

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI  
PERMAINAN KALUNG KATA BERGAMBAR DI  
TK TUNAS HARAPAN PADANG JAPANG**

**SKRIPSI**

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



Oleh :  
**BETRI YULIANDA**  
NIM. 58519/ 2010

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### SKRIPSI

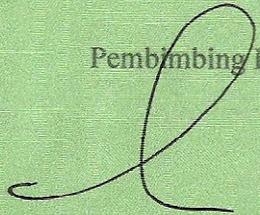
Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar di TK Tunas Harapan Padang Japang**

Nama : **Betri Yulianda**  
Nim : **58519 / 2010**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
Program Studi : **Pendidikan Anak Usia Dini**  
Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Januari 2012

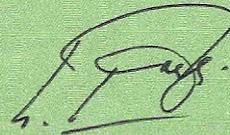
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



**Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd**  
NIP. 19580305 198003 2 003

Pembimbing II



**Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd**  
NIP. 1960 0305 198403 2 001

Ketua Jurusan



**Dra. Hj. Yulkyofriend, M.Pd**  
NIP. 19620730 198803 2 002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

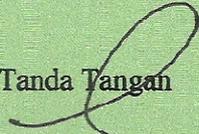
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Di TK Tunas Harapan Padang Japang

Nama : Betri Yulianda  
NIM : 2010/ 58519  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 04 Januari 2012

#### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	(  )
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	(  )
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	(  )
4. Anggota	: Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd	(  )
5. Anggota	: Saridewi, M. Pd	(  )

## HALAMAN PERSEMBAHAN



“Sesungguhnya sebuah kesulitan itu adalah sebuah kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain dan hanya kepada tuhan-mulah kamu berharap’ (Q.S. Alam Masyrah 6:8)

Ya Allah

- Telah kau sinari hidupku dengan cahaya yang kemilau buat aku sadar bahwa hidup ini penuh teka-teki namun hari ini satu teka-teki terjawab sudah.  
Hitam tak selamanya hitam, pahit seringkali berujung manis.
- Langkah ini ku mulai dengan keikhlasan  
Berebekal kesabaran dan keteguhan hati  
Berbingkai kepasrahan dan ketulusan hati  
Mewarnai hari-hari penuh hikmah
- Perjalanan ini memang tidak mudah  
Berliku, terjal dan penuh duri  
Mleski tersandung, jatuh dan terperuk  
Aku harus bangkit dan mewujudkan cita-citaku
- Dan hari ini secercah harapan telah ku genggam  
Sepenggal rasa telah ku raih  
Dalam naungan restu dan kasih sayangmu  
Terdengar bisikan malam lirih  
Iringan deraian air matamu  
Terima kasih ayahanda dan ibunda
- Kuucapkan syukur kepadamu ya Allah  
Dengan segala kerendahan hati, ku persembahkan karya ini  
Sebagai hadiah kecil untuk keluargaku

Ayahanda Ramuni K dan Ibunda Mismar  
Mereka adalah samudera cinta kasih yang tiada bertepi  
Mereka yang selalu mengiringi langkahku dengan do'a  
Dan cinta kasih yang tulus abadi

- Ku ucapkan banyak terima kasih  
Atas cinta dan kasih sayangnya  
Dari suamiku tercinta Almetriyanto  
Yang telah memberikan dorongan materi dan spritual  
Untuk menghantarkan hingga ke ujung studiku
- Terima kasih ku ucapkan pada anak-anakku  
Yang tercinta Dewi Shinta Febrianti, Shindi Melinda  
Putri dan Chelsea Zaskia Putri  
Dari dalam kandungan sampai kalian lahir  
Detak jantung, tangis dan tawa kalian memberi semangat  
bunda  
Hingga bunda dapat menyelesaikan skripsi ini  
Bunda sangat mencintai kalian semua  
Dan juga yang tak terlupakan terima kasih buat "Nabila  
Computer" yang dengan sabar telah banyak membantu  
proses pengetikan skripsi ini sampai selesai.

By : Betri Dulianda

## SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Januari 2012

Yang menyatakan,

METERAI  
TEMPER

PAJAK MEMBANGUN BANGSA  
TGL

32AD2AAF667211842

ENAM RIBU RUPIAH

6000



Betri Yulianda

## ABSTRAK

**BETRI Yulianda, 2012. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar di TK Tunas Harapan Padang Japang. Skripsi. Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalung kata bergambar masih belum berkembang atau masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran membaca anak khususnya dalam mengenal kata, huruf lalu menyusunnya di Kelas B2 TK Tunas Harapan Padang Japang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Tunas Harapan Padang Japang Kelompok B2 dengan jumlah 17 orang anak. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melakukan observasi dan format hasil penilaian anak.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam Dua Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Hasil rata-rata persentase kemampuan membaca anak dalam permainan kalung kata bergambar dilihat di Siklus I pada umumnya masih rendah. Dan setelah dilakukan tindakan pada Siklus II terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalung kata bergambar dari Siklus I setelah tindakan terjadi peningkatan pada Siklus II sesuai dengan yang diharapkan.

