu 25%, ternyata pada siklus II 75%, berarti metode sosiodrama dapat meningkatkan pengembangan bahasa anak.

Relevansi hasil penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang perkembangan bahasa dan membaca, perbedaannya adalah Damayanti (2010) penyelesaian masalah melalui celemek, Winda (2010) penyelesaian masalahnya melalui permainan rumah kata, sedangkan Sari (2010) penyelesaian masalahnya melalui metode sosiodrama. Penelitian yang akan dilakukan peningkatan kemampuan membaca anak melalui kotak ajaib.

C. Kerangka Konseptual

Di TK Negeri Pembina Kota Pariaman kemampuan membaca anak sangat kurang, seperti anak masih kurang dalam kemampuan mengidentifikasi masalah huruf-huruf yang memiliki kemiripan, kurang dalam kemampuan menghubungkan huruf menjadi kata, masih kurang kemampuan menghubungkan kata menjadi kalimat. Permasalahan membaca anak dapat diselesaikan dengan permainan kotak ajaib, di dalam

kotak ajaib terdapat kartu huruf, kartu bergambar, dan kartu kata serta benda-benda yang menunjang terhadap peningkatan kemampuan membaca anak. Peneliti merancang suatu alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam belajar membaca.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah melalui permainan kotak ajaib dengan menggunakan kartu huruf, kartu kata, kartu kata bergambar kemampuan membaca anak dapat meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui permainan kotak ajaib kemampuan membaca anak dapat meningkat dalam proses pembelajaran.
2. Agar tujuan meningkatkan kemampuan membaca anak dapat tercapai secara optimal maka diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Membelajarkan anak membaca melalui permainan kotak ajaib dapat menumbuhkan kemampuan baca dan rasa keingintahuan anak.
4. Melalui permainan kotak ajaib dapat memberi pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
5. Kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan kotak ajaib pada anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Kota Pariaman.
6. Penggunaan alat permainan kotak ajaib dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Kota Pariaman dapat meningkatkan sikap positif anak.

7. Pelaksanaan permainan kotak ajaib dengan kartu huruf, kartu kata dan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak terutama dalam hal mengenal kata sederhana, menghubungkan gambar dengan kata, mengelompokkan kata yang huruf awalnya sama dan mengucapkan 4-5 urutan kata.

B. Implikasi

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

1. Selama ini kotak ajaib dipergunakan untuk mengembangkan kognitif anak. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan kotak ajaib dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Aplikasi permainan kotak ajaib ini memudahkan guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka Peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

2. Agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan.
3. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak kegiatan pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan kotak ajaib dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan alat permainan kotak ajaib untuk meningkatkan kemampuan membaca anak pada TK Negeri Pembina Kota Pariaman.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan membaca anak melalui metode dan media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti, 2007, *Konsep Pendidikan Taman Kanak-kanak*, Jakarta, UT
- Akbar Reni. 2004. *Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*. Jakarta PT Gramedia Widia Surana Indonesia
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Bumi Aksara
- Damayanti Yesi. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kartu kata Bergambar dengan Celemek*. UNP: Skripsi tidak di terbitkan
- Depdiknas, 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta :Depdiknas
- , 2003. *Program Kegiatan Belajar Mengajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- , 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: BA-PGB-04
- Dhieni Nurbiana, 2005, *Metode Pengembangan Bahasa AUD*, Jakarta, UT
- FIP UNP. 2010. *Panduan Penulisan Skripsi*. FIP UNP:Padang
- Hapidin, 2007, *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-kanak*, Jakarta, DIKTI
- Hariyadi Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya
- Hildayani, Rini. 2007, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta, UT
- Kemenpenas. 2010. *Pengembangan Program Pembelajaran TK*. Jakarta: Dirjen Mandikdasmen
- Masitoh. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Montolalu B.E.F. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas terbuka