

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL ANAK MELALUI
PERMAINAN *PUZZLE* DI TAMAN KANAK-KANAK
NUR HIDAYAH LUBUK ALUNG**

SKRIPSI

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



Oleh:

**ERI GUSTI
NIM: 1107840**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui
Permainan *Puzzle* Di Taman Kanak-Kanak Nur Hidayah Lubuk
Alung
Nama : Eri Gusti
NIM : 1107840
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

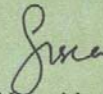
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



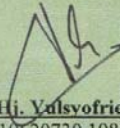
Dra. Rivda Yetti
NIP. 19630414 198703 2 001

Pembimbing II



Rismareni Fransiska, M.Pd
NIP. 19820128 200812 2 003

Mengetahui:
Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

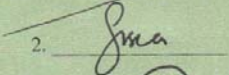
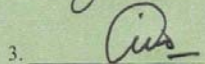
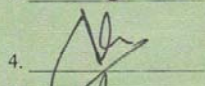
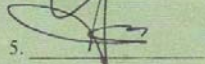
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui
Permainan *Puzzle* Di Taman Kanak-Kanak
Nur Hidayah Lubuk Alung**

Nama : Eri Gusti
NIM : 1107840
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Januari 2014

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Rivda Yetti	1. 
2. Sekretaris	: Rismareni Pransiska, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Zulminiati, M.Pd	5. 

Surat Pernyataan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atas pendapat yang ditulis atau di terbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti dan penulisan karya ilmiah.

Padang, Januari 2014

ERI GUSTI
NIM. 1107840

ABSTRAK

ERI GUSTI, 2014. Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan *Puzzle* di Taman Kanak-kanak Nur Hidayah Lubuk Alung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan membaca anak di Taman-kanak Nur Hidayah masih rendah, dimana anak belum bisa mengenal huruf vokal, konsonan dan belum bias membaca kata pada gambar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *puzzle*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tempat penelitian Taman Kanak-kanak Nur Hidayah Lubuk Alung dengan jumlah anak 14 orang, terdiri dari 6 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Prosedur penelitian dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Data yang diperoleh dari setiap siklus diolah dan dianalisis dengan teknik presentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi yang diamati pengenalan huruf vokal, konsonan dan membaca kata pada gambar. Dokumentasi berupa foto anak dalam kegiatan.

Hasil penelitian anak pada siklus I mencapai 43% dan pada siklus II 93%. Disini dilihat adanya peningkatan membaca anak setelah diberi tindakan melalui permainan *puzzle*. Dalam pembelajaran membaca dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan bermain *puzzle*. Dengan demikian manfaat permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kank-kanak Nur Hidayah Lubuk Alung.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan Puzzle di Taman Kanak-kanak Nur Hidayah Lubuk Alung*”. 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, pelaksanaan dan sampai tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Rivda Yetti, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arah dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd, selaku sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arah dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak, Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. H. firman MS, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Suami dan anak peneliti yang telah begitu banyak memberikan perhatian, do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Ibu Kepala TK Nur Hidayah Lubuk Alung, yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan guru TK Nur Hidayah Lubuk Alung yang telah membantu peneliti dalam pengambilan data.
10. Siswa anak didik peneliti pada TK Nur Hidayah Lubuk Alung khususnya di Kelompok B1, yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna untuk peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi jauh lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi pembaca semua serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
KATA PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	11
b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	12
3. Konsep Bahasa	13
a. Pengertian Bahasa	13
b. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	14
4. Konsep Membaca Anak Usia Dini	16
a. Pengertian membaca	16
b. Manfaat Membaca	17
c. Tujuan Membaca	18
d. Faktor Penentu Kemampuan membaca	19
e. Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini	21
5. Konsep Bermain	23
a. Pengertian Bermain	23
b. Manfaat Bermain	24
6. Alat Permainan.....	28
7. Permainan Puzzle	30
B. Penelitian yang Relevan	31

C. Kerangka Berpikir	33
D. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	35
B. Subjek Penelitian	36
C. Prosedur Penelitian	36
1. Kondisi Awal	36
2. Siklus I	37
3. Siklus II	46
D. Definisi Operasional	52
E. Instrumen Penelitian	53
F. Teknik Pengumpulan Data	54
G. Teknik Analisis Data	54
H. Indikator Keberhasilan	55
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	56
1. Kondisi Awal	56
2. Siklus I	59
3. Siklus II	71
B. Analisis Data	82
C. Pembahasan	83
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	86
B. Implikasi	87
C. Saran	87
KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Format Observasi Pada Kemampuan Membaca Awal Anak melalui Permainan <i>Puzzle</i>	53
Tabel 2 Hasil Kemampuan Membaca Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	57
Tabel 3 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pada Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan)	60
Tabel 4 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pada Pertemuan Kedua Siklus I	63
Tabel 5 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pada Pertemuan Ketiga Siklus I	66
Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3	69
Tabel 7 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	71
Tabel 8 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pada Siklus II Pertemuan II	74
Tabel 9 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pada Siklus II Pertemuan III	77
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3	80
Tabel 11 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Siklus 1 dan 2	82

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> (Sebelum Tindakan)	58
Grafik 2 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Pertama Siklus I (Setelah Tindakan)	62
Grafik 3 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Kedua Siklus I	65
Grafik 4 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Ketiga Siklus I	68
Grafik 5 Rekapitulasi Pertemuan 1, 2, 3 Siklus I	70
Grafik 6 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Pertama Siklus II	73
Grafik 7 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Kedua Siklus II	76
Grafik 8 Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Pertemuan Ketiga Siklus II	79
Grafik 9 Rekapitulasi Pertemuan 1, 2, 3 Siklus II	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan untuk anak sejak lahir sampai enam tahun, yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. .UU RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa “ Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 – 6 tahun. Dalam Peraturan pemerintah Nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa “ standar pendidikan anak usia dini terdiri atas standar tingkat pencapaian perkembangan, standar pendidikan dan tenaga kependidikan, standar isi, standar proses dan standar penilaian serta standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan dan standar pembiayaan

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi anak dimasa yang akan datang maka diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia kebutuhan dan minat anak.

Melalui pendidikan di TK, anak diharapkan dapat mengembangkan semua potensi yang dimilikinya baik perkembangan moral nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, fisik kemandirian seni dan bahasa, sedangkan pembinaan dilakukan melalui rangsangan yang tepat dan benar sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak, Pengembangan berbahasa yang bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca.

Kesiapan membaca lebih awal yaitu pada saat anak berusia dua hingga tiga tahun. Menjelang usia dua tahun anak mulai memiliki kemampuan untuk memberi dan mengenal nama-nama benda. Kemampuan menamakan merupakan bekal awal untuk membaca. Pengenalan membaca anak dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dilakukan perbagian kata dimana anak diperkenalkan dan diajarkan bunyi huruf dan menyusunnya menjadi kata serta diperkenalkan dengan abjad satu persatu kemudian menghafalkan bunyinya serta diperkenalkan dengan penanggalan suku kata kemudian dirangkai menjadi satu kata. Anak usia dini mulai mengenal hubungan antara tulisan, bunyi dan artinya sehingga anak mengerti fungsi tulisan atau bacanya.

Mengetahui kemampuan berbahasa anak merupakan langkah awal dalam memahami perkembangan bahasa anak secara individual termasuk di

dalamnya mengetahui kemampuan membaca melalui bantuan gambar dan kata yang menyertainya guru dapat melakukan percakapan dengan anak secara individual maupun kelompok untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosa kata, memahami dan mengkomunikasikan isi gambar untuk mengarahkan kemampuan tersebut guru dapat memilih kemampuan bidang bahasa pada indikator yang sesuai untuk itu. Sehingga dengan adanya identifikasi dan mengelompokkan berbagai kemampuan yang relatif sejenis sehingga akan lebih memudahkan guru memberikan arah dalam pengembangan kegiatan bermain sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan dan pengajaran di TK bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Pada masa usia dini yang ditanamkan adalah bermain. Waktu bermain (*playtime*) merupakan sarana pertumbuhan pada tahun-tahun pertama kehidupannya, anak membutuhkan bermain sebagai sarana untuk tumbuh dalam lingkungan budaya dan kesiapannya dalam belajar formal. Bermain merupakan aktifitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam dengan bermain anak bebas beraksi dan juga menghayalkan sebuah dunia lain, sehingga dengan bermain ada elemen petualangan melalui bermain anak menyusun kemampuan bahasanya. Banyak kosa kata muncul dari interaksinya dengan teman sebaya. Jadi, dengan bermain seorang anak tidak saja mengeksplorasi dunianya sendiri, tetapi juga bagaimana reaksi teman terhadap dirinya. Bermain juga merupakan dunia olahraga bagi anak, dimana anak bermain tanpa aturan dan banyak menggunakan titik melatih otot-otot pada anak usia dini. seorang anak sebaiknya sibuk dengan dirinya dan bukan sibuk belajar dengan huruf dan angka.

Berdasarkan kenyataan di Taman Kanak-Kanak Nur Hidayah cara membaca yang di ajarkan guru kurang di pahami anak. Karena anak belum mengenal huruf abjad, konsonan dan diftong sehingga anak diam saja tanpa ada respon yang positif dan juga anak belum bisa mengenal kata. Permainan membaca yang di sajikan guru tidak menarik bagi anak. Jika hal semacam itu di biarkan terus tanpa ada tindakan akan berpengaruh buruk terhadap perkembangan bahasa anak.

Kenyataan yang ditemui di TK Nur Hidayah dalam pembelajaran membaca perhatian anak kurang sekali. Pembelajaran membaca saat ini bagi anak merupakan hal yang membosankan, karena guru hanya mencontohkan tulisan dan membacanya bersama dengan anak, kemudian anak disuruh menulis. Seolah-olah konsep membaca pada anak seakan dipaksakan. Media pembelajaran yang digunakan dalam hal pembelajaran membaca kurang menarik perhatian anak. Strategi pembelajaran yang disajikan guru tidak bervariasi atau tidak sesuai dengan pembelajaran membaca. Pembelajaran membaca saat ini bagi anak merupakan hal yang membosankan, karena guru hanya mencontohkan tulisan dan membacanya bersama dengan anak kemudian anak disuruh menulis. Sehingga konsep membaca pada anak seakan dipaksakan. Disamping itu media pembelajaran kurang menarik dalam pembelajaran membaca. Dalam memberikan pembelajaran harus sesuai dengan prinsip di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Media permainan sangat dibutuhkan agar pembelajaran menyenangkan bagi anak dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Dari latar belakang maka dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Membaca Anak Melalui Permainan *Puzzle* di TK Nur Hidayah Lubuk Alung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam peningkatan membaca awal anak melalui permainan *Puzzle* di Taman Kanak-kanak Nur Hidayah Lubuk Alung sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca anak rendah
2. Rendahnya kemampuan mengenal huruf vokal
3. Rendahnya kemampuan mengenal huruf konsonan
4. Media pembelajaran yang kurang menunjang
5. Anak belum bisa menganal kata

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah teridentifikasi maka dapat diambil batasan masalahnya yaitu : kemampuan membaca anak masih rendah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana permainan *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak di Taman Kanak-kanak Nur Hidayah Lubuk Alung.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rancangan pemecahan masalah yang akan menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan kemampuan membaca awal anak melalui permainan *Puzzle* di Taman Kanak-kanak Nur Hidayah Lubuk Alung .

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Dapat menjadi sumber baca dan inspirasi bagi peneliti lainnya yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan objek yang berbeda dimasa yang akan datang.

2. Bagi Anak:

- a. Dapat meningkatkan minat anak terhadap membaca
- b. Menambah pengetahuan anak tentang membaca

3. Bagi Guru:

- a. Sebagai bekal dan bahan informasi terpercaya untuk disebarkan pada rekan guru lainnya
- b. Lebih memvariasikan strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca anak

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat mencapai kontribusi yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan sehingga dapat ditiru dan dikembangkan oleh sekolah lain. Disamping itu juga diharapkan dapat menambah atau memvariasikan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak, tetapi hubungan antar sel syaraf otak terus berkembang. Dua hal penting dalam pembentukan kecerdasan anak yaitu makanan bergizi dan seimbang serta stimulus pikiran sangat diperlukan untuk mendukung proses tersebut.

Perkembangan anak usia dini menurut Ramli, (2009:67) mengemukakan bahwa perkembangan merupakan sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun. Sedangkan Hendrick menurut Ramli, (2005:67) mengemukakan bahwa dalam masa usia dini perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan dan merupakan suatu unit kesatuan yang terdiri dari atas banyak aspek perkembangan, seperti perkembangan dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan

aspek kepribadian lainnya. Perkembangan pada setiap bidang tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Pada usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Meskipun perkembangan setiap bidang dibahas secara terpisah namun harus dipahami bahwa setiap bidang perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan, dan suatu unit kesatuan yang terdiri atas banyak aspek perkembangan.

Anak bersifat unik, tidak ada anak yang sama meski kembar siam sekalipun. Setiap anak lahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, minat, dan bakat sendiri-sendiri. Dewantara dalam Suyanto, (2005:6) menjelaskan bahwa perkembangan merupakan rangkuman dari cipta, rasa, dan karsa. Seorang guru harus mampu memahami kebutuhan khusus dan kebutuhan individual anak.

Hurlock dalam Kamtini, (2005:31) mengatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu dengan 3 alasan yaitu: 1) anak senang mengulang-ulang suatu aktifitas dengan senang hati sampai mereka terampil melakukan kegiatan tersebut, 2) anak bersifat pemberani, tidak terhambat oleh rasa takut, 3) anak mudah dan cepat belajar.

Harus disadari bahwa ada faktor-faktor pembatas, yaitu faktor yang sulit atau tidak dapat diubah dalam diri anak yaitu faktor-faktor genetis. Oleh sebab itu pembelajaran di TK diarahkan untuk memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan belajar dan bimbingan yang tepat agar anak dapat berkembang sesuai kapasitas genetisnya.

Dapat peneliti simpulkan bahwa usia dini mempunyai potensi demikian besar, oleh sebab itu mengoptimalkan segala aspek perkembangan tersebut, terutama perkembangan keterampilan membaca anak. Aspek yang satu dengan yang lainnya saling pengaruh mempengaruhi dan berkembang sangat cepat sekali.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Pada saat memasuki usia 3 tahun biasanya anak akan semakin mandiri dan mulai mendekati teman-teman sebayanya. Anak sudah menyadari apa yang bisa dirasakan dan apa yang telah mampu dilakukan. Karakteristik anak usia 4-6 tahun menurut Sujiono, (2008:2.2) menjelaskan karakteristik anak yaitu: 1) Telah banyak mempunyai perbendaharaan kata untuk mengkomunikasikan keinginannya, 2) Daya imajinasi anak yang tinggi sehingga sulit untuk membedakan antara imajinasi dan realitas, 3) Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, 4) Masa anak berkelompok untuk mempelajari dasar perilaku sosial, 5) Usia keemasan bagi anak yaitu muncul masa peka terhadap aspek perkembangan anak ditandai dengan berbagai bentuk kreativitas dalam bermain.

Karakteristik Anak Usia Dini menurut Snowman dalam Sumantri, (2005:26) meliputi:

1. Ciri Fisik

- 1) Anak usia dini umumnya sangat aktif dan telah dapat menggerakkan tubuhnya berlari, memanjat.
- 2) Anak butuh istirahat setelah beraktivitas.
- 3) Anak belum bisa melakukan kegiatan yang rumit.
- 4) Anak masih sering mengalami kesulitan dalam

memfokuskan penglihatannya pada hal-hal yang lebih kecil. 5) Anak laki-laki lebih besar dan anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis.

2. Ciri Kognitif

1) Anak lebih terampil dalam bahasa, 2) Potensi kognitif perlu dikembangkan melalui interaksi, minat mengagumi, dan kasih sayang

3. Ciri Sosial

1) Anak telah mempunyai teman dekat atau sahabat tetapi cepat berganti, 2) Kelompok mainnya cenderung kecil dan tidak terorganisir dengan baik. 3) Anak akan senang bermain dengan anak yang lebih besar. 4) Pola bermain anak sangat bervariasi fungsinya sesuai dengan perbedaan kelas sosial dan jenis kelamin. 5) Sering terjadi perselisihan tetapi cepat pula berbaikan. 6) Anak telah menyadari jenis kelaminnya.

4. Ciri Emosional

1) Anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. 2) Iri hati pada anak TK sering terjadi saling memperebutkan perhatian guru.

Hurlock dalam Kamtini, (2005:185) mengemukakan karakteristik masa usia TK yaitu: 1) anak TK adalah usia prasekolah, 2) masa TK adalah masa berkelompok, 3) masa TK memiliki keragaman.

Dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik anak sangatlah unik, dilihat pada tiap-tiap perkembangannya. Oleh sebab itu, guru harus

dapat memahami karakteristik anak agar memudahkan guru dalam menyelesaikan setiap konflik yang dialami anak dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 14).

Menurut Abdurahman (2009:1) Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak 0-8 tahun secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan anak diantaranya aspek fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, agama, moral, kemandirian dan seni. Sedangkan pembinaan dilakukan melalui rangsangan yang tepat dan benar, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Dari pengertian para ahli, dapat disimpulkan bahwa anak sejak lahir sampai usia enam tahun merupakan periode awal yang paling penting untuk diberi rangsangan sesuai dengan tahap yang dilaluinya, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the Golden Ages*

atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat.

b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Memahami karakteristik anak sangat penting bagi seorang pendidik dalam memudahkan mengembangkan potensi anak, seperti karakteristik perkembangan anak yang dikemukakan oleh Bredekamp dalam Ramli (2005:69) sebagai berikut: 1) perkembangan saling mempengaruhi terhadap aspek lain, 2) perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan, 3) perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain. Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif, dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individu, 4) perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi, 5) perkembangan dan belajar terjadi didalam dan dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial dan budaya, dan 6) perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial.

Menurut Hurlock dalam Ramli (2005:185) karakteristik masa usia TK yaitu: 1) anak TK adalah usia prasekolah belum belajar secara formal, 2) masa TK adalah masa berkelompok, 3) masa TK adalah masa meniru, 4) masa TK adalah masa bermain, 5) masa TK memiliki keragaman.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah setiap perkembangan ada tahap secara sistematis, dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial dan budaya, serta perkembangan belajar dari interaksi kematangan biologi dan lingkungan.

3. Konsep Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Bahasa secara umum mencakup cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan individu dinyatakan dalam bentuk lambang, seperti lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan maupun mimik yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu. Menurut Badudu dalam Dhieni (2007:1.11) bahasa adalah “komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individ-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya”. Selanjutnya menurut Santrock dalam Dhieni (2007:3) menyatakan bahwa: “bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi unit suara, unit arti, tata bahasa, variasi arti, dan penggunaan bahasa”.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahasa adalah alat komunikasi dalam bentuk simbol yang berupa lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan maupun mimik yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu kepada orang lain.

b. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, karena perkembangan bahasa merupakan segala bentuk komunikasi pikiran perasaan manusia disimbolkan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain.

Perkembangan bahasa tergantung pada kematangan dan dukungan lingkungan dan keterdidikan lingkungan. Beberapa hal penting dalam perkembangan bahasa adalah perkembangan persepsi, pengertian, adaptasi, imitasi dan ekspresi. Syarat penting adalah pendengaran yang baik untuk menangkap berbagai jenis nada bicara dan kemampuan untuk dapat merasakan nada emosi lawan bicara.

Menurut Tadkiroatun (2005:9) ada dua hal penting yang harus dipertimbangkan dalam mendidik anak di TK, yakni “perkembangan bahasa dan pengasuhan. Karena keduanya sangat menentukan keberhasilan hari depannya kelak”. Selanjutnya Menurut Tadkiroatun (2005:9) menjelaskan bahwa “pengasuhan yang menopang perkembangan bahasa adalah pengasuhan yang memberikan stimulus. Sensori motorik, sering bercerita dan berdiskusi dengan anak serta memberi dorongan untuk mengungkapkan dirinya”.

Menurut Tadkiroatun. (2005:56) ada 3 aspek yang perlu diperhatikan pada masa usia TK, yaitu :

a. Perkembangan kosa kata

Pada saat memasuki usia TK telah mengaku sisi sekitar 3.000 kata yang secara garis besar kata-kata tersebut meliputi : kata benda, kata kerja, kata sifat, kata kunci. Anak-anak awal TK juga sering mengacaukan bentuk-bentuk dalam bahasa yang berbeda. Hal ini menurut Hurlock dalam Tadkiroatun (2005:56) “disebabkan anak-anak Indonesia pada umumnya bilingual, terutama setelah mereka mengenal media televisi dan memasuki dunia pendidikan”.

Dalam hal ini, bercerita dipandang sebagai salah satu metode pengembangan kosa kata anak yang tepat untuk diterapkan di TK.

b. Perkembangan Struktur

Perkembangan struktur anak mengikuti tahun pertumbuhannya. Anak berusia 4 tahun umumnya menghasilkan 4 kata dalam setiap kalimat dan menjadi 5 kata pada usia 5 tahun. Pada saat memasuki TK, anak-anak menggunakan struktur kalimat yang kompleks.

c. Perkembangan Pragmatik

Mengajarkan pragmatik pada anak berarti mengajarkan tentang konvensi, bertutur pada anak secara pragmatik dapat dikatakan bahwa anak-anak masa kini mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Oleh karena itu kebiasaan lisan melalui kegiatan bercerita dapat mendukung tumbuhnya kecerdasan berbahasa praktis yang baik maka hal ini harus dibiasakan kembali.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak adalah perkembangan bahasa karena melalui komunikasi kita dapat mengungkapkan perasaan dan menyampaikan arti kepada orang lain. Untuk pengembangan bahasa pada anak usia TK tersebut perlu diperhatikan tiga hal, yaitu: perkembangan kosa kata, perkembangan struktur, dan perkembangan pragmatik dalam rangka membantu mempercepat perkembangan bahasa secara menyeluruh.

4. Konsep Membaca

a. Pengertian Membaca

Proses belajar membaca pada anak sudah bisa dilaksanakan sedini mungkin. Hal ini selaras dengan tingkat kemampuan anak dalam melakukan orientasi terhadap dunia luar. Sifat eksploratif pada anak adalah salah satu sifat positif untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menanamkan agar senang membaca.

Menurut Jazuli, dkk (2009:1) membaca merupakan salah satu fungsi tertinggi otak manusia. Secara teoritis, membaca adalah suatu proses rumit yang melibatkan aktifitas auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) untuk memperoleh makna dari symbol berupa huruf atau kata.

Membaca dan menulis tidak lahir bersamaan dengan lahirnya anak-anak. Tidak ada bayi yang baru lahir langsung dapat membaca apalagi menulis. Namun ini merupakan satu hak yang harus diberikan oleh orang tuanya. Anak-anak usia dini tidak hanya dapat diajarkan membaca, tetapi bahwa inilah masa puncak anak secara alamiah dan antusias menyerap kecakapan-kecakapan membaca.

Lwin (2005: 14) mengatakan bahwa membaca adalah mempelajari sendi bunyi khusus yang diwakili kata-kata dan bahwa mempelajari pola huruf-bunyi ini memungkinkan anak yang menghadapi halaman teks tulis untuk menguraikan lambang dihadapannya.

Peneliti simpulkan bahwa membaca merupakan suatu strategis, suatu proses dan interaktif antara informasi yang dibaca dengan pengetahuan yang dimiliki oleh si pembaca agar apa yang dibaca mempunyai peranan yang utama dan menghasilkan suatu makna

b. Manfaat Membaca

Lambang-lambang bunyi bahasa dihasilkan oleh artikulator manusia. Lambang-lambang bahasa bersifat manasuka dimana tidak ada hubungan lambang-lambang dimaksud secara bersistem dengan arti kata yang dikandung atau ide yang dinyatakan. Lambang itu bersifat komposisional yang menjadikan kata itu hidup dan berarti.

Bahasa dapat juga diartikan berfungsi sosial karena untuk berbicara dan berkomunikasi dibutuhkan dua pihak yang terlibat yakni pemberi dan penerima informasi. Dengan membaca, anak mampu memahami dan mencerna sebuah informasi. Otomatis kemampuan ini merupakan kecakapan dasar yang wajib dikuasai oleh anak. Menurut Jazuli, dkk (2009:1) aktivitas membaca meliputi 2 proses, yaitu:

1. Proses membaca teknis adalah suatu proses pemahaman hubungan antara huruf dengan bunyi atau suara dengan mengubah simbol-simbol tertulis berupa huruf atau kata menjadi sistem bunyi.
2. Proses memahami bacaan merupakan kemampuan anak untuk menangkap makna kata yang tercetak.

Kedua proses tersebut di atas dapat juga dikatakan bahwa dalam memahami hubungan antara huruf dengan bunyi penguasaan kosakata sangat penting dalam memahami kata-kata dalam bacaan.

Ada banyak hal lainnya dari faedah, manfaat atau kegunaan membaca diantaranya membaca bermanfaat bagi daya imajinasi anak dan membantu anak menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Anak dapat memahami kebudayaan, menghormati dan menerima perbedaan yang ada serta menutup kepercayaan diri anak sehingga ia dapat merasa puas terhadap apa yang telah dicapainya.

Hardt (dalam Dhieni, 2008 :5. 5) menekankan arti pentingnya membaca bagi anak yaitu sebagai berikut : 1) Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik. Sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca. 2) Anak akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. 3) Akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal dan membuat belajar lebih mudah. 4) Dengan membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak. 5) Membaca dapat membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang. 6) Anak akan dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan. 7) Anak mampu mengembangkan pola pikir kreatif dalam diri mereka.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki manfaat yang luas dalam menunjang pertumbuhan anak karena dengan membaca akan mengenal sifat-sifat yang baik dan menumbuhkan rasa percaya diri.

c. Tujuan Membaca

Sutan dalam Firmanawati (2004:3) tujuan membaca adalah membaca sebagai hiburan, membaca novel, cerpen, komik atau majalah. Membaca untuk mencari artikel atau memahami suatu ilmu.

Tujuan diatas memiliki arti yang sangat positif bagi seseorang. Suasana tenang dan menyenangkan bisa didapatkan melalui membaca bacaan seperti majalah atau komik. Bagi pelajar melalui membaca dapat menambah ilmu pengetahuan melalui beberapa sumber bacaan. Jadi untuk mendapatkan kepuasan membaca sesuai dengan tujuan yang akan dicapai terus dilakukan dari hati nurani dan bukan paksaan dari siapapun.

Secara khusus tujuan membaca dapat dibedakan menjadi :

1. Untuk mendapatkan informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari hingga informasi selengkapnya.
2. Meningkatkan citra diri sehingga memberikan nilai positif bagi dirinya.
3. Untuk melepaskan diri dari kenyataan sehingga dengan membaca dapat menyalurkannya secara positif.
4. Untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan.
5. Mencari nilai-nilai keindahan dan pengalaman estetis.

d. Faktor Penentu Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca dapat ditentukan oleh beberapa faktor penentu seperti :

1. Kompetensi kebahasaan

Penguasaan bahasa secara keseluruhan terutama kata bahasa dan kosa kata perlu dikuasai benar

2. Kemampuan Mata

Keterampilan gerakan mata mampu menjadikan kegiatan membaca yang efisien, dimana mata akan bergerak mengikuti kata demi kata

3. Penentuan Informasi Fokus

Menentukan terlebih dahulu informasi yang diperlukan sebelum mulai membaca pada umumnya meningkatkan efisien membaca

Depdiknas (2000:6) perkembangan kemampuan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap fantasi (*magical stage*)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*self concept stage*)

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

3. Tahap Membaca Gambar (*bridging reading stage*)

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad.

4. Tahap Pengenalan Bacaan (*take off reader stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphoponic, semantic dan syntactic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai

mengingat kembali cetakkan pada konteknya berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

5. Tahap Membaca Lancar (*independent reader stage*)

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

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak tertarik pada bacaan, sudah mulai berpikir bahwa buku itu penting serta melibatkan diri dalam kegiatan membaca. Anak juga sudah bisa membaca berbagai tanda dan sudah bisa membaca buku sederhana.

e. Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini

Pengajaran membaca awal atau awal di taman kanak-kanak umumnya di mulai sejak awal tahun pertama. Anak diberi stimulasi dan rangsangan berupa pengenalan huruf alphabet, yang secara langsung di pasangkan dengan keterampilan menulis.

Ebta (2010) mengemukakan “kemampuan membaca awal merupakan kesanggupan atau kecakapan. Membaca berarti melihat serta memahami isi dari yang tertulis atau mengeja dan mengucapkan sesuatu yang tertulis. Membaca awal diartikan sebagai membaca permulaan.

Membaca awal ditandai penguasaan kode alfabetik di mana anak hanya sebatas membaca huruf satu per satu dan mengandung makna bahwa anak belajar mengenal dan menggabungkan menjadi kata.

Teale and Sulzby dalam Dhieni, (2008:3. 17) menjelaskan perkembangan membaca awal merupakan proses interaktif dimana anak adalah peserta aktif. Perkembangan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahapan sebagai berikut : 1) Tahap fantasi (*magical stage*), pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, melihat dan membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaannya. 2) Tahap pembentukan konsep diri (*self conceptstage*), pada tahap ini anak mulai memandang dirinya sebagai pembaca, berpura-pura membaca buku. 3) Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*) anak sudah mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam bentuk buku dan menemukan kata-kata yang pernah ditemui sebelumnya, dan sudah mengenal abjad. 4) Tahap pengenalan bacaan (*take off reader stage*), anak mulai menggunakan tiga system isyarat (*graphophonik, semantic, dan sintaksis*). Anak mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu. 5) Tahap membaca lancer (*independent reader stage*), anak sudah membaca berbagai jenis buku.

Berdasarkan uraian di atas menyimpulkan pengertian kemampuan membaca awal mengarah pada kecakapan yang dikuasai anak yang berada pada tahap membaca awal. Kecakapan yang

dikuasai anak yang berada pada tahap membaca awal. Kecakapan yang dimaksud ialah penguasaan kode alfabetik dimana anak hanya sebatas membaca huruf satu persatu dan menggabungkan menjadi suku kata.

5. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Operasionalisasi pendidikan bagi anak-anak usia dini dan anak-anak prasekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif sesuai dengan minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak. Oleh karena itulah mereka butuh permainan sebagai media pendidikan di dalam pembelajaran disekolah. Alat bermain tidak harus mahal unsur mendidiknya yang harus diutamakan, lebih jelas lagi jika dalam menyampaikan materi pelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar.

Bermain merupakan dunianya anak-anak. Dimana dan dengan siapa mereka berkumpul disitu pula akan muncul permainan. Melalui bermain mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri, baik yang mempergunakan alat maupun tidak memakai alat (peraga).

Al-Ghazali dalam Ismail (2009:5) mengetahui bahwa bermain adalah sesuatu yang sangat penting bagi anak-anak sebab melarang anak-anak dari bermain-main seraya memaksanya untuk belajar terus menerus,

dapat mematikan hatinya mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya sedemikian rupa sehingga ia akan berupaya melepaskan diri sama sekali dari kewajibannya untuk belajar.

Montolalu, dkk (2005:13) menjelaskan bermain mempunyai arti bahwa anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, anak akan menemukan dirinya yaitu kekuatan dan kelemahannya kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya, memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih dapat mendalam lagi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan yang sangat penting bagi anak karena anak merasa nyaman, tidak ada beda. Anak selalu aktif, tidak pernah kehabisan energi. Dalam bermain anak berkesempatan menemukan sendiri dan dilakukan anak secara spontan. Karena di senangi. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh.

b. Manfaat Bermain

Bermain bagi anak mempunyai arti penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan kreativitas, dan imajinasinya. Selain bermanfaat untuk perkembangan kognitif, sosial emosional dan moral bermain juga mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Seperti yang

diuraikan menurut Tedjasaputra, (2001:38) manfaat bermain sebagai berikut: 1) Bermanfaat perkembangan fisik, dalam menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah. 2) Bermanfaat perkembangan motorik kasar dan halus. 3) Bermanfaat perkembangan sosialisasi anak. 4) Bermanfaat perkembangan emosi. 5) Bermanfaat perkembangan aspek kognitif. 6) Mengasah ketajaman keinderaan. 7) Bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

Menurut Montolalu, dkk (2005:1.15) bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak sebagai berikut :

1. Bermain memicu kreativitas

Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanpa alat mereka lebih kreatif.

2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir mereka.

3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik

Melalui bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil dapat mengatasi konflik yang terjadi pada anak seperti : tingkah

laku menolak, bersaing agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois simpatik, marah, ngambek dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka.

4. Bermain untuk melatih empati

Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain.

5. Bermain bermanfaat mengasah panca indra

Kelima indra merupakan alat-alat yang vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi. Tujuannya tentu saja agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi di sekitarnya

6. Bermain sebagai media terapi

Sigmund Freud, bapak psikoanalisis mengemukakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi konflik dan kecemasannya.

7. Bermain itu melakukan penemuan

Bermain dapat menghasilkan ciptaan baru, sesuatu yang belum pernah di ciptakan sebelumnya. Penemuan baru ini sangat menyenangkan anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa banyak sekali manfaat bermain bagi anak untuk perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, meningkatkan kreativitas serta mencerdaskan otak anak. Semua manfaat bermain tersebut menunjang pemahaman bagi guru untuk menyadari mengapa bermain itu penting dan perlu dikembangkan

dalam program pendidikan anak tidak boleh diabaikan dan dihilangkan dari pembelajaran di TK.

b. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Dengan mengenali karakteristik bermain anak guru lebih peka dan lebih tanggap lagi menilai tentang kegiatan bermain yang di programkan dalam RKH sesuai dengan ciri-ciri bermain anak sehingga dapat membuat penilaian permainan terhadap anak yang valid, adil dan dapat mengukur kompetensi anak secara individual. Dalam Montolalu, dkk (2005:2.4) karakteristik bermain pada anak sebagai berikut :

1. Bermain adalah sukarela

Kegiatan ini dorong oleh motivasi dari dalam seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.

2. Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain

3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di TK, di samping perasaan aman dalam lingkungan bermainnya, ini perlu di pahami benar, dihayati dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab oleh guru.

4. Bermain adalah simbolik

Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia dini prasekolah di kaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang.

5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi bereksperimen menyelidiki dan bertanya tentang manusia benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa batasan mengenai bermain menjadi penting untuk dipahami karena berfungsi sebagai parameter bagi kita, antara lain dalam menentukan sejauh mana aktivitas yang dilakukan anak bisa di kategorikan dalam bermain atau berhati-hati dalam memberikan kegiatan pada anak bila kegiatannya lebih condong kearah bekerja, berarti hak anak untuk bermain sudah dirampas.

6. Alat Permainan

Sudono (2000:15) menyatakan alat permainan memiliki, kriteria dan kegunaan tertentu, tergantung apa tujuan dari permainan tersebut misal mengenal warna, media permainan mengenai warna, maka permainan mengenai warna, Maka permainan tersebut dirancang sesuai dengan warna yang ingin diajarkan pada anak dengan bentuk dan warna yang beragam. Kegiatan dapat berupa mengelompokkan, memasangkan, membantu dan bagian kegiatan yang lainnya yang berhubungan dengan warna.

Sedang menurut Mortolalu dkk (2005:5,25) alat permainan dan belajar di kelas, disusun menurut sifat dan tujuannya dan berorientasi, pada anak serta mengharapkan partisipasi aktif anak.

Berdasarkan hal di atas dapat dilihat bahwasanya alat permainan pada anak hendaknya dapat dipertimbangkan dengan matang agar aman yang menggunakan dapat dipertimbangan dengan matang agar anak yang menggunakan dapat mengetahui apa yang ia mainkan dan dapat menemukan ilmu-ilmu baru yang berguna bagi anak.

Menurut Thelma Harmis dalam Moeslic Hatoen (1995:2) dalam memilih alat permainan perlu memilih bahan yang:

- a. Mencerminkan karakteristik tingkat usia kelompok anak.
- b. Sesuai dengan sifat dan nafat kurikulum yang dianut.
- c. Bahan dan peralatan yang tahan lama
- d. Dapat dipergunakan secara fleksibel dan serbaguna
- e. Bahannya mudah dirawat dan diperbaiki
- f. Mencerminkan tingkatan dan budaya kelompok
- g. Bahan yang tidak membedakan jenis kelamin dan tak meniru – niru.

Alat bermain yang diberikan pada anak dapat berupa apa saja asalkan menarik dan tidak membahayakan bagi anak, untuk itu guru harus benar-benar mengetahui dan menyesuaikan alat bermain dengan tingkat kematangan anak. Alat permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *Puzzle* di TK Nur Hidayah. Permainan ini merupakan alat permainan buatan. Alat permainan ini tidak berbahaya bagi anak, karena guru menggunakannya.

7. Permainan *Puzzle*

Kata *Puzzle* berasal dari kata Perancis Kuno *Aposer*. Kata tersebut ddalam bahasa Inggris kuno menjadi *Poses* lalu berubah menjadi *puzzle* yang merupakan kata kerja dengan arti membingungkan atau membaurkan. Sedangkan kata *puzzle* sebagai kata benda merupakan turunan dari kata tersebut menjadi posisi potong-potongan yang harus diatur menjadi satu kesatuan bentuk. [www.http:www.artikata.co](http://www.artikata.co). April 2011.

Permainan *puzzle* merupakan salah satu permainan yang dikenal oleh semua orang, permainan ini hadir dalam berbagai persi, misalnya seperti gambar binatang, gambar buah-buahan. Berdasarkan pengertian *Puzzle* dapat disimpulkan adalah suatu permainan yang kompleks dan bisa di modifikasi bentuknya menurut keinginan.

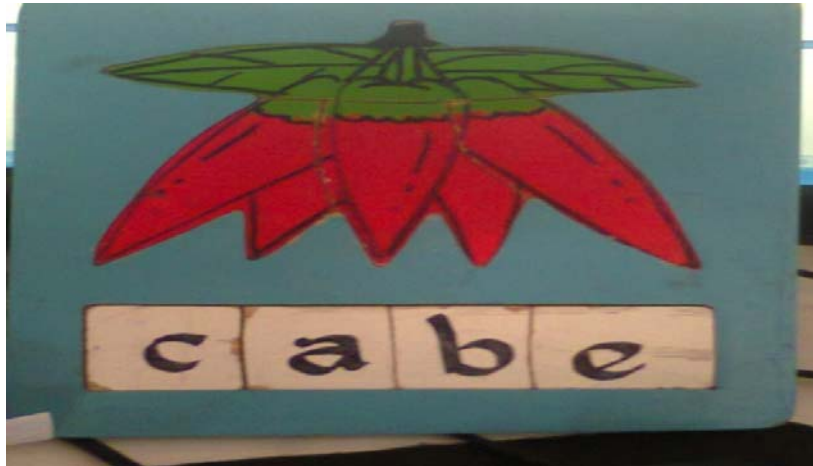
Langkah-langkah permainan *Puzzle* kata bergambar:

1. Sebelum memulai kegiatan pengenalan *Puzzle* terlebih dahulu baca basmallah.
2. Guru memperlihatkan bentuk gambar yang utuh dan gambar yang sudah di potong.
3. Guru memberi contoh kepada anak dalam merangkai potongan-potongan *Puzzle* sebelum permainan di mulai.
4. Guru menyuruh anak memainkannya.
5. Guru menyuruh anak merangkai *Puzzle*.

6. Setelah selesai, guru menutup pelajaran dengan Tanya jawab tentang permainan *Puzzle* yang tadi telah di lakukan.
7. Guru memberikan pujian.

Media permainan *Puzzle*

1. Susunan gambar utuh



2. Susunan gambar yang belum disusun



B. Penelitian yang Relevan

1. Nahdayeti (2011) dengan judul: "Permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu bergambar sebagai upaya menumbuhkan kemampuan

membaca awal anak di TK Samudera Padang.” Dari penelitian ini memberikan peningkatan terhadap kemampuan membaca awal anak dalam mengenal huruf lepas dan menambah perbendaharaan kata anak.

Tujuan penelitian terhadap permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar adalah sebagai berikut:

- 1) Merangsang kemampuan membaca awal anak.
 - 2) Mengenalkan anak pada huruf lepas
 - 3) Memberikan permainan kata kepada anak
 - 4) Melatih kepekaan penginderaan anak terhadap bunyi huruf.
2. Refniati (2010) dengan judul: “Peningkatan membaca anak melalui permainan kartu huruf dalam pembelajaran di TK Nurul Halim Padang.” Dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu mengenalkan anak membaca melalui kartu huruf yang telah mampu memberikan peningkatan terhadap perkembangan membaca anak.

- 1) Mengenalkan anak pada huruf.
- 2) Menumbuhkan minat baca pada anak
- 3) Memperbaiki ucapan huruf pada anak

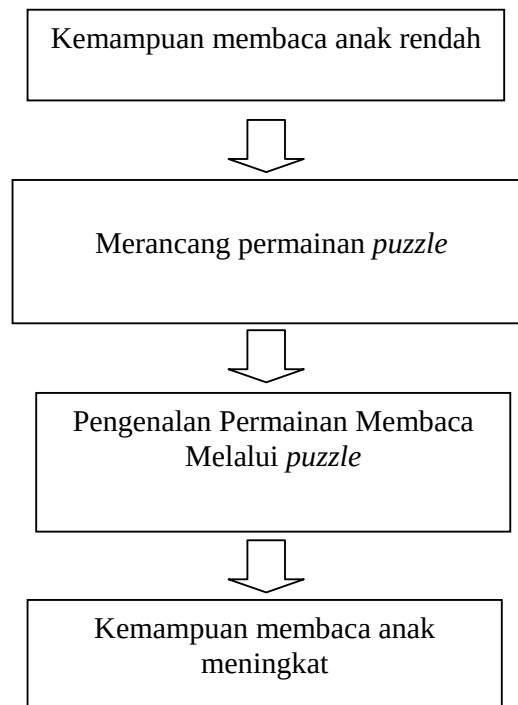
Sementara penulis melakukan penelitian tentang kemampuan membaca melalui permainan *Puzzle* yaitu pengenalan permainan membaca dimulai dari unsur huruf bergabung dengan huruf lain sehingga membentuk suatu kata dengan bantuan *Puzzle*. Penulis berharap penelitian yang penulis lakukan juga dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak.

C. Kerangka Berpikir

Dalam kerangka berpikir ini peneliti membuat suatu rancangan untuk memenuhi target agar penelitian di TK Nur Hidayah Lubuk Alung ini berjalan lancar. Peneliti melihat di TK ini anak-anak belum mampu mengenal huruf dan membaca oleh karena itulah peneliti membuat suatu rancangan dalam kerangka berpikir untuk mempermudah penelitian terhadap anak yang belum mampu membaca dan mengenal huruf.

Penulis melakukan Permainan *Puzzle* yaitu pengenalan permainan membaca di mulai dari menyusun kepingan *Puzzle* disertai huruf dan membentuk suatu kata di TK Nur Hidayah Lubuk Alung kelas B1, sebelumnya guru menyiapkan anak untuk masuk dan memulai pembelajaran, disini nampak kemampuan membaca anak masih sangat rendah. Guru memberikan suatu perubahan dalam pembelajaran dengan melakukan Permainan *Puzzle* yaitu kepingan *Puzzle* serta huruf membentuk suatu kata. Guru memperlihatkan *Puzzle* pada anak dan memancing anak untuk menyebutkan nama gambar tersebut. Guru memberikan contoh bagaimana cara memainkan permainan *Puzzle*. Rasa ingin tahu anak muncul dan anak termotivasi untuk melakukan kegiatan permainan *Puzzle*. Anak dan guru bermain bersama. Anak mulai mampu mengenal huruf. Kegiatan ini di lakukan bersiklus sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan yaitu kemampuan membaca anak meningkat.

Secara berpikir peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan *Puzzle* dapat dilihat dalam kerangka berpikir sebagai berikut:



Bagan 1. **Kerangka Berpikir**

D. Hipotesis Tindakan

Melalui Permainan *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Usia TK adalah masa bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan di TK dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
2. Pengenalan membaca anak dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya melalui Permainan *Puzzle*. Minat baca anak perlu dikembangkan di TK karena di usia itulah paling tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca anak.
3. Dengan dilaksanakannya permainan ini terjadi interaksi positif pada anak sehingga suasana belajar anak jadi menyenangkan dan kondusif.
4. pendekatan permainan membaca melalui Permainan *Puzzle* dapat menjadi media yang mengasyikkan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
5. Pendekatan permainan membaca melalui Permainan *Puzzle* sangat menyenangkan bagi anak karena memberikan motivasi sehingga anak bersemangat, gembira, dan tertantang kreativitasnya.
6. Peningkatan dari pelaksanaan permainan membaca melalui Permainan *Puzzle* ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu

pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak sangat tinggi (mampu) dengan persentase 39% dan pada siklus II naik dengan persentase 90%.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan Taman Kanak-Kanak, dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa pendekatan permainan membaca melalui Permainan *Puzzle* dapat memberikan peningkatan terhadap kemampuan membaca anak usia dini, kemampuan anak dalam berbahasa dan menambah perbendaharaan kata.
2. Pendekatan permainan membaca melalui Permainan *Puzzle* yang dilakukan dapat memberikan peningkatan terhadap kemampuan membaca anak yang ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan anak mengenal simbol huruf serta menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan gambar.
3. Pendekatan permainan membaca melalui Permainan *Puzzle* dapat memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar anak dan merupakan input bagi pengelolaan media pembelajaran di sekolah.

C. Saran

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

1. Dalam pemilihan media pembelajaran seorang guru hendaknya harus pintar memilih agar pesan yang ingin disampaikan kepada anak teralisir dengan baik dan tepat sasaran.

2. Metode pembelajaran yang digunakan harus benar-benar relevan dengan materi.
3. Agar terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru harus mampu merangsang dan meningkatkan minat anak dalam pembelajaran.
4. Agar terciptanya pembelajaran yang lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk bermain.
5. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak melalui berbagai macam bentuk permainan dan media yang menarik bagi anak.
6. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
7. Kepada orang tua agar selalu memberikan motivasi kepada anaknya dalam meningkatkan minat baca anak.
8. Bagi peneliti-peneliti selanjutnya dimasa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang meningkatkan kemampuan membaca anak TK.
9. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, 2009, “*Cara Praktis Mengatasi Perkembangan Anak*”, Bandung: Three Publishing.
- Arikunto, Suhasimi. 2006 “*Penelitian Tindakan Kelas*.” Jakarta, Bina Aksara.
- Depdiknas. 2000. “*Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*”. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dhieni, Nurbiana, dkk, 2007. “*Metode Pengembangan Bahasa*”. Jakarta: Universitas Terbuka
- Diknas, 2010. “*Pedoman Pengembangan Program di Taman Kanak-kanak*”. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak.
- Firmanawarty. 2004. *Menjadikan Anak Maniak Membaca*. Jakarta: Puspa Suara.
- Hariyadi, Mohammad. 2009, “*Statistik Pendidikan. Jakarta*”: PT. Prestasi Pustaka Raya
- [www.http:www.artikata.co](http://www.artikata.co). April 2011
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Jazuli, dkk. 2009. *Cara Praktis Belajar Membaca Untuk Anak 4-6 Tahun*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Kunandar, 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajawali Pers
- Masitoh, 2008. *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu dkk, 2005. *Permainan-permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nahdayeti. 2011. “*Permainan menyusun huruf sesuai kartu kata bergambar sebagai upaya menumbuhkan kemampuan membaca awal anak TK Samudera Padang*. UNP. Skripsi tidak diterbitkan.
- Ramli, M 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Depdiknas.