

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI
PERMAINAN KERANJANG KATA DI TAMAN
KANAK-KANAK MUTIARA KASIH
LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh

**SISMAYETI
NIM :2012/1209611**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

ABSTRAK

SISMAYETI 2015. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak melalui Permainan Keranjang Kata. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini di latar belakang oleh pengamatan peneliti tentang kurang kemampuan anak dalam membaca. Hal ini disebabkan karena masih banyak anak tidak paham menyusun huruf menjadi kata, dan anak tidak bisa membaca huruf menjadi kata. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui Permainan Keranjang Kata di TK Mutiara Kasih Kec. Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan Subjek penelitian ini adalah kelompok B TK Mutiara Kasih Kabupaten Lima Puluh Kota dengan jumlah anak 12 orang, yang terdiri dari 8 orang perempuan dan 4 orang laki-laki. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Penelitian kelas ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian Setiap Siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak. Pada siklus I peningkatan kemampuan membaca anak terlihat masih rendah dan dilanjutkan pada Siklus II peningkatan kemampuan membaca anak sudah meningkat sesuai KKM. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan membaca anak melalui Permainan Keranjang Kata.

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Keranjang Kata di Taman Kanak-kanak Mutiara Kasih Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota.

Nama : Sismayeti

NIM : 2012/1209611

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

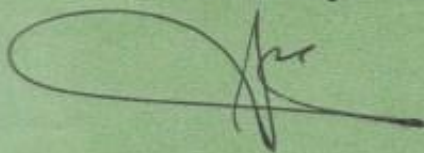
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Universitas : Negeri Padang

Padang, Juni 2015

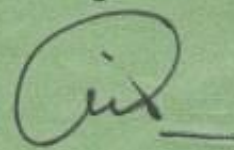
Disetujui oleh:

Pembimbing I



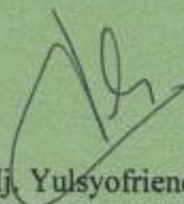
Dra. Hj Zulminiati M. Pd
NIP: 19601225 198603 2 001

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

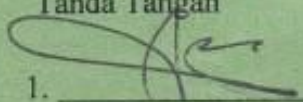
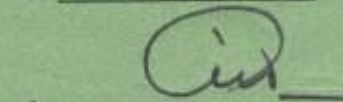
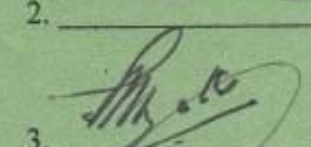
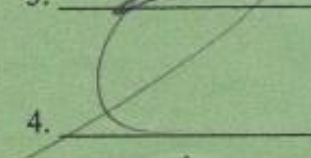
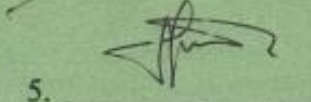
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Keranjang
Kata di Taman Kanak-kanak Mutiara Kasih Kecamatan Kapur IX
Kabupaten Lima Puluh Kota.**

Nama : SISMA YETI
NIM : 2012/1209611
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Negeri Padang

Padang, Juni 2015

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj Zulminiati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris : Drs. Indra Jaya, M. Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Hj Izzati, M. Pd	3. 
4. Anggota : Dr. Rakimahwati, M. Pd	4. 
5. Anggota : Serli Marlina M. Pd	5. 

Kata Persembahan

Hari takkan indah tanpa mentari dan rembulan, begitu juga hidup takkan indah tanpa tujuan, harapan serta tantangan. Meski terasa berat, namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semuanya terlalui dengan baik, meski harus memerlukan pengorbanan. Kupersembahkan karya kecil ini, untuk cahaya hidup, yang senantiasa ada saat suka maupun duka, selalu setia mendampingi, saat kulemah tak berdaya (Ayah dan Ibu tercinta) yang selalu memanjatkan doa kepada putri Mu tercinta dalam setiap sujudnya. Terima kasih untuk semuanya. Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna, karena tragedi terbesar dalam hidup bukanlah kematian tapi hidup tanpa tujuan. Teruslah bermimpi untuk sebuah tujuan, pastinya juga harus diimbangi dengan tindakan nyata, agar mimpi dan juga angan, tidak hanya menjadi sebuah bayangan semu. Dan seandainya semua pohon yang ada di bumi dijadikan pena, dan lautan dijadikan tinta, ditambah lagi tujuh lautan sesudah itu, maka belum akan habislah kalimat-kalimat Allah yang akan dituliskan, sesungguhnya Allah maha Perkasa lagi Maha Bijaksana".

(QS. Lukman: 27)

Alhamdulillahil lillahirrabil alamin

Sebuah langkah usai sudah Satu cita telah ku gapai

Namun...

Itu bukan akhir dari perjalanan Melainkan awal dari satu perjuangan Hari takkan indah tanpa mentari dan rembulan, begitu juga hidup takkan indah tanpa tujuan, harapan serta tantangan. Meski terasa berat, namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semuanya terlalui dengan baik, meski harus memerlukan pengorbanan.

Kupersembahkan karya kecil ini, untuk cahaya hidup, yang senantiasa ada saat suka maupun duka, selalu setia mendampingi, saat kulemah tak berdaya (Ayah dan Ibu tercinta) yang selalu memanjatkan doa kepada putri Mu tercinta dalam setiap sujudnya. Terima kasih untuk semuanya. Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna, karena tragedi terbesar dalam hidup bukanlah kematian tapi hidup tanpa tujuan. Teruslah bermimpi untuk sebuah tujuan, pastinya juga harus diimbangi dengan tindakan nyata, agar mimpi dan juga angan, tidak hanya menjadi sebuah bayangan semu. Setulus hatimu Ibu, searif arahanmu Bapak Doamu hadirkan keridhaan untukku, petuahmu tuntunkan jalanku Pelukmu berkahi hidupku, diantara perjuangan dan tetesan doa malam mu Dan sebaít doa telah merangkul diriku, menuju hari depan yang cerah Kini diriku telah selesai dalam studi sarjana Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah, Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang termulia, Bapak.. mamak.. Mungkin tak dapat selalu terucap, namun hati ini selalu bicara, sungguh ku sayang kalian.

yang terkasih Kak ku (Sona, Eva, Nina) serta dua adik ku, Pai, dan Mega dan si Keci asyifah Qolbii

gi, don't give up!!)

Dan semua yang tak bisa ku sebut satu per satu, yang pernah ada atau pun hanya singgah dalam hidup ku, yang pasti kalian bermakna dalam hidupku...

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 karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2015

Yang menyatakan



SISMAYETI
NIM 2012/1209611

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT. Atas berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Keranjang Kata di Taman Kanak-kanak Mutiara Kasih Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota”**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti sangat menyadari begitu banyak pihak-pihak yang telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj Zulminiati, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Seluruh Tim Penguji yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mempresentasikan laporan skripsi didepan Tim Penguji
5. Seluruh Dosen beserta Staf Tata Usaha pada Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan dalam pembuatan skripsi
6. Kedua orang tua, suami dan anak tercinta, yang telah memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti
7. Ibu kepala sekolah TK Mutiara Kasih dan kolabolator yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
8. Anak didik TK Mutiara Kasih Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota, khususnya kelompok B yang telah bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman seperjuangan Jurusan PG PAUD serta semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapat ridho oleh Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini belumlah sempurna. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan saran dan masukannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Amin...

Padang, Juni 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	5
1. Konsep Anak Usia Dini (AUD)	5
a. Pengertian Anak Usia Dini	5
b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)	6
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	7
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	7
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	8
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	8
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	9
3. Konsep Bahasa AUD	10
a. Pengertian Bahasa AUD.....	10
b. Tujuan Bahasa AUD.....	10
c. Faktor Yang Mempengaruhi Bahasa (AUD)...	11
d. Karakteristik Bahasa AUD.....	11
e. Fungsi Bahasa AUD.....	12
4. Konsep Membaca	13
a. Pengertian Membaca.....	13

b. Manfaat Membaca AUD	14
c. Tujuan Membaca AUD.....	16
d. Faktor Yang Mempengaruhi Membaca AUD	16
5. Konsep Bermain AUD	17
a. Pengertian Bermain	17
b. Tujuan Bermain	18
c. Manfaat Bermain Bagi Anak	19
d. Karakteristik Bermain	19
6. Konsep Permainan AUD.....	20
a. Pengertian Permainan AUD.....	20
b. Fungsi Permainan	21
c. Tujuan Permainan.....	21
d. Karakteristik Permainan	22
7. Permainan Keranjang Kata	23
a. Pengertian	23
b. Bahan-bahan.....	23
c. Langkah-langkah.....	24
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	26
D. Hipotesis Tindakan	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	28
B. Tempat , Waktu dan Subjek Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian	29
D. Definisi Operasional	48
E. Instrumen Penelitian	49
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Teknik Analisis Data	52
H. Indikator Keberhasilan	53

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	54
1. Kondisi Awal.....	54
2. Deskripsi Siklus I.....	57
3. Deskripsi Siklus II.....	71
B. Analisis Data.....	84
C. Pembahasan.....	91

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	93
B. Implikasi.....	93
C. Saran.....	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berpikir.....	27
Bagan 2	Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Gambar Keranjang Kata.....	24
Gambar 2	Gambar Kartu Huruf	24

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata.....	50
Tabel 2	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak pada kondisi awal (sebelum Tindakan)	55
Tabel 3	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan I siklus I.....	57
Tabel 4	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan II siklus I.....	60
Tabel 5	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan III siklus I.....	63
Tabel 6	Hasil rekapitulasi pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan I, II, III siklus I.....	67
Tabel 7	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan I siklus II.....	71
Tabel 8	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan II siklus II.....	74
Tabel 9	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan III siklus II.....	76
Tabel 10	Hasil rekapitulasi pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan I, II, III siklus II.....	81

Tabel 11	Analisis data peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata (dikategori baik).....	85
Tabel 12	Analisis data peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata (dikategori cukup).....	87
Tabel 13	Analisis data peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata (dikategori kurang).....	89

DAFTAR GRAFIK

Grafik1	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	56
Grafik 2	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan I siklus I.....	59
Grafik 3	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan II siklus I.....	62
Grafik 4	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan III siklus I.....	65
Grafik 5	Hasil rekapitulasi pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan I, II, III siklus I.....	69
Grafik 6	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan I siklus II.....	72
Grafik 7	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan II siklus II.....	75
Grafik 8	Hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan III siklus II.....	78
Grafik 9	Hasil rekapitulasi pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan I, II, III siklus II	82

Grafik 10	Analisis data peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata (dikategori baik).....	86
Grafik 11	Analisis data peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata (dikategori cukup).....	88
Grafik 12	Analisis data peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata (dikategori kurang).....	90

DAFTAR LAMPIRAN

	Lampiran
1 Rencana Kegiatan Harian (sebelum tindakan).....	1
2 Rencana Kegiatan Harian pertemuan I siklus I.....	2
3 Rencana Kegiatan Harian pertemuan II siklus I.....	3
4 Rencana Kegiatan Harian pertemuan III siklus I.....	4
5 Rencana Kegiatan Harian pertemuan I siklus II.....	5
6 Rencana Kegiatan Harian pertemuan II siklus II.....	6
7 Rencana Kegiatan Harian pertemuan III siklus II.....	7
8 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak (sebelum tindakan).....	8
9 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan I siklus I.....	9
10 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan II siklus I.....	10
11 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan III siklus I.....	11
12 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan I siklus II.....	12
13 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan II siklus II.....	13
14 Lembar penilaian hasil pengamatan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan keranjang kata pada pertemuan III siklus II.....	14
15 Dokumentasi /foto kegiatan dan hasil belajar anak.....	15

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diberikan pada usia 0-6 tahun. Pada periode ini disebut juga masa periode Emas yang mana otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Periode ini hanya berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia 4 (empat) tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini pula disebut sebagai periode emas, atau lebih dikenal dengan *the gold ages*.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmanai dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia 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 pendidik dan Tenaga

Kependidikan, Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Penilaian dan Standar Sarana dan Prasarana, Standar pengelolaan dan Standar pembiayaan.

Pengembangan program pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Program pembelajaran mencakup perencanaan, pendekatan, dan strategi pembelajaran, serta penilaian yang disusun secara sistematis. Oleh karena itu, pengembangan program pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pendidikan. Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai bentuk pengetahuan, sikap/prilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya disekolah dasar.

Persiapan membaca di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan awal. Pembelajaran persiapan membaca di Taman Kanak-kanak hendaknya dapat diberikan secara terpadu dalam program pengembangan kemampuan dasar, dalam hal pengembangan berbahasa dan motorik.

Dalam rangka memenuhi kebutuhan dan masa peka anak pada aspek perkembangan membaca dapat disusun berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain sehingga anak memahami membaca secara dini. Awalnya anak dikenalkan huruf yang sama.

Berdasarkan observasi peneliti di Taman Kanak-kanak menunjukkan kemampuan membaca anak masih rendah. Rendahnya kemampuan anak menyusun huruf menjadi kata, rendahnya kemampuan anak menghubungkan kata dengan gambar serta rendahnya kemampuan anak membaca kata,

rendahnya kemampuan guru menyediakan media yang bervariasi dalam pembelajaran membaca.

Mengatasi masalah diatas peneliti melakukan penelitian dengan merancang sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan cara permainan yang berjudul” **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Keranjang Kata di Taman Kanak-kanak Mutiara Kasih kapur IX “**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca awal anak rendah
2. Rendahnya kemampuan anak meyusun huruf menjadi kata.
3. Rendah kemampuan anak menghubungkan kata dengan gambar
4. Rendahnya kemampuan anak membaca kata
5. Rendahnyakemampuan guru menyediakan media yang bervariasi dalam pembelajaran membaca.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu rendahnya kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan Masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Bagaimanakah permainan Keranjang Kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Mutiara Kasih Kecamatan Kapur IX”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan Keranjang kata di TK Mutiara Kasih Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota.

F. Manfaat Penelitian**a. Bagi Anak**

Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dan meningkatkan motivasi anak dalam belajar

b. Bagi Guru

Untuk dapat meningkatkan kreatifitas dalam memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak

c. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-kanak dan dapat meningkatkan profesionalitas Taman Kanak-kanak kearah lebih baik

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Anak Usia Dini adalah anak yang baru lahir sampai usia enam tahun. Sementara itu, *National Association for the Education of Young Children* (NAECY) dalam Santoso (2008:1.3) membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun. Sebenarnya, sejak dalam kandungan pendidikan sudah diberikan oleh orang tua. Baik secara langsung maupun tidak langsung, pendidikan itu bisa berwujud pembiasaan, kedisiplinan, kebersihan, keteraturan, kesehatan dan gizi, ketenangan serta kesabaran. Sampai anak berusia 8 tahun, intelektualnya sudah berkembang hingga 80%. Hal ini akan tercipta jika anak berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya tanpa adanya paksaan dari lingkungan.

Menurut Sujiono (2009:6) Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Berdasarkan pendapat diatas jelaslah bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)

Menurut Hartati dalam Aisyah (2010:1.4) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, merupakan masa yang potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki daya konsentrasi yang pendek, merupakan makhluk sosial.

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah :

- 1) Egosentrisme; 2) Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri; 3) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan; 4) Anak adalah makhluk sosial; 5) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah; 6) *The unique person*; 7) Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda; 8) Kaya dengan fantasi; 9) Mereka Senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif; 10) Daya konsentrasi yang pendek; 11) Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman; 12) Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial; 13) Masa usia dini disebut sebagai masa *Golden Age*

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa karakteristik anak usia dini adalah makhluk sosial, egosentris, suka berimajinasi, daya konsentrasi pendek, merupakan usia yang potensial untuk belajar,

unik, kaya fantasi, bisa membangun konsep diri melalui interaksi sosial.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyadi (2010:12) Pendidikan Usia Dini merupakan serangkaian upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Musfiroh (2005:2) menerangkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang dipancangkan pada anak usia dini dan memiliki makna serta pengaruh yang luar biasa pada hidup selanjutnya.

Sedangkan menurut Kemdiknas (2010:2) pendidikan anak usia dini adalah :

Suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini berupa pengenalan terhadap lingkungan agar dapat

membantu pertumbuhan dan perkembangan sehingga memiliki kesiapan untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Santoso (2008:2.19) tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memperbaiki kepribadian anak. Menurut Aisyah (2010:2.1) tujuan pendidikan anak usia dini untuk memfasilitasi pertumbuhan anak sebagai peletakan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak seutuhnya, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan norma serta harapan masyarakat.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:5) tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya melalui pemberian rangsangan yang tepat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk kepribadian anak dan mengembangkan potensi yang ada pada anak melalui kegiatan yang menyenangkan.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Santoso (2008:2.11) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah sebagai program pendidikan yang harus memberikan rangsangan, dorongan serta dukungan dan memperhatikan seluruh

aspek perkembangan anak dan kemampuan anak yang dilakukan melalui pembiasaan.

Sedangkan menurut Aisyah (2010:2.1) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah :

- 1) Bersifat *holistik* atau terpadu; 2) Berbasis keilmuan; 3) Berorientasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak; 4) Berorientasi pada masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan rangsangan melalui pembiasaan dan harus memahami setiap tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2006:7) manfaat pendidikan anak usia dini adalah 1) Mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak; 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar; 3) Mengenalkan peraturan pada anak; 4) Memberi kesempatan pada anak untuk bermain

Sedangkan menurut Solehudin (2006:4.11) manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan dan mempersiapkan anak untuk berkembang dan belajar dengan baik pada masa sekarang dan selanjutnya guna memperhatikan kebutuhan dan pembinaan serta memberikan pengalaman belajar yang baik pada anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan anak untuk bersosialisasi melalui belajar sambil bermain.

3. Konsep Bahasa AUD

a. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini

Depdiknas (2007:3) mengemukakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Santrock (1995:353) menjelaskan bahwa bahasa adalah suatu bentuk komunikasi lisan, tulisan atau isyarat berdasarkan pada suatu sistem dari simbol.

Yusuf dalam Gunarti (1989:1.35) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat dan cara untuk berkomunikasi, di mana pikiran dan perasaan individu dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat untuk berkomunikasi dengan menggunakan lambang-lambang bunyi dan lambang-lambang bunyi tersebut telah disepakati oleh pemakainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat atau cara untuk berkomunikasi yang digunakan sebagai penghubung dalam mengemukakan pikiran, perasaan, dan keinginan kepada orang lain.

b. Tujuan Bahasa

Menurut Suta (2011:1) tujuan dari berbahasa, yaitu untuk mencapai apa yang telah diinginkan oleh pikiran manusia. Sedangkan menurut Depdiknas (2007:3) mengatakan tujuan bahasa adalah

sebagai sebagai alat komunikasi untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bahasa adalah sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam rangka mempererat interaksi dengan orang lain, dengan bahasa dapat menjelaskan pikiran, perasaan, dan perilaku kepada orang lain

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa

Nurmelianapgsdipa.blogspot.Com (2013/01) mengatakan perkembangan bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor kesehatan, inteligensi, status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan hubungan keluarga.

Sedangkan menurut Hawadi dalam Lusiana (2008:56) faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa adalah faktor internal (terdapat dari dalam diri anak) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri anak atau lingkungan anak).

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak adalah faktor-faktor kesehatan, inteligensi, status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan hubungan keluarga serta kewibawaan.

d. Karakteristik Bahasa

Kemampuan bahasa diperoleh Anak Usia Dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain.

Santrock dalam Dhieni, dkk (2009:1.17) mengemukakan bahwa karakteristik bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sistem aturan bahasa terdiri dari fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Dhieni, dkk (2009:1.17) mengatakan bahasa memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Sistematis artinya bahasa merupakan suatu cara menghubungkan bunyi–bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur, standar, dan konsisten. 2) Arbitari yaitu bahasa terdiri dari gabungan antara berbagai macam suara dan visual, objek maupun gagasan. 3) Fleksibel artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. 4) Beragam artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara. 5) Kompleks yaitu kemampuan berfikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide, maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasikan saat berfikir dan bernalar.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain yang bersifat sistematis, arbitari, fleksibel, beragam dan kompleks.

e. Fungsi Bahasa

Bromley dalam Dhieni (2008:1.21) menyatakan lima fungsi bahasa sebagai berikut: 1) Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu, 2) Bahasa dapat mengubah dan mengontrol

perilaku 3) Bahasa membantu perkembangan kognitif, 4) Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain, 5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu.

Liliatun dalam Depdikbud (1982:3) menyatakan fungsi bahasa adalah: 1) Sebagai alat komunikasi antara manusia, 2) Sebagai alat untuk berpikir, 3) Sebagai alat untuk menyatukan pikiran atau perasaan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa adalah alat penghubung berinteraksi dengan orang lain yang dapat menjelaskan keinginan, kebutuhan, dan mengekspresikan dan membantu perkembangan anak.

4. Konsep Membaca AUD

a. Pengertian Membaca

Dhieni (2009: 5.5) membaca adalah keterampilan bahasa tulis yang bersifat representatif. Selain itu Kridalaksana dalam Dhieni (2009:5.5) juga mengemukakan bahwa membaca ketrampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengujaran.

Depdiknas (2007:4) membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan Visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak balik buku.

Membaca merupakan suatu kegiatan terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata. Melalui kartu kata bergambar anak dapat menyusun huruf sesuai kartu kata bergambar dan anak dapat membunyikan huruf yang ada pada kata sesuai dengan simbol. Anak yang senang membaca akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya. Kartu kata bergambar yang dibaca anak harus mudah dipahami dan gambarnya dekat dengan lingkungan anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan membaca merupakan proses menterjemahkan simbol tulis (huruf) yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan Visual (pengamatan) mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

b. Manfaat Membaca

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar. Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca.

Menurut Wijaya yang tersedia <http://edukasi.kompasiana.com> (2010/01/19) manfaat membaca pada situs menuliskan berbagai manfaat dari membaca, diantaranya yaitu: 1) menghilangkan kecemasan dan kegundahan, 2) menghalangi seseorang masuk dalam kebodohan, 3) kebiasaan membaca membuat orang terlalu sibuk untuk bisa berhubungan dengan orang-orang malas dan tidak mau bekerja, 4) mengembangkan keluwesan dan kefasihan dalam bertutur kata, 5)

membantu mengembangkan pemikiran dan menjernihkan cara berpikir, 6) meningkatkan pengetahuan seseorang dan meningkatkan memori dan pemahaman, 7) mengambil pengalaman orang lain yang diceritakan dalam bacaan, 8) mengembangkan kemampuan disiplin ilmu dan mengaplikasikannya dalam kehidupan, 9) membantu untuk menyegarkan pemikirannya dan mengisi waktunya agar tidak sia-sia, dan 10) dengan sering membaca, orang bisa menguasai banyak kata dan mempelajari berbagai tipe dan model kalimat, 11) memahami dari baris ke baris (memahami apa yang tersirat).

Manfaat membaca bagi Sutan (2004:26) menyatakan bahwa, dengan membaca anak akan memperoleh pengetahuan dan hal-hal yang diketahuinya. Anak-anak juga dapat mengidentifikasi diri dengan lingkungan sekitar di mana anak akan meniru tingkah laku orang-orang disekitarnya dan anak juga dapat menemukan nilai-nilai untuk membina kepribadian karena dengan membaca anak dapat mengenal sifat-sifat yang baik. Anak juga dapat berimajinasi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki manfaat yang luas selain memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya dalam menunjang pertumbuhan anak, dengan membaca anak akan mengenal sifat-sifat yang baik dan anak juga akan merasa percaya diri sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

c. Tujuan Membaca

Sutan (2004:3) tujuan membaca adalah: 1. Membaca sebagai hiburan, membaca dilakukan dalam suasana rileks, misalnya, membaca novel, cerpen, komik atau masalah, 2. Membaca untuk mencari atau untuk memahami suatu ilmu. Sedangkan menurut Dhieni (2009:5.6) tujuan membaca adalah untuk mendapatkan informasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah suatu kesanggupan seseorang untuk menelusuri, memahami, berfikir, dan memperoleh pengetahuan dan informasi. Dengan adanya kemampuan membaca dapat memberikan manfaat dalam kehidupan, misalnya, membantu seseorang dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi membaca

Faktor-faktor yang mempengaruhi membaca menurut Unknow (2011:1) adalah :

1) faktor kognitif, 2) faktor afektif, 3) faktor teks bacaan, dan 4) faktor penguasaan bahasa. Faktor yang pertama berkaitan dengan pengetahuan, pengalaman, dan tingkat kecerdasan (kemampuan berpikir) seseorang. Faktor kedua berkaitan dengan kondisi emosional, sikap, dan situasi. Faktor ketiga berkaitan dengan tingkat kesukaran dan keterbacaan suatu bacaan yang dipengaruhi oleh pilihan kata, struktur, isi bacaan, dan penggunaan bahasanya. Selanjutnya faktor terakhir berkaitan dengan tingkat kemampuan berbahasa yang berkaitan dengan penguasaan perbendaharaan kata, struktur, dan unsur-unsur kewacanaan.

Dhieni (2009:19) menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, antara lain:

1) Motivasi. Motivasi merupakan pendorong anak untuk semangat membaca. Motivasi merupakan sebuah ketertarikan untuk membaca. 2) Lingkungan keluarga, seperti yang telah diketahui bahwa anak sangat membutuhkan keteladanan dalam membaca. Keteladanan itu harus sesering mungkin ditunjukkan kepada anak oleh orang tua. Lingkungan fisik. Lingkungan fisik mencakup bahan-bahan bacaan di rumah. Suasana yang penuh perasaan (emosional) dan memberikan dorongan (motivasional) yang cukup antar individu di rumah, terutama yang tercermin dalam sikap membaca. 3) Bahan bacaan. Minat baca serta kemampuan membaca seseorang dipengaruhi oleh bahan bacaan. Bahan bacaan yang terlalu sulit bagi seseorang akan mematikan selera untuk membaca.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca anak adalah faktor intelengensi, faktor motivasi, faktor keterbacaan, dan faktor kebahasaan.

5. Konsep Bermain AUD

a. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif dan orientasi tujuan. Menurut Mayke dalam Sudono (1995:2) menyatakan bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa paksaan. Menurut Montolalu (2008:1.10) bermain adalah suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Sedangkan Musfiroh (2005:1) menyatakan bermain adalah merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur mana pun.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kebutuhan bagi manusia, terutama Anak Usia Dini. Bermain dilakukan secara spontan yang menimbulkan kesenangan. Kesenangan yang diperoleh akan menghasilkan suatu rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan kreatifitas pada anak.

b. Tujuan Bermain

Tujuan bermain menurut Depdiknas (2002:56) adalah untuk mengembangkan daya pikir, kemampuan berbahasa, melatih keterampilan dalam olah tangan, mengembangkan daya cipta, meningkatkan kepekaan emosi dan mengembangkan kemampuan sosial anak.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:32) tujuan bermain adalah : 1) Dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan, perkembangan dimensi, motorik, kreatifitas, bahasa, sosial emosional, nilai dan sikap hidup; 2) Anak dapat melakukan koordinasi motorik kasar; 3) Anak dapat melatih kemampuan kognitif; 4) Dapat mengembangkan kreatifitas anak; 5) Dapat melatih bahasa anak; 6) Dapat meningkatkan kepekaan emosi anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwasujuan bermain dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bidang kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional.

c. Manfaat Bermain Bagi Anak

Anak sangat menyukai bermain karena bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya, menurut Montolalu (2008:1.19) manfaat bermain adalah : 1) Bermain memicu kreatifitas; 2) Bermain mencerdaskan otak; 3) Bermain menanggulangi konflik; 4) Bermain melatih empati; 5) Bermain mengasah panca indra; 6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan); 7) Bermain melakukan penemuan.

Hildayani (2007:4.8) menyatakan bahwa bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak, baik dalam ranah fisik, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial serta emosional.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

d. Karakteristik Bermain

Bermain juga mempunyai beberapa karakteristik menurut Montolalu (2008:2.4) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah: 1) Bermain adalah sukarela; 2) Bermain adalah pilihan anak; 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan; 4) Bermain adalah simbolik; 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Sedangkan menurut Musfiroh (2005:9) mengemukakan bahwa karakteristik bermain adalah:

1) Bermain itu menyenangkan dan anak menikmati kegiatan itu; 2) Bermain dilakukan dengan spontan tanpa paksaan; 3) Semua pemain berperan aktif saat bermain; 4) Saat bermain anak berpura-pura menjadi sesuatu/bertindak sesuatu; 5) Bermain memiliki aturan yang di sepakati; 6) Bermain itu bebas dalam memilih permainan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari bermain adalah anak terlibat secara langsung baik secara fisik maupun psikis yang dilakukan tanpa iming-iming tapi secara spontan karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

6. Konsep Permainan AUD

a. Pengertian Permainan AUD

Menurut Sudono (2000:7) alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, merangkai, membentuk dan lain-lain. Sedangkan menurut Depdiknas (2006:3) alat permainan adalah semua benda dan alat baik yang bergerak maupun tidak bergerak yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah semua alat bermain yang digunakan untuk

memenuhi naluri anak dalam bermain dan dapat menunjang proses pembelajaran.

b. Fungsi Permainan

Menurut Sudono (2008:8) menyatakan fungsi permainan adalah untuk mengenal lingkungan, mengenal kekuatan dan kelemahan anak, untuk mengoptimalkan penggunaan seluruh panca indra anak, meningkatkan aktifitas sel otak anak yang akan melancarkan proses pembelajaran. Sedangkan fungsi permainan menurut Depdiknas (2006:3) adalah untuk mendapatkan masukan pengetahuan dan mudah diingat dan membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa dipaksakan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi permainan adalah untuk memperlancar proses pembelajaran sehingga anak-anak mudah mengingatnya dan menyenangkan bagi anak.

c. Tujuan Permainan

Tujuan permainan menurut Istenberg dalam Hartati (2007:95) adalah permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak diantaranya adalah perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan bahasa dan perkembangan fisik motorik

Sedangkan menurut Montolalu (2008:7.3) tujuan permainan yaitu dapat memberi stimulasi dan meningkatkan kemampuan anak secara optimal dan mengembangkan berbagai perkembangan kecerdasan dan motorik anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan adalah untuk meningkatkan kemampuan atau kecerdasan anak secara optimal diantaranya kemampuan kognitif, bahasa, sosial maupun fisik motorik.

d. Karakteristik Alat Permainan

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

Menurut Sudono (2000:7) alat permainan adalah semua alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti aman, bongkar pasang, menyusun sesuai dengan bentuknya. Prinsip belajar anak adalah kegiatan belajar, agar kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan kegembiraan bagi anak, maka harus dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan. Kegiatan bermain merupakan kegiatan belajar bagi anak.

Hal ini didukung oleh Sugianto(1995:79) dalam memilih alat permainan sebaiknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut; 1) Alat permainan tidak berbahaya bagi anak. 2) Alat permainan sebaiknya beraneka ragam sehingga anak dapat berekspresi dengan berbagai macam permainan, 3) Permainan tidak terlalu sulit bagi anak, 4) Peralatan permainan tidak terlalu rapuh.

Jenis alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi kegiatan bermainnya karena dengan menggunakan alat permainan dalam bermain membuat anak tidak cepat bosan dalam bermain dan akan membantu anak dalam belajar. Karena di TK belajar adalah bermain. Seperti: kaleng putar estafet *indoor* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Oleh karena itu, alat permainan sangat penting artinya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

7. Permainan Keranjang Kata

a. Pengertian Keranjang Kata

Permainan keranjang kata adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Anak dapat menyusun huruf menjadi kata, anak dapat menghubungkan kata dengan gambar dan anak dapat membaca kata sesuai gambar yang ada.

Menurut Goodman dalam, Dhieni dkk (2008 :5.21) perilaku membaca anak yang berkembang yaitu pengenalan anak tentang fungsi huruf, anak lebih memperhatikan bentuk huruf secara rinci, anak menyadari adanya konvensi bahwa tulisan dibaca dari kiri kekanan, tanda baca digunakan dengan suatu maksud memisahkan kata atau huruf dan seterusnya.

b. Bahan-bahan

Bahan-bahan yang digunakan untuk permainan keranjang kata adalah :

- 1) Keranjang

- 2) Kartu huruf
- 3) Kartu bergambar



Gambar 1. Keranjang Kata



Gambar 2. Kartu Huruf dan Kartu Kata

c. Langkah-langkah Permainan

- 1) Keranjang diletakkan sebanyak 3 buah dan anak disuruh mengambil sesuai keinginan anak (warnanya ada hijau, merah, kuning)

- 2) Diluar keranjang terdapat kartu huruf
- 3) Anak mencari gambar sesuai dengan keinginannya yang ada dalam keranjang.
- 4) Kemudian anak menyusun kata sesuai tulisan yang ada pada gambar yang diambilnya
- 5) Setelah itu anak membaca kata sesuai gambar tersebut.

B. Penelitian Relevan

Menurut Melia (2012:23) melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan kemampuan membaca awal anak usia Dini melalui permainan Amplop Ceria di TK Kutilang bukit Apit Kecamatan Guguk”. Dengan permainan ini kemampuan anak mengenal huruf yang ada pada amplop, dan menyusun huruf yang ada didalam amplop sangat menarik bagi anak-anak untuk dilakukan dalam proses pembelajaran.

Menurut Dewi (2014:25) melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca anak Usia Dini Melalui Permainan Tabung Ceria Di TK PKK Balai Kecamatan Harau”. Kemampuan membaca anak dapat meningkat hal ini terlihat anak-anak sangat senang dengan permainan membaca ini, sehingga proses pembelajaran membaca sambil bermain sangat efektif dilakukan di taman kanak-kanak.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh kedua peneliti diatas menunjukkan persamaan yaitu adanya media membaca anak yang dibuat dengan menggunakan warna yang menarik bagi anak, dengan adanya media

yang menarik tersebut adanya ketertarikan anak dalam pembelajaran membaca.

Perbedaan yang terdapat pada kedua penelitian diatas yaitu metode/teknik yang digunakan sangat jauh berbeda, alat yang digunakan yang pada penelitian melia menggunakan amplop serta pada dewi menggunakan tabung-tabung, kemudian hasil yang diperoleh dalam penelitiannya jauh berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Di TK Mutiara Kasih kemampuan anak dalam membaca sangat rendah, hal ini disebabkan karena alat permainan yang kurang menarik bagi anak. Maka peneliti merancang suatu permainan yang dapat memotivasi anak dalam pembelajaran membaca. Adapun permainan yang dirancang disini adalah permainan keranjang kata yang bahan dasarnya menggunakan keranjang yang terbuat dari bambu kemudian diberi beraneka warna. Kemudian anak dapat menyusun kata sesuai gambar. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak



Bagan 1. Kerangka Berpikir.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “Kegiatan Permainan Keranjang Kata Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak di TK Mutiara Kasih Kecamatan Kapur IX”

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai Berikut:

1. Kemampuan membaca anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan Keranjang Kata pada kelompok B di TK Mutiara Kasih Kecamatan Kapur IX.
2. Kegiatan pembelajaran membaca anak akan jauh lebih mudah dilakukan dan diperoleh oleh anak melalui kegiatan bermain, karena Usia TK mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit untuk belajar serius.
3. Permainan Keranjang kata dapat memberikan pengaruh yang nyata untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase dari Siklus I ke Siklus II.

B.Implikasi

Permainan Keranjang Kata telah berhasil dilakukan dalam meningkatkan kemampuan membaca, karena anak sudah mampu menyusun huruf menjadi kata melalui keranjang kata, menghubungkan kata pada gambar melalui keranjang kata, menirukan tulisan pada gambar melalui keranjang kata dapat meningkat pada setiap siklusnya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Bagi orang tua hendaknya memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan membaca anak seperti melakukan permainan keranjang kata agar anak menjadi kreatif, aktif, mampu melakukan pembelajaran dengan menyenangkan
2. Bagi guru TK dapat mengembangkan kemampuan membaca anak secara optimal dan dapat melibatkan anak dalam permainan, agar anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya.
3. Agar lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dan pembelajarannya lebih kondusif dan menarik bagi anak, hendaknya guru menyajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak supaya lebih tertarik dan menyukai alat permainan, serta merasa senang dalam permainan yang disajikan oleh guru.
4. Kepada pihak sekolah hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk kegiatan membaca agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
5. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitiannya diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan membaca anak dan diharapkan dapat menciptakan berbagai permainan yang lebih bervariasi dan menarik bagi anak.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Manajemen Penulisan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Bentri, Alwen. Dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran Di LPTK. Padang* : UNP.
- Chandrawaty, dkk. 1999. *.Petunjuk Pembuatan dan Penggunaan Sarana Kreativitas Raudhatul Athfal*. Jakarta.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan membaca dan Menulis melalui permainan di Taman Kanak-kanan*. Jakarta; Depdiknas
- Depdiknas, 2011. *Bermain Bagi anak Usia Dini dan alat permainan yang sesuai dengan anak usia dini*. Jakarta.
- Depdiknas. 2012. *Petunjuk Teknis penyelenggaraan Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Dhien, Nurbaina. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Dewi Novita, 2013. *Peningkatan kemampuan membaca Awal Anak melalui permainan tabung ceria* Padang; Skripsi Belum Diterbitkan.
- Melia Elda. 2012. *Peningkatan kemampuan membaca awal anak melalui permainan ampop ceria* Padang; Skripsi Belum Diterbitkan
- Muhammad, Najamudin. 2011. *Tips Membuat Anak Rajin Beribadah Sejak Dini*. Jogjakarta: Sabil
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain sambil belajar dan Mengasah Kecerdasan (stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta; Depdiknas Dirjen Dikti.
- Montolulu. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurhayanti Lusi, 2008. *Psikologi Anak*. Klaten: PT Mancanan jaya Cemerlang.
- Pratisi, Dinar, Wiwien. 2007. *Psikolog Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Santi, Danat. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan praktik*. PT Mancanan jaya cemerlang.