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kalung Kata Bergambar di TK Tunas Harapan Padang Jepang”. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan Skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak yang telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan ini beserta Seluruh dosen yang mengajar beserta staf tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan Skripsi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan Skripsi ini.
5. Orang tua, suami, anak, kakak dan ponakan yang telah begitu banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Teman dan sahabat peneliti yang telah memberikan motivasi.
7. Ibu Kepala TK Tunas Harapan Padang Japang yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti menyelesaikan Skripsi ini.

Semoga bimbingan dan bantuan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi Allah SWT.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa Skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti sangat menerima saran, kritikan dan masukan yang bermanfaat dari kesempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

*Hal*

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
H. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Landasan Teori .....	8
1. Hakekat Anak Usia Dini .....	8
a. Pengertian Hakekat Anak Usia Dini .....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	8
2. Hakekat Bahasa .....	9
a. Pengertian Bahasa .....	9
b. Perkembangan Bahasa .....	10
3. Kemampuan Membaca .....	11
4. Hakikat Membaca .....	13
a. Pengertian Membaca .....	13
b. Tujuan Membaca .....	15
c. Manfaat Membaca .....	16
d. Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini .....	16
5. Bermain .....	18
a. Pengertian Bermain .....	18
b. Fungsi Bermain .....	20
c. Manfaat Bermain .....	21
d. Alat Permainan .....	22
6. APE .....	23
7. Permainan Kalung Kata Bergambar .....	24
B. Penelitian yang Relevan .....	26

C. Kerangka Konseptual .....	27
D. Hipotesis Tindakan .....	27
<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Subjek Penelitian .....	29
C. Prosedur Penelitian .....	29
D. Instrumen Data .....	34
E. Teknik Pengumpulan Data .....	34
F. Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Deskripsi Data .....	37
1. Kondisi Awal .....	37
2. Siklus I .....	39
3. Hasil Analisis Perenungan Siklus I .....	61
4. Deskripsi Siklus II .....	63
5. Hasil Analisis Perenungan Siklus II .....	82
B. Analisis Data .....	82
C. Pembahasan .....	87
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>89</b>
A. Simpulan.....	89
B. Implikasi .....	89
C. Saran .....	90

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	37
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan I .....	43
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan II .....	49
Tabel 4.4	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan III.....	54
Tabel 4.5	Rekaputilasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 .....	58
Tabel 4.6	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	60
Tabel 4.7	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan I .....	65
Tabel 4.8	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan II .....	70
Tabel 4.9	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan III.....	75
Tabel 4.10	Rekaputilasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 .....	78
Tabel 4.11	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II (Setelah Tindakan) .....	79

Tabel 4.12	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar (Kriteria Sangat Tinggi) .....	82
Tabel 4.13	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar (Kriteria Tinggi)..	84
Tabel 4.14	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar (Kriteria Rendah)	86

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Hasil Pengamatan Membaca Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	38
Grafik 4.2	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan I .....	45
Grafik 4.3	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan II .....	50
Grafik 4.4	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan III .....	56
Grafik 4.5	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan 1, 2, 3 .....	59
Grafik 4.6	Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I (Setelah Tindakan) .....	61
Grafik 4.7	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan I .....	67
Grafik 4.8	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan II .....	72
Grafik 4.9	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan III .....	77
Grafik 4.10	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan 1, 2, 3 .....	79

Grafik 4.11	Peningkatan Hasil Wawancara Anak dari Siklus I ke Siklus II (Setelah Tindakan) .....	80
Grafik 4.12	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar (Kriteria Sangat Tinggi) .....	83
Grafik 4.13	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar (Kriteria Tinggi)..	85
Grafik 4.14	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar (Kriteria Rendah)	86

## LAMPIRAN

1. Rancangan Kegiatan Harian	1-7
2. Lembaran Penilaian Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	8
3. Lembaran Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus I (Setelah Tindakan) Pertemuan III	9
4. Lembaran Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus II (Setelah Tindakan) Pertemuan III	10
5. Lembar Penilaian Hasil Wawancara Anak Terhadap Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus I	11
6. Lembar Penilaian Hasil Wawancara Anak Terhadap Permainan Kalung Kata Bergambar Pada Siklus II	12

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sesuai dengan perkembangan teknologi yang penuh persaingan maka diperlukan sumber daya manusia yang bermutu dan siap menghadapi segala kemungkinan yang cepat berubah. Diperlukan suatu lembaga pendidikan sebagai jembatan untuk membangun dan mewujudkan cita-cita Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa karena pendidikan akan memberikan bimbingan arahan kepada anak didik sehingga menjadi manusia yang berkualitas. Salah satunya lembaga pendidikan anak usia dini yang ada dijalur formal yaitu Taman Kanak-kanak (TK)

Pendidikan berupaya untuk membina melalui rangsangan pendidikan untuk mempersiapkan diri menuju pendidikan lebih lanjut . Tujuan pendidikan TK adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Melalui pendidikan di TK ini diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, baik psikis maupun fisik, yang meliputi bahasa, moral, agama, sosial emosional dan kognitif. Hal ini juga dijelaskan dalam undang-undang Pendidikan N0. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang pendidikan nasional yang menyatakan :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut”

Anak usia dini disebut juga dengan usia emas, pada usia ini perkembangan anak sangat cepat sehingga butuh bimbingan yang baik. Pendidikan anak usia dini dilakukan dengan bermain yang sesuai dengan prinsip TK bermain sambil belajar belajar seraya bermain. Untuk itu dibutuhkan berbagai alat permainan yang dapat merangsang perkembangan bahasa, kognitif dan yang lainnya.

Sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Aktivitas bermain merupakan cara belajar bagi anak usia dini. Anak belajar dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Guru dituntut menggunakan media dalam pembelajaran serta adanya interaksi antara guru dan murid.

Mendeteksi kemampuan membaca anak merupakan langkah awal dalam memahami perkembangan bahasa anak secara individual, termasuk mendeteksi kemampuan membaca dan menulis. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk penjalih persahabatan dan belajar. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk perilaku dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru.

Membaca merupakan menu utama dalam pembelajaran di TK. Hal ini didorong oleh tuntutan pendidikan selanjutnya (SD). Tidak jarang TK mengajarkan anak membaca, dengan harapan anak dapat diterima di SD apabila anak tersebut dapat membaca, agar anak siap membaca, bisa membaca terlebih dahulu harus tumbuh kemampuan membaca pada diri anak untuk belajar membaca karena kemampuan membaca merupakan salah satu faktor penting yang akan membantu anak untuk segera dapat membaca. Kemampuan membaca

baca ini semestinya dapat dirangsang sejak dini, sejak anak usia TK bahkan sejak bayi.

Membaca juga dapat mengembangkan bidang perkembangan anak, yaitu moral perilaku anak, anak akan tahu bagaimana berperilaku yang lebih baik setelah ia membaca, berbahasa. Dengan pandainya anak membaca mereka akan tahu bagaimana berkomunikasi yang baik dengan orang lain. Membaca juga meningkatkan kognitif anak dan fisik motoriknya.

Cara mengenalkan membaca yang sebenarnya pada anak usia dini adalah dengan cara menciptakan suasana menyenangkan, memperlihatkan buku bergambar yang ada tulisannya dan dengan gambar yang berwarna-warni, membacakan buku cerita pada anak, mengenalkan alfabet (huruf-huruf) dan kata yang dekat dengan anak, kemudian bekali mereka dengan buku cerita yang menarik.

Untuk itu agar tumbuh kemampuan membaca baca anak guru dituntut untuk menggunakan media dalam pembelajaran hal ini disebabkan anak masih belum bisa berfikir secara abstrak, sehingga untuk kegiatan pembelajaran membaca sangat diperlukan media pembelajaran seperti kepingan huruf, kartu kata bergambar dan permainan-permainan yang diciptakan guru sehingga anak lebih tertarik, termotivasi dan merasa senang sehingga tanpa disadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Kenyataan yang ada dalam pemantauan penulis di TK Tunas Harapan Padang Jampang, anak belum memahami tentang huruf dan kata, anak belum bisa membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lainnya, metode

pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan anak, alat peraga yang kurang menarik bagi anak, sehingga anak belum mampu dalam membaca. Untuk mengatasi hal tersebut penulis merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis mencoba untuk mengatasi permasalahannya dengan cara Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian ini penulis beri judul *“Peningkatan Kemampuan membaca Baca Anak Melalui Permainan Kalung Kata Bergambar di TK Tunas Harapan Padang Japang”*

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan membaca baca anak yakni sebagai berikut :

1. Anak belum memahami tentang kata dan huruf di dalam proses pembelajaran membaca.
2. Alat peraga yang digunakan guru tidak menarik bagi anak.
3. Metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas dan karena banyaknya permasalahan serta keterbatasan waktu maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu : Anak belum memahami tentang kata dan huruf di dalam proses pembelajaran membaca.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah : “Bagaimanakah Permainan Kalung Kata Bergambar dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Baca Anak, khususnya dalam pengenalan kata dan huruf di TK Tunas Harapan Padang Japang”.

#### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian di TK Tunas Harapan Padang Japang penulis merancang sebuah permainan yaitu kalung kata bergambar agar dapat meningkatkan kemampuan membaca baca anak.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :  
Untuk memperbaiki proses pembelajaran membaca khususnya dalam mengenal kata, huruf di Kelas B<sub>2</sub> TK Tunas Harapan Padang Japang.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Meningkatkan kemampuan membaca baca anak melalui permainan kalung kata bergambar di TK Tunas Harapan Padang Japang diharapkan dapat bermanfaat diantaranya :

1. Bagi anak

Untuk meningkatkan kemampuan membaca baca anak

2. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan alat permainan dan memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak

3. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca baca anak, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

4. Bagi lembaga pendidikan

Meningkatkan kualitas sekolah sehingga para lulusan TK dapat melanjutkan ke pendidikan SD yang mereka inginkan

5. Bagi masyarakat

Bisa menjadi sumber bacaan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian sama dengan aspek yang berbeda.

## **H. Definisi Operasional**

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menumbuhkan kemampuan membaca baca anak dapat meningkat dan berkembang apabila diberi rangsangan dengan baik dan tidak dapat diharapkan dengan sendirinya berkembang. Untuk itu pada penelitian ini anak melakukan menyusun kepingan huruf dan gambar sesuai dengan kalung kata bergambar.

Kalung kata bergambar adalah kalung yang terbuat dari kertas yang dipress, gunanya untuk menempelkan gambar dan huruf yang tali kalungnya terbuat dari benang kurs dan kalungnya sebagai media untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

Kalung kata bergambar adalah suatu permainan dimana anak mencari huruf dan kata sesuai dengan kata yang ada pada Kalung Kata Bergambar, lalu menempelkannya pada kain panel yang sudah disediakan pada kalung tersebut. Jadi kalung kata bergambar mendukung permainan dalam peningkatan kemampuan membaca anak.

Adapun indikator yang akan dicapai pada penelitian ini adalah menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

###### a. Pengertian Hakikat Anak Usia Dini

Istilah anak usia dini belum terlalu lama di kenal di Indonesia, namun perhatian masyarakat terhadap anak usia dini cukup besar. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini memiliki usia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu apa yang dilihatnya dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar, *Hartati (2005)*

###### b. Karakteristik Anak Usia Dini

*Richard D Keuloung* (dalam *Hartati, 2005:8-11*) mengemukakan karakteristik anak usia dini yaitu: 1). Anak itu bersifat egosentis: anak cenderung dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. 2). Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar : rasa ingin tahunya sangatlah bervariasi tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya. 3).

Anak adalah makhluk social : mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. 4) Anak bersifat unik : Anak merupakan individu yang unik, dimana masing-masing memiliki bawaan, kemampuan membaca, kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. 5) Anak umumnya kaya dengan fantasi : hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang memiliki apa yang dilihatnya. 6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek : anak selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. 7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial karena anak usia dini merupakan masa *golden age*

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini mempunyai berbagai karakteristik, karena pada hakikatnya anak usia dini adalah makhluk sosial, unik, mempunyai imajinasi yang tinggi, senang bereksplorasi, serta ingin mengetahui segala hal tentang apa yang dilihatnya dan didengarnya.

## **2. Hakikat Bahasa**

### **a. Pengertian Bahasa**

Bahasa merupakan adat komunikasi yang penting bagi setiap orang. Melalui bahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang

dipikirkan oleh anak. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan dan tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak.

*Wiguna* (dalam *Izzaty, 2005:58*) mengemukakan bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia di simbolkan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan persyaratan dalam kemampuan berfikir yang luas. Namun demikian bahasa membantu kemampuan berfikir karena keduanya berkembang bersamaan. Kita menggunakan memanipulasi bahasa untuk menciptakan pengetahuan dan konsep yang bisa diungkapkan dalam bentuk tulisan ataupun ucapan.

#### b. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan kemampuan membaca untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

*Suwondo (2004:4)* mengemukakan bahwa perkembangan bahasa terjadi secara alamiah, secara merat (spontan) dan tardisional telah terjadi sejak seseorang anak dilahirkan dalam lingkungan tertentu.

*Piaget* (dalam *Suwondo 2000:19*) mengemukakan bahwa :

“Sejak awal sampai dewasa, seseorang manusia memiliki pikiran yang berkembang melalui fase atau jenjang tertentu, yang setiap fase mempunyai cirri-ciri yang sesuai dengan rangkaian kematangan anak secara keseluruhan. Anak-anak sesuai dengan perkembangan melakukan interaksi dengan lingkungannya.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, mental, mendengar, membaca dan menulis.

### **3. Kemampuan Membaca**

Setiap orang dilahirkan ke dunia mempunyai kelebihan yang sangat beragam dan mempunyai fungsi sebagai media penyampaian secara tidak langsung dan bukan yang ia punya. Bakat juga sangat banyak sekali seni, berbicara, keahlian, pikiran dan lain-lain yang tidak bias dijelaskan satu persatu.

Kemampuan menurut *Hayadi* (dalam *Kamus Bahasa Indonesia 1999:623*) berasal dari kata “*Mampu*” yang berarti kuasa (bisa, sanggup melakukan sesuatu, dapat berada, kaya, mempunyai harta berlebih). Kemampuan adalah kesanggupan dalam melakukan sesuatu.

Bakat yang muncul akibat kemampuan diri ini kita selalu bisa dan bangga atas apa bakat yang kita punya. Kemampuan diri ini dapat kita kembangkan sesuai dengan tempat dan bidang-bidangnya agar bisa jadi lebih baik lagi tapi terkadang kemampuan diri yang kita punya tidaklah tersalur dengan semestinya karena ada masalah-masalah yang membuat kita tidak bisa mengembangkan diri lebih jauh lagi misal faktor ekonomi, tapi ada satu faktor

yang berasal dari diri kita sendiri yang membuat kita merasa enggan untuk mengembangkan kemampuan diri kita tadi yaitu "*rasa malu*" ini memang tidak ada obatnya tapi sebabnya mungkin kita minder, takut dibicarakan orang lain, takut orang lain tidak bisa menerima apa yang kita lakukan atas bakat yang kita punya tadi.

Membaca merupakan suatu kegiatan yang banyak digemari orang dewasa karena pada saat ini membaca dapat menentukan kualitas seseorang manusia. Orang yang banyak membaca dapat menjadikan ia sebagai orang yang memiliki ilmu pengetahuan yang luas. Bijaksana dan memiliki nilai-nilai lebih dibandingkan orang-orang yang tidak membaca sama sekali atau hanya membaca bacaan yang tidak berkualitas.

Sutan (2004:2) menyatakan bahwa bacaan atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi sebagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan bahkan gambar (denah, grafik, dan peta).

Selanjutnya Klein, dkk (dalam Rahim 2007:3) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup :

“Membaca merupakan suatu proses. Membaca adalah strategis dan membaca merupakan interaktif. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca itu yaitu menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi dengan simbol sehingga dapat dibaca dan diartikan. Membaca itu juga merupakan suatu proses yang interaktif”

Pada saat membaca tidak hanya ketajaman berpikir yang dikembangkan tetapi perasaan juga terasah sehingga meningkatkan

kemampuan intelektual serta kecakapan mental melalui membaca ita dapat mengasah otak anak, khususnya pada usia dini. Disayangkan kebiasaan membaca belum menjadi akar budaya dan pola pendidikan di negeri ini. Sekarang adalah tugas kita bagaiman menjadikan anak gemar membaca.

Salah satu hal terpenting adalah memberikan kemampuan membaca pada anak dengan cara yang menyenangkan dan pendekatan-pendekatan yang dilakukan seperti dengan “bermain” karena dengan bermain itu adalah cara belajar yang paling efektif. Dari pengertian-pengertian di atas disimpulkan bahwa membaca adalah “Pemahaman tentang simbol-simbol yang melibatkan sebuah proses yang kompleks serta mempunyai arti positif”.

#### **4. Hakikat Membaca**

##### **a. Pengertian Membaca**

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

Andersen dan kawan-kawan memandang bacaan sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antar sejumlah kemampuan.

Membaca adalah merupakan penerjemahan tanda-tanda dan lambang-lambang maknanya serta paduan makna baru kedalam sistem kognitif dan afektif yang telah dimiliki (*Roberek dan Wilson.74:41*)

Andersen dan kawan-kawan mengemukakan ciri-ciri membaca yaitu: 1) Membaca adalah proses konstruktif tidak ada satupun tulisan yang dapat dipahami tanpa bantuan latar belakang pengetahuan dan pengalaman pembaca. 2) Membaca harus lancar. Kelancaran membaca ditentukan oleh kesanggupan pembaca mengenali kata-kata artinya pembaca harus dapat menghubungkan tulisan dengan maknanya. Konteks yang bermakna akan mempercepat proses pengenalan. 3) Membaca harus dilakukan strategi yang tepat. Pembaca yang terampil dengan sendirinya akan menyelesaikan strategi membaca dengan taraf kesulitan tulisan, pengenalan tentang topik yang dibaca serta tujuan membaca. 4) Membaca memerlukan motivasi. Motivasi merupakan kata kunci keberhasilan dalam belajar membaca, karena pada dasarnya membaca merupakan sesuatu yang menyenangkan. 5) Membaca merupakan keterampilan yang harus dikembangkan secara kesinambungan. Keterampilan ini tidak dapat di peroleh secara mendadak.

*Cralwey dan Mountain* (dalam *Rahim 2007:2*) menyebutkan bahwa membaca merupakan sebagai proses berfikir, membaca mencakup aktivitas, pengenalan kata, pemahaman cerita, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Selanjutnya *Klein* (dalam *Rahim, 2007:3*) menyatakan membaca adalah:

1. Membaca merupakan suatu proses.
2. Membaca adalah strategi.
3. Membaca merupakan interaktif

Penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa membaca adalah kegiatan fisik dan mental, yang menuntut seseorang untuk menginterpretasikan simbol-simbol tulisan yang aktif dan kritis sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri agar pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi sebagai proses transmisi pemikiran untuk mengembangkan intelektualitas dan pembelajaran sepanjang hayat.

#### b. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan.

*Blanton* (dalam *Rahim, 2007:11*) menyatakan tujuan membaca adalah :

- 1) Kesenangan.
- 2) Menyempurnakan pembacaan nyaring.
- 3) Menggunakan strategi tertentu.
- 4) Mempengaruhi pengetahuan tentang suatu topik.
- 5) Mengkaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui.
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca sangat berpengaruh pada diri manusia karena dengan membaca akan

memperoleh berbagai ilmu pengetahuan dan informasi serta menambah perbendaharaan ide seseorang

c. Manfaat Membaca

*Farida* (dalam *Rahim 2007:1*) yang menyatakan bahwa: Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasan sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

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

Membaca sangat bermanfaat bagi kita semua terutama bagi anak usia dini yaitu : anak akan memperoleh berbagai ilmu pengetahuan, mengidentifikasi dirinya melalui menirukan tingkah laku orang-orang di sekitarnya, anak akan menemukan nilai-nilai keutamaan untuk membina kepribadiannya, dapat berimajinasi dengan baik, membantu anak untuk menyelesaikan problem yang dihadapinya serta anak dapat mengetahui pengalaman dan kebudayaan lain. Jadi manfaat membaca sangat luas sekali.

d. Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

*Depdiknas (2006:6)* mengatakan secara khusus perkembangan membaca anak usia TK (4-6 th) berlangsung dalam beberapa tahap yaitu: 1) Tahap

Fantasi (*Magical stage*) : Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan mulai berfikir bahwa buku sangat penting. 2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*): Pada tahap anak memandang dirinya sebagai pembaca. Dimana pada tahap ini anak mulai pura-pura membaca buku, meskipun tidak cocok dengan tulisan pada buku tersebut. 3) Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*) : Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal dan dapat mengulang kembali cerita yang tertulis serta sudah mengenal abjad. 4) Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-ofreader Stage*) : Disini anak mulai 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 yang secara langsung berhubungan dengan pengalaman anak dan membuat anak semakin mudah membaca.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa perkembangan kemampuan membaca anak berlangsung atau melalui tahap demi tahap. Pada awalnya anak mulai belajar menggunakan buku dan seakan-akan mereka pandai membaca. Dengan sering anak membolak-balik buku yang bergambar dan membacanya maka dengan sendirinya akan timbul keinginan untuk membaca dan yang

terpenting guru dan orang tua merupakan orang yang paling menunjang dalam memberikan model atau contoh pada anak.

## 5. Bermain

### 1. Pengertian Bermain.

Bermain adalah merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan alat atau tanpa mempergunakan alat yang dapat menghasilkan perasaan puas serta rasa gembira bagi anak. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengasuh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak.

Melalui bermain, anak akan memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatif, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Dengan demikian fungsi bermain adalah untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan. Dengan kata lain anak tidak saja dapat tumbuh secara fisik tetapi juga dapat berkembang secara psikis.

*Caplan dan Caplan (dalam Montolalu.2005:98)* menyatakan bahwa:

“Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain secara alamiah anak menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Dalam bermain anak-anak dapat menghargai perasaan orang lain dan merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses yang dinamis, hal-hal yang terpenting untuk dirinya dan pengalaman bermain yang positif”

Bertanding atau berolahraga merupakan kegiatan bermain yang menarik bagi anak. Anak akan tertarik bermain dengan anak lain untuk menguji kemampuannya, misalnya bertanding permainan yang sederhana dengan tempo singkat dan aturan permainan sederhana.

Anggani Sudono mengatakan, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

*Vandenberg (dalam Carol, 2005:98) menyatakan bahwa :*

“Keinginan anak-anak, cara berfikir yang kreatif dan kemampuan memecahkan masalah berkembang dalam sebuah iklim yang mendorong anak-anak untuk menggali keaktifan, mengembangkan ide-ide dan mengembangkan berbagai bentuk pengepresian diri”

*Hurlock (2005:47)* bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

Penulis dapat menyimpulkan bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak, baik disengaja maupun tidak dengan kemampuan tanpa mempergunakan alat, yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak sehingga anak memiliki berbagai pengalaman hidup. Kegiatan bermain dapat dilakukan sendiri-sendiri ataupun secara berkelompok dan lebih mengutamakan cara bermain daripada hasil yang diperoleh.

## 2. Fungsi Bermain

Fungsi bermain adalah sebagai bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik pribadinya. Selanjutnya bermain bermanfaat bagi anak untuk dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidup yang dialaminya. Bermain memungkinkan anak menyalurkan energi dan meredakan ketegangan.

*Freud dan Erikson (dalam Montolalu.2005:53)* menyatakan bahwa :

“Bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri membantu anak menguasai kecemasan dan konflik-konfliknya. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidupnya. Bermain memungkinkan anak menyalurkan energi fisiknya dan meredakan ketegangan”

*Hartley, Frank dan Goldenson (2004:33)* menjelaskan bermain bagi anak yaitu: 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, seperti dokter mengobati orang sakit. 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar dikelas. 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, seperti ibu memandikan anak. 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air. 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima, seperti berperan sebagai pencuri. 6) Untuk kita balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi. 7) Mencerminkan pertumbuhan misalnya semakin gemuk badannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah membantu anak menguasai kecemasan dan konflik, menyalurkan energi, serta bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak karena mereka dapat bereksplorasi sesuai dengan apa yang mereka lihat, dengar dan mereka alami.

### 3. Manfaat Bermain

Manfaat bermain diharapkan dapat memunculkan gagasan dan untuk mengetahui aspek perkembangan anak sebagai berikut:

*Nakita (dalam Firmanawati 2004:55)* muncul beberapa manfaat bermain yaitu:

- 1) Melatih motorik kasar dan motorik halusnya, dengan bergerak ia akan memiliki otot-otot tubuh membentuk secara fisik
- 2) Anak mengenal perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi dengan baik.

Muncul beberapa manfaat bermain;

- 1) Untuk perkembangan kognitif
  - a. Anak mampu untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berrbeda.
  - b. Anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi masalah.
- 2) Untuk perkembangan sosial emosial.
  - a. Anak merespon perasaan teman sebaya sambil menanti giliran
  - b. Anak belajar menguasai perasaannya bila dia marah dan sedih.
- 3) Untuk perkembangan bahasa.
  - a. Anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda
  - b. Anak bereksperimen dengan kata-kata (struktur bahasa)
- 4) Untuk perkembangan fisik.
  - a. Anak terlibat dalam permainan aktif menggunakan keahlian motorik.
  - b. Anak mampu menggunakan motorik halusnya untuk mencocokkan kartu kata bergambar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukai dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

#### 4. 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 membaca anak dan tidak terbatas hanya pada suatu aktifitas tertentu saja.

*Zaman (2007:127)* berpendapat :

“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 di lengkapi dan difasilitasi 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 bermainnya karena dengan menggunakan 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 membaca anak. Oleh sebab itu alat permainan sangat penting artinya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

## 6. APE

Alat permainan edukatif adalah permainan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai beberapa ciri yaitu:

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam tujuan.
- b. Ditunjukkan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan fungsi mengembangkan, berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif.
- e. Sifatnya konstruktif.

*Sugianto (1995:62)* menyatakan :

“Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak. Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam karena melalui

bermain dengan alat tersebut anak mampu mengembangkan penalarannya”

## **7. Permainan Kalung Kata Bergambar**

Kalung kata adalah kalung yang bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata di bawahnya. Menurut Glenn Doman seorang ahli bedah otak dari Philadelphia hasil penelitiannya ternyata juga dapat membuat bayi bisa membaca. Anak di bawah usia dua tahun adalah anak yang paling efektif menyerap informasi dalam jumlah yang sangat banyak.

Menurut Aisyah (2007:619) :

“Anak menyadari bahwa dunia dipenuhi huruf-huruf. Selama masa usia kelompok bermain beberapa anak kecil akan dapat mendeklamasikan atau menyanyikan huruf-huruf. Dia mengenali huruf-huruf yang sering dilihatnya, khususnya huruf-huruf pada namanya. Selanjutnya huruf dari nama ayahnya, nama saudara kandungnya dan teman-temannya”

Tujuan dari metode kalung kata bergambar adalah melatih atau menumbuhkan kemampuan membaca baca anak karena dengan melihat gambar, huruf dan kata kemampuan membaca anak akan lebih meningkat. Kalung kata bergambar ini dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf, kata, serta gambar buah-buahan yang warna-warni yang disukai anak sehingga anak merasa senang.

### **a. Media dan Alat Peraga**

1. Kalung Kata Bergambar
2. Kartu kata dan huruf
3. Kartu gambar buah

4. Keranjang
- b. Langkah-langkah Permainan Kalung Kata Bergambar
1. Guru merapikan tempat duduk anak
  2. Guru memulai permainan dengan memperlihatkan beberapa buah yang asli pada anak sambil bertanya tentang nama buah-buahan tersebut, kemudian guru juga memperlihatkan dan memperkenalkan gambar serta huruf dan kemudian membaca kata yang sesuai dengan gambar.
  3. Guru memperagakan cara permainannya yaitu menyusun huruf sesuai dengan gambar.
  4. Guru menyuruh anak mencoba menyusun huruf sesuai dengan kata yang ada pada gambar lalu membacanya.
  5. Anak membaca kata sesuai dengan Kalung Kata Bergambar.
  6. Anak mencari huruf pada keranjang yang sudah disiapkan, lalu mencari kata yang sesuai dengan kata yang terdapat pada kalung kata bergambar. Setelah selesai mencari huruf lalu anak mencari kata pada keranjang yang sudah disiapkan dan menyusunnya pada kain panel yang ada pada kalung kata bergambar. Kemudian guru dan anak sama-sama membaca kata tersebut.

Kelebihan permainan kalung kata bergambar adalah permainannya sangat menarik dan anak bisa memainkannya bergantian karena kalung kata

bergambar tersebut dibuat sebanyak 10 buah dengan gambar buah-buahan yang dikenal anak dengan warna yang menarik.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Berdasarkan penelitian yang sebelumnya, penulis merasa penelitian yang penulis lakukan sangat relevan dengan penelitian yang di lakukan oleh :

1. Refniati (88528) dengan judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Huruf dalam Pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang.

Melalui permainan kartu huruf dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan membaca anak terhadap pemahaman konsep huruf serta hasil belajar

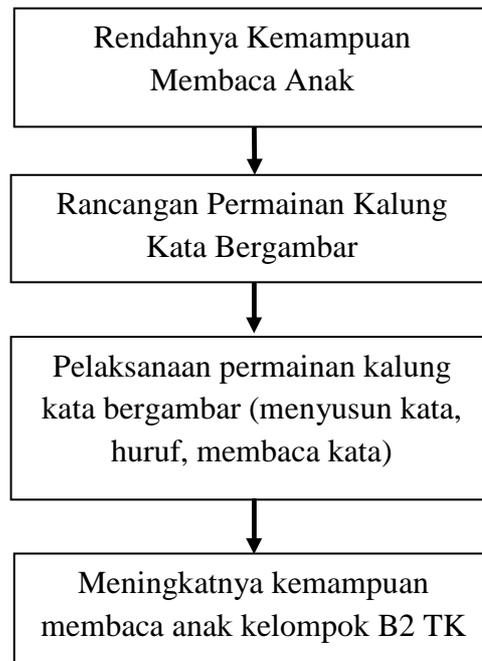
2. Yesi Damayanti (2011) dengan judul Kemampuan Membaca Anak melalui Kartu Kata Bergambar dengan menggunakan Celemek di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Balai Talang.

Hasil penelitiannya menyatakan bahwa kartu kata bergambar merupakan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dalam mengenal konsep huruf dan kata.

Dengan demikian penelitian di atas dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan konsep huruf dan kata. Kedua penelitian di atas sangat relevan dengan penelitian yang penulis lakukan, karena sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

### C. Kerangka Konseptual

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca baca anak melalui permainan kalung kata bergambar, akan dilaksanakan oleh murid TK Tunas Harapan Padang Japang pada kelompok B<sub>2</sub>. Adapun tujuan permainan kalung, kata bergambar dilaksanakan untuk menumbuhkan kemampuan membaca baca anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, mempertinggi kreatifitas anak, mengajar anak bersosialisasi.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir

### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan membaca baca anak melalui Permainan Kalung Kata Bergambar di TK Tunas Harapan Padang Japang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kalung kata bergambar sebagai berikut :

1. Untuk memperbaiki proses pembelajaran membaca khususnya dalam mengenal kata, huruf dan menyusunnya di kelas B2 TK Tunas Harapan Padang Japang
2. Permainan kalung kata bergambar merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak khususnya dalam mengenal kata, huruf dan membaca kata.
3. Kemampuan membaca anak terjadi peningkatan setelah diadakan permainan kalung kata bergambar yang menunjukkan hasil yang baik. Terbukti pada Siklus I peningkatan kemampuan membaca anak mencapai 41% ternyata pada Siklus II meningkat menjadi 88%, berarti permainan kalung kata bergambar telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak.

#### **B. Implikasi**

Permainan Kalung Kata Bergambar telah berhasil merangsang kemampuan membaca anak, sehingga telah terjadi peningkatan di setiap indikatornya terutama di saat anak menghubungkan dan menyebutkan tulisan

sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana. Hal ini diperkuat oleh teori Sutan (2004:2).

Simbol yang berupa rangkaian huruf, tulisan akan dapat meningkatkan kemampuan anak terutama dalam pengenalan kata dan huruf.

### **C. Saran**

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

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media yang dapat meningkatkan minat baca anak melalui berbagai macam bentuk gambar yang menarik bagi anak.
2. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan, agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat baca anak.
3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan Kalung Kata Bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2006. "*Penelitian Tindakan kelas*". Jakarta: Bumi Aksara
- Badru Zaman. 2007. "*Media dan Sumber Belajar TK*". Jakarta : Universitas Terbuka
- Bentri, dkk. 2005. "*Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK*". Padang : UNP
- Bulletin DWP PTRI Jenewa. 2011. "*Kurangnya Kemampuan membaca Baca Anak*".
- http : //infokiat.ghobro.com/2011/03kurangnya\_kemampuan\_membaca\_baca\_anak\_html
- Damayanti, Yesi. 2001. Kemampuan Membaca Anak melalui Kartu Kata Bergambar dengan Menggunakan Celemek di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Balai Talang. Padang : Skripsi
- Darmansyah, 2009. "*Penelitian Tindakan Kelas*". Padang: Suka Bina Press
- Depdiknas. (2005). Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan
- Depdiknas, 2003. "*Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003*". Jakarta: Depdiknas
- 2000. "*Permainan Membaca Dan Menulis di Taman Kanak-kanak*". Jakarta: Depdiknas
- Haryadi, 2009. "*Statistik Pendidikan*". Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Izzaty, 2005. "*Mengenai Permasalahan Perkembangan Anak Usia Dini Di TK*". Jakarta: Depdiknas
- Montolalu, dkk, 2005. "*Bermain dan Permainan Anak*". Jakarta: UT
- Rahim, Farida 2007. "*Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*". Jakarta: Bumi Aksara
- Refniati. 2011. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kartu Huruf dalam Pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang. Padang : Skripsi