

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL ANAK
MENGUNAKAN BALING-BALING KATA
DI TK AL-HIKMAH TABING RANAH
KAB. LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh :

HESTI MULIA
NIM. 2010/ 58512

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak
Menggunakan Baling-baling Kata di TK Al- Hikmah
Tabing Ranah Lima Puluh Kota
Nama : Hesti Mulia
NIM : 2010/ 58512
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , Januari 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr.Rakimahwati, M.Pd
NIP:195803051980032003

Dra.Sri hartati,M.Pd
NIP:196003051984032001

Ketua jurusan PG-PAUD FIP UNP

Dra. Hj Yulsyofriend, M Pd
NIP:19620730198802 2002

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 SIKAP PRILAKU SOSIAL ANAK
MELALUI PERMAINAN SOBEK KERTAS
DI TK NEGERI PEMBINA
LIMA PULUH KOTA**

Nama : Ermayanis
NIM : 2010/58529
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 4 Januari 2012

Tim Penguji,

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

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, November.....2011

Yang menyatakan,

Hesti Mulia

ABSTRAK

HESTI MULIA.2012 Peningkatan Kemampuan membaca awal anak menggunakan baling-baling kata Di TK AL-HIKMAH Tabing Ranah Simalanggang Kabupaten Lima Puluh Kota .Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.3

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK AL – HIKMAH Tabing Ranah Simalanggang .Penelitian ini bertujuan untuk Peningkatkan kemampuan membaca awal anak TK AL- Hikmah tabing simalanggang

Subjek penelitian ini adalah kelas B1 TK AL HIKMAH Tabing Ranah Simalanggang, yang berjumlah 10 anak ter diri dari anak laki—laki 6 orang dan 4 anak perempuan . Pengumpulan data di mulai observasi,dokumentasi,wawancara ..Menggunakan siklus I 3x pertemuan,siklus 2 2x pertemuan.Pengumpulan data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan pengamatan kegiatan anak selama melakukan pembelajaran membaca awal anak menggunakan baling- baling kata kata TK AL-Hikmah Tabing Ranah Simalanggang. Data hasil belajar anak dianalisis dengan teknik persentