

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK
MELALUI PERMAINAN KATA MAGNETIK
DI RA ABABIL MAEK**

SKRIPSI

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



Oleh:

DENI RISKA YENTI
NIM. 2010/ 58513

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kata Magnetik di RA Ababil Maek**

Nama : Deni Riska Yenti

NIM : 58513/ 2010

Jurusan : Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulsyofriend, 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 KATA MAGNETIK DI RA ABABIL MAEK

Nama : Deni Riska Yenti
NIM : 58513/ 2010
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 4 Januari 2012

Tim Penguji,

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

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Januari 2012
Yang Menyatakan,

Deni Riska Yenti
NIM. 58513

ABSTRAK

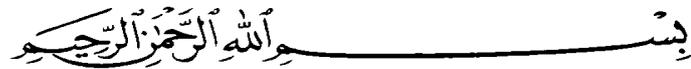
Deni Riska Yenti. 2012: Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Kata Magnetik di RA Ababil Maek. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di kelas B1 di RA Ababil Maek, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan membaca anak masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kata magnetik di kelas B1 RA Ababil Maek.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B1 RA Ababil Maek tahun pelajaran 2011/ 2012 sebanyak 16 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan diolah melalui teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dan tiga kali pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan anak dalam peningkatan kemampuan membaca melalui permainan kata magnetik dengan anak kategori sangat tinggi sebelum tindakan masih sangat rendah, pada siklus I kemampuan membaca anak meningkat, sedangkan pada siklus II kemampuan membaca anak meningkat lagi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan kata magnetik dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kata Magnetik di RA Ababil Maek”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Proses penyelesaian skripsi ini peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku 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 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.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta karyawan dan karyawan di Jurusan PG-PAUD FIP UNP.
6. Kedua orang tua, teman, sahabat, adek-adek yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Teman-teman angkatan 2010 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
KATA PERSEMBAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5

F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
2. Hakikat Bahasa	9
a. Pengertian Bahasa	9
b. Perkembangan Bahasa	10
c. Karakteristik Bahasa Anak	12
3. Hakikat Membaca	13
a. Pengertian Membaca	13
b. Perkembangan Membaca	14
4. Hakikat Bermain	16
a. Pengertian Bermain	16
b. Karakteristik Bermain	17
c. Fungsi Bermain	19
5. Alat Permainan Edukatif.....	22
6. Permainan Kata Magnetik	25
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	27

D. Hipotesis tindakan	
28	

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	
29	
B. Subjek Penelitian	
26	
C. Prosedur Penelitian	
26	
D. Instrumentasi	
39	
E. Teknik Pengumpulan Data	
41	
F. Teknik Analisis Data	
41	

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	
43	
1. Kondisi Awal	
43	
2. Siklus I	
44	
3. Siklus II	
67	
B. Analisis Data.....	
89	
C. Pembahasan	
93	

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	
97	
B. Implikasi.....	
98	
C. Saran.....	
98	

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1.1	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik (Sebelum Tindakan).....	41
Tabel 2.1	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik (Setelah Tindakan).....	63
Tabel 2.2	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik pertemuan kedua siklus I (Setelah Tindakan).....	66
Tabel 2.3	Hasil Observasi Kosakata Berbahasa Indonesia Anak Melalui Metode Bercakap-cakap pertemuan ketiga siklus I (Setelah Tindakan).....	69
Tabel 2.4	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik siklus I pertemuan 1, 2, 3.....	
Tabel 2.5	Hasil Observasi Wawancara Siklus I.....	74
Tabel 3.1	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik pertemuan pertama siklus II (Setelah Tindakan).....	75
Tabel 3.2	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik pertemuan kedua siklus II (Setelah Tindakan).....	78
Tabel 3.3	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik pertemuan ketiga siklus II (Setelah Tindakan).....	81
Tabel 3.4	Rekapitulasi Hasil Observasi Kosakata Berbahasa Indonesia Anak Melalui Metode Bercakap-cakap siklus I I pertemuan 1, 2, 3.....	
Tabel 3.5	Hasil Observasi Wawancara Siklus I.....	86

Tabel 4.1	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik Kategori Sangat Tinggi.....	90
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik Kategori Tinggi.....	92
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik Kategori Rendah.....	94

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1.1	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik (Sebelum Tindakan).....
Grafik 2.1	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik pertemuan pertama siklus I (Setelah Tindakan).....
Grafik 2.2	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik pertemuan kedua siklus I (Setelah Tindakan).....
Grafik 2.3	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik pertemuan ketiga siklus I (Setelah Tindakan).....
Grafik 2.4	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik siklus I pertemuan 1, 2, 3.....
Grafik 3.1	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik pertemuan pertama siklus II (Setelah Tindakan).....
Grafik 3.2	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik pertemuan kedua siklus II (Setelah Tindakan).....
Grafik 3.3	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik pertemuan ketiga siklus II
Grafik 3.4	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik siklus II pertemuan 1, 2, 3....
Grafik 4.1	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik Kategori Sangat Tinggi.....
Grafik 4.2	Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Kata Magnetik Kategori Tinggi.....

Grafik 4.3 Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Anak
Melalui Kata Magnetik Kategori Rendah.....

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I. Rencana Kegiatan Harian
1. Rencana Kegiatan Siklus I
 2. Rencana Kegiatan Siklus II
- Lampiran II. Lembar Pengamatan
Foto Kegiatan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*. Setiap anak dilahirkan bersamaan dengan potensi-potensi yang dimilikinya. Potensi-potensi yang dimiliki oleh anak tersebut dapat dikembangkan melalui rangsangan-rangsangan terutama melalui rangsangan pendidikan. Dalam upaya pengembangan semua potensi yang dimiliki oleh anak tersebut maka dimulai dari usia dini anak sudah diberi pendidikan agar anak memperoleh pengalaman-pengalaman belajar dan semua potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik.

Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik di mana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bertujuan agar dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki

anak melalui rangsang pendidikan, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut, dimana dalam proses pembelajarannya dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermain yang dapat memotivasi anak untuk melakukan kegiatan tersebut. Menurut Depdiknas (2010: 1) menerangkan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kegiatan pembelajaran di TK bukan saja ditujukan untuk meningkatkan kognitif dan motorik anak tapi juga meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama membaca. Membaca adalah salah satu bagian dari berbahasa. Bahasa merupakan merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa ini tidak saja selalu didominasi oleh kemampuan membaca saja tetapi juga terdapat subpotensi lainnya yang memiliki peranan yang lebih besar seperti penguasaan kosa kata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi akan memberikan rangsangan kepada anak untuk beraktifitas

dan juga akan memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk berinteraksi dengan objek yang ada di lingkungannya. Untuk itu guru dituntut agar berwawasan luas dan selalu menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menunjang kesempatan untuk anak dalam mengembangkan diri.

Lingkungan kelas juga dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa terutama dalam upaya peningkatan kemampuan membaca anak, dimana dengan merancang kelas agar menyenangkan bagi anak, cat yang berwarna warni yang sangat disukai anak, dinding yang dipenuhi oleh kata-kata bergambar yang menarik dan semua peralatan yang berada didalam kelas sehingga kelas tersebut menjadi lingkungan belajar yang kondusif bagi anak dan dapat menunjang proses pembelajaran anak terutama dalam kemampuan membaca anak.

Pembelajaran membaca di TK dapat dilakukan dengan mengadakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Secara khusus sesuai dengan perkembangan kemampuan membaca anak yang bertahap seperti orang tua atau guru harus menjadi model atau memberikan contoh tentang perlunya membaca. Memberikan ransangan, memberikan buku-buku yang diketahui anak dan membacakannya pada anak, sehingga mendorong anak membaca sesuatu pada berbagai situasi.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di RA Ababil, yaitu tempat penulis mengajar, masih banyak anak yang sulit untuk lancar membaca kata, sehingga

hal ini mempersulit anak dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena anak masih belum mengenal huruf *alfabet* mulai dari huruf a sampai huruf z secara baik dan benar. Selain itu anak belum mampu membedakan huruf vokal dan huruf konsonan, dan juga belum bisa membedakan huruf awal dan huruf akhir dari suatu kata. Hal ini disebabkan metode yang digunakan guru kurang bervariasi dan alat permainan yang kurang mendukung untuk peningkatan kemampuan membaca anak.

Permainan yang digunakan guru dalam peningkatan kemampuan membaca anak sangat minim dan kurang menarik minat anak. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis merancang sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggunakan permainan huruf magnetik. Adapun karya yang penulis buat berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kata Magnetik di RA Ababil Maek”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih banyak anak yang belum mengenal huruf a sampai huruf z dengan baik.
2. Anak kurang mengenal huruf awal dan huruf akhir dari suatu kata.
3. Anak belum mampu membedakan huruf vokal dan huruf konsonan.
4. Alat permainan kurang mendukung peningkatan kemampuan membaca anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalahnya yaitu: Peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kata magnetic di RA Ababil Maek.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yaitu: Bagaimana cara permainan kata magnetik dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di RA Ababil Maek?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka pemecahan masalah yang dapat dilakukan melalui permainan kata magnetik sebagai salah satu alternatif kegiatan edukatif yang menarik bagi anak dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan kata magnetik di lokal B RA Ababil Maek.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut

1. Bagi Anak: Kemampuan membacanya dapat meningkat.
2. Bagi guru: Meningkatkan kreativitas dalam menemukan permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.
3. Bagi sekolah: Memberikan masukan dan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan agar dapat meningkatkan profesionalitas sekolah kearah yang lebih baik.
4. Bagi Peneliti: Menambah pengalaman dalam merancang pembelajaran dan permainan yang menarik minat anak dalam membaca.
5. Bagi penelitian lanjutan: Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan atau *literature*.

H. Definisi Operasional

Sebagai panduan perlu di ungkapkan definisi operasional tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Peningkatan kemampuan membaca adalah suatu tindakan atau usaha seorang peneliti atau pendidik untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini yang harus dikembangkan secara optimal.

Permainan kata magnetik adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini

terutama dalam kemampuan membacanya dengan cara menggunakan huruf magnetik. Indikator penilaian dalam proses pengamatan dan evaluasi anak dibuat berdasarkan indikator kemampuan yang harus dicapai anak yaitu berpedoman pada indikator sekolah tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan keaksaraan (*literacy*), yaitu menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya (Bahasa).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak merupakan manusia yang unik dan memiliki potensi kemampuan dasar yang dimilikinya sejak lahir. Kemampuan itu berkembang sesuai proses bertambahnya usia pada anak. Hartati (2005:7) mengemukakan anak merupakan seseorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Jadi setiap tahap perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak harus ada stimulus yang baik dan bagus dari guru terutama orang tua.

Suyanto (2005:6) berpendapat setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik di mana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Sedangkan menurut Kellough (dalam Hartati, 2005:8-11) mengemukakan karakteristik anak usia dini, yaitu: a. Anak itu bersifat egosentris dan memahami sesuatu dari sudut kepentingannya sendiri; b. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar; c. Anak adalah makhluk sosial dan senang bekerja sama; d. Anak bersifat unik yang berbeda satu sama lain; e. Anak umumnya kaya dengan fantasi dan imajinasi; f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek dan cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain; g. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial.

Berdasarkan uraian di atas, maka anak usia dini itu merupakan anak kecil dan unik yang memiliki karakteristik berbeda-beda dan mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi atau kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal. Perkembangan kemampuan yang dimiliki anak akan berkembang secara optimal dengan adanya stimulus yang baik dari guru dan orang tua.

2. Hakikat Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah alat komunikasi untuk menjalin pertemanan dan belajar banyak hal di sekitarnya. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru tentang berbagai hal. Hal ini menunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan yang baru.

Mahyuddin (2008:121) mengemukakan tentang kecerdasan verbal linguistik yaitu:

Kecerdasan verbal linguistik berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Anak yang berbakat dalam kemampuan linguistik mempunyai keterampilan pendengaran yang amat berkembang dan menikmati bermain dengan bunyi bahasa bahkan mereka senang berpikir dalam kata-kata.

Jinni (dalam Azhim, 2002:3) menegaskan defenisi bahasa adalah suara-suara yang digunakan oleh setiap bangsa untuk mengungkapkan maksudnya. Pada awalnya pembicaraan anak-anak hanya berisi kata-kata yang samar-samar dan sulit untuk dimengerti. Namun sesuai dengan tahap perkembangannya anak akan mulai menampakkan perubahannya melalui kata-kata dan berbicara.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pengertian bahasa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa itu merupakan segala bentuk komunikasi secara verbal dan non verbal dimana seseorang atau

anak didik dapat mengekspresikan apa yang diinginkan oleh anak. Kecerdasan verbal linguistik itu sendiri berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan. Dalam penelitian ini penulis akan membahas tentang kemampuan membaca anak.

b. Perkembangan Bahasa

Perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan secara bertahap yang terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia. Perubahan-perubahan dalam perkembangan merupakan hasil dari proses-proses biologis, kognitif, dan sosio-emosional yang saling berkaitan. Perkembangan bahasa anak adalah terjadinya perubahan dalam mengekspresikan keinginan baik melalui ucapan maupun bahasa tubuh.

Depdiknas (2000:4) mengemukakan perkembangan bahasa terjadi secara alamiah, serta merta (spontan) dan tradisional telah terjadi sejak seorang anak dilahirkan dalam lingkungan tertentu. Proses berbahasa ditentukan oleh matangnya perkembangan bagian-bagian mulut, kontrol dari saluran nafas bagian atas, lidah, pergerakan bibir dan pengaturan mekanisme pernafasan. Satu hal yang memegang peranan penting adalah berkembangnya alat pendengaran dan penglihatan yang normal. Adanya peningkatan perkembangan sistem syaraf pada anak, maka akan meningkat pula kemampuan anak dalam mengekspresikan bahasa.

Perkembangan bahasa anak berarti perkembangan penguasaan terhadap bahasa. Penguasaan bahasa adalah memahami dan mengerti serta mempunyai kemampuan untuk melahirkan bahasa tersebut. Melahirkan dalam pengertian mampu untuk mengeluarkan ide, pikiran, dan perasaannya dalam suatu bahasa.

Jamaris (2003:27-28) mengemukakan aspek-aspek perkembangan bahasa anak usia dini, yaitu: 1) Kosakata: Kosakata akan berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan anak dan pengalaman dalam berinteraksi; 2) Sintak (tata bahasa): Tata bahasa yang dapat digunakan anak melalui bahasa lisan; 3) Semantik: Semantik merupakan penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak dapat mengekspresikan keinginan sesuai apa yang dia rasakan; 4) Fonem (bunyi kata): Anak sudah memiliki kemampuan untuk merangkai bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti.

Berdasarkan uraian di atas tentang perkembangan bahasa, maka perkembangan bahasa terjadi secara alamiah dan ditentukan oleh perkembangan bagian-bagian mulut dan perkembangan alat pendengaran serta penglihatan yang normal. Selain itu perkembangan bahasa anak merupakan penguasaan bahasa anak dimana anak dapat mengeluarkan ide, pikiran, dan perasaannya dalam suatu bahasa.

c. Karakteristik Bahasa Anak

Perkembangan bahasa memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang harus diketahui oleh seorang pendidik dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak khususnya dalam kemampuan bahasa.

Jamaris (2003:29-30) mengemukakan beberapa karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu: 1) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata; 2) Lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecepatan, suhu, perbandingan, permukaan; 3) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; 4) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan; 5) Percakapan yang dilakukan menyangkut berbagai komentar apa yang dilihat.

Berdasarkan uraian di atas tentang karakteristik perkembangan bahasa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata dan lingkup kosa kata yang diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, kecantikan, kecepatan. Kemampuan anak dalam mengucapkan kosa kata itulah yang akan dikembangkan agar anak usia 5-6 tahun dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal.

3. Hakikat Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan salah satu komponen dari keterampilan berbahasa, dimana dengan membaca kita dapat mengetahui luasnya ilmu pengetahuan. Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna.

Rahim (2007:3) menyatakan membaca adalah suatu proses informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna.

Klein (dalam Rahim, 2007:3) menyatakan membaca merupakan suatu proses, strategi dan interaktif. Selanjutnya Mulyati (2008: 4.4) mengemukakan membaca merupakan suatu proses decoding yakni mengubah kode-kode atau lambang-lambang verbal yang berupa rangkaian huruf-huruf menjadi bunyi-bunyi bahasa yang dapat dipahami. Seiring dengan pendapat di atas, Azhim (2002: 70) juga mengemukakan membaca merupakan sesuatu yang fundamental dalam kehidupan seseorang. Karena itu, membaca memerlukan proses pembinaan yang berkesinambungan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa membaca adalah suatu proses dan memahami apa yang tertulis. Untuk itu keterampilan membaca sangat perlu diberikan kepada anak sejak usia dini dengan cara belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.

b. Perkembangan Membaca

Para pendidik haruslah memperhatikan beberapa tahap perkembangan kemampuan membaca pada anak. Perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan secara bertahap yang terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia.

Jamaris (2003:51-52) mengemukakan tahap-tahap perkembangan membaca anak yaitu: 1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan dan menyadari bahwa buku itu penting; 2) Tahap membaca gambar, dimana pada tahap ini anak usia dini TK telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca berpura-pura; 3) Tahap pengenalan bacaan dan bacaan yang mereka kenal yaitu dua kata dalam kalimat; 4) Tahap membaca lancar, dimana pada tahap ini anak usia TK telah dapat menggunakan tiga system bahasa seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata) dan sintaktik (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia dini yang berumur 5-6 tahun telah dapat membaca gambar sebagai langkah awal dari membaca kata. Untuk itu memperhatikan tahapan-tahapan perkembangan keterampilan membaca anak di atas, maka guru dapat menentukan metode-metode yang terbaik dalam pengajaran membaca kepada anak, agar anak memiliki keterampilan membaca tersebut.

4. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Pandangan Hartati (2005:91) bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Sedangkan Musfiroh (2005:58) berpendapat bermain merupakan bentuk belajar yang aktif, yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit. Bermain merupakan wahana yang menemukan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh aspek wilayah dan aspek perkembangan anak, kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Kemendiknas (2010:12) mengemukakan tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan keaksaraan (*literacy*) adalah: 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya; 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama; 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf; 5) Membaca dan menulis nama sendiri.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi, kreativitas, dan sosial pada anak secara optimal.

b. Karakteristik Bermain

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain, karena bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan kemampuan dasar yang dimiliki anak.

Musfiroh (2005:6-8) mengemukakan tentang karakteristik bermain anak, yaitu: 1) Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggemirakan (*enjoyable*); 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik; 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela (bukan karena paksaan); 4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta; 5) Bermain juga bersifat

nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya; 6) Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya.

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan karena anak sangat dituntut keaktifannya dalam bermain. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak.

Hartati (2005:91) menyatakan tentang karakteristik kegiatan bermain pada anak yaitu sebagai berikut: 1)Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan; 2)Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan; 4) Bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan, tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri; 5) Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis; 6) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan; 7) Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu.

Berdasarkan uraian di atas tentang karakteristik bermain, maka dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, mengasikkan, menggairahkan, dengan tanpa paksaan. Sehingga anak itu bebas dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya sendiri yang mana sangat bermakna

dan memberi kesan serta dapat mengembangkan kemampuan dasar yang dimilikinya secara optimal. Bermain itu alamiah dan spontan. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Melalui bermain anak akan belajar mengenal diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya

c. Fungsi Bermain

Fungsi atau manfaat bermain merupakan hal sangat penting sekali untuk diketahui sebagai seorang pendidik. Tidak semua permainan itu dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Permainan yang bersifat edukatiflah yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak secara optimal.

Montolalu (2005:1.19) berpendapat melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan

lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Hartati (2005:94) mengemukakan bermain banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak, diantaranya yaitu: 1) Bagi perkembangan aspek fisik yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh; 2) Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata); 3) Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian; 4) Bagi perkembangan aspek kognisi; 5) Bagi perkembangan alat pengindraan; 6) Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

Berdasarkan fungsi bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain sangat berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak karena bermain merupakan perintis dari kreativitas, dan dapat mengembangkan cara berpikir anak. Sehingga dalam melakukan suatu permainan anak akan mendapatkan fungsi/kegunaan, pada saat melakukan permainan tersebut dan dapat mengembangkan kecerdasan dasar yang dimiliki anak sejak lahir secara optimal.

5. Alat Permainan Edukatif (APE)

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini adalah kegiatan bermain. Walaupun ada kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan tetapi kebanyakan kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain, yang dijual di toko-toko mainan ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan disekitar anak seperti mainan dari kulit jeruk, kuda-kudaan dari pelepah pisang dll. Pada saat ini kita sering mendengar alat permainan edukatif atau singkatan dari APE. Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak.

Montolalu (2005:9.4) mengemukakan bahwa beberapa kriteria alat-alat dan perlengkapan AUD, yaitu: a.Sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak; b. Ada kaitan dengan filosofi yaysan TK dan kurikulum; c.Mencerminkan desain yang bermutu; d. Tahan lama; e.Fleksibel dan multifungsikan dalam penggunaan; f.Aman bagi anak; g.Bentuk dan warna.

Berkaitan dengan alat permainan anak usia dini, maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Eliyawati (2008:63) menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: a. Ditujukan untuk anak usia dini; b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan AUD; c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna; d. Aman atau tidak berbahaya bagi anak; e. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas; f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan; g. Mengandung nilai pendidikan.

Alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak usia dini. Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna, sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (*non toxic*) dan tidak mudah mengelupas, jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan

sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak. APE juga mendorong anak untuk berkreaitivitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu.

Eliyawati (2008:716) mengemukakan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia dini adalah: 1) Guru hendaknya memberikan kebebasan sebanyak mungkin pada anak untuk; 2) Merencanakan waktu, mengatur tempat dan menyajikan beraneka ragam alat permainan edukatif; 3) Memberikan rangsangan dan bimbingan kepada anak-anak usia dini; 4) Memupuk keberanian anak; 5) Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan anak; 6) Memberikan bimbingan dan pembinaan sesuai dengan kemampuan anak.; 7) Memberikan rasa gembira pada anak; 8) Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan APE.

Berdasarkan pendapat di atas, maka seorang guru di tuntut buntut lebih berkreasi lagi dalam menciptakan sebuah alat permainan yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Praktek penggunaan alat permainan edukatif dimungkinkan bervariasi asalkan selalu diingat prinsip penggunaan dan tujuannya.

6. Permainan Kata Magnetik

Pengembangan alat permainan berakar pada jenis permainan yang telah dikembangkan lebih dulu oleh para pakar dari negara maju. Untuk itu

penulis tertarik meneliti suatu alat permainan huruf magnetik. Dalam permainan ini diharapkan dapat memberikan kesempatan pada anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Kata magnetik merupakan permainan yang dirancang untuk anak usia dini dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca yang dimilikinya. Harianto (2005: 254) mengemukakan kata adalah gambaran bunyi bahasa, aksara, huruf balok, tulisan tegak yang tidak dirangkai-rangkaikan. Sedangkan magnetik adalah biji besi hitam yang mempunyai sifat magnet.

Permainan kata magnetik adalah sejenis permainan huruf yang mana dibelakang huruf tersebut dikasih magnet agar lengket dengan papan tulis yang juga dilapisi besi. Permainan ini peneliti buat supaya lebih menarik bagi anak. Berdasarkan kriteria permainan anak usia dini menurut Montolalu (2005: 9.4) mengemukakan permainan kata magnetik ini sangat cocok untuk anak usia dini karena desain bahan sangat bermutu, papan tulis cukup kuat dan tahan lama dan dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan anak yang lain selain membaca dan berbahasa.

Berdasarkan hal tersebut, permainan kata magnetik adalah permainan menyusun huruf menjadi kata sederhana dengan menggunakan huruf magnet. Huruf dan kata yang bergambar diberi magnet di belakangnya, huruf ada yang dibuat dari busa tipis dan ada yang terbuat dari karet, serta

dibuat dengan bermacam-macam warna agar lebih menarik bagi anak. Permainan kata magnet ini dapat dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan dapat mengembangkan kemampuan dasar anak terutama kemampuan membaca anak.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian Nurfita (2011) meneliti tentang meningkatkan kemampuan membaca anak melalui kotak *alfabet* dan gambar buah-buahan di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh. Persentase hasil penelitian kondisi awal 35%, siklus pertama 68%, dan siklus kedua 91%. Dimana hasil penelitiannya mengatakan bahwa melalui permainan *alfabet* dan gambar buah-buahan kemampuan membaca anak dapat meningkat.

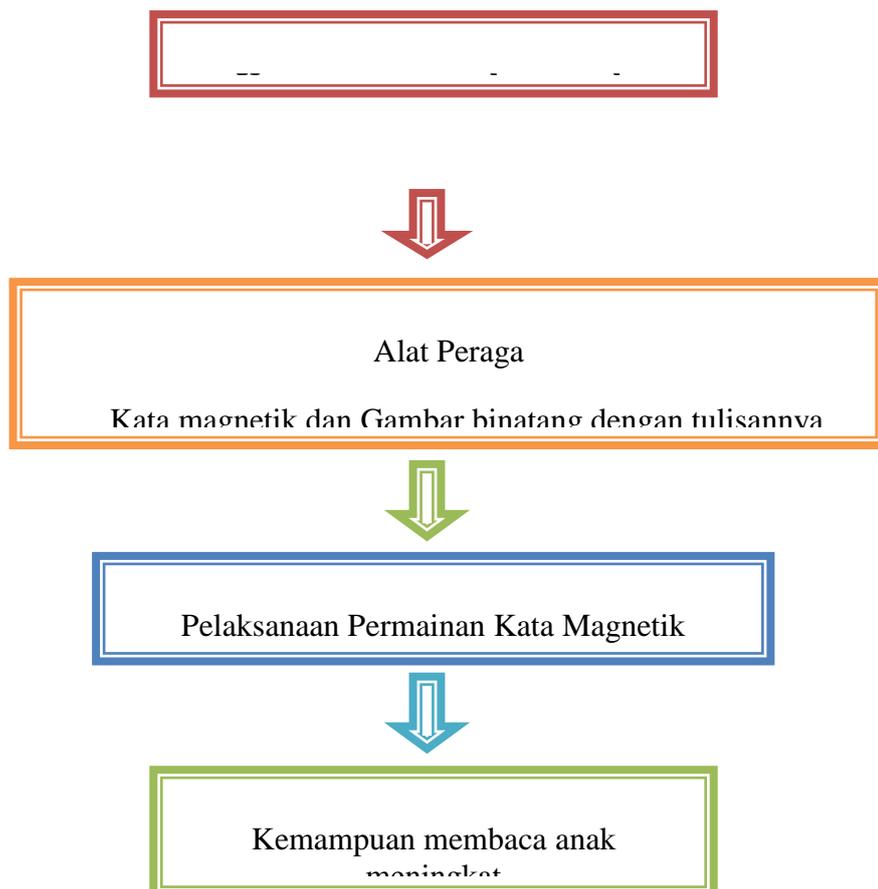
Refniati (2010) yang meneliti tentang peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu huruf dalam pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang. Persentase hasil penelitian kondisi awal 36%, siklus pertama 67%, dan siklus kedua 90%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan kartu huruf pada anak dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan baik.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang penulis lakukan sama-sama dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, namun dalam penelitian ini penulis tidak menggunakan alat permainan yang sama dengan penelitian di atas tetapi penulis menggunakan permainan huruf magnetik.

Selain itu penelitian yang telah dilakukan terdahulunya dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

C. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar anak mau belajar. Dalam pembelajaran anak menjadi subjek dan pelaku kegiatan belajar. Agar anak berperan sebagai pelaku, dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut anak banyak melakukan aktivitas belajar. Aktivitas yang dilakukan oleh anak hendaknya yang menarik dan bermanfaat bagi masa depan anak. Penelitian tindakan kelas yang penulis laksanakan ini untuk mengatasi masalah umum dan masalah yang mendasar yaitu masalah kemampuan membaca anak.



tahap perkembangan membaca anak yaitu: 1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan dan menyadari bahwa buku itu penting; 2) Tahap membaca gambar dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca berpura-pura; 3) Tahap pengenalan bacaan dan bacaan yang mereka kenal yaitu dua kata dalam kalimat; 4) Tahap membaca lancar, dimana pada tahap ini anak usia TK telah dapat menggunakan tiga system bahasa seperti fonem (bunyi huruf).

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh anak pada siklus I dan siklus II terjadi perbaikan kearah yang diharapkan dan kemampuan membaca anak berkembang dengan optimal melalui permainan kata magnetik

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB I sampai BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat kemampuan anak masih sering terjadi.
2. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*.

3. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bertujuan agar dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak melalui rangsang pendidikan.
4. Bahasa merupakan suatu simbol lisan yang dipakai oleh seseorang untuk berkomunikasi antar sesamanya. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru tentang berbagai hal. Hal ini menunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan yang baru.
5. Membaca adalah suatu proses informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna
6. Permainan kata magnetik dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di lokal B1 RA Ababil Maek.
7. Tujuan permainan kata magnetik adalah melatih kemampuan anak untuk mengenal angka, gambar dan kata, sehingga kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia 99
8. Peningkatan dari pelaksanaan permainan kata magnetik ini dapat dilihat dari peningkatan kondisi awal ke siklus I, pada siklus I ke siklus .

B. Implikasi

Permainan kata magnetik telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca anak, sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama pada kemampuan anak membaca kata bergambar dan menyusun huruf membentuk kata. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih

kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk metode dan media yang menarik untuk merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran membaca.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
2. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai permainan yang menarik perhatian anak dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan permainan kata magnetik untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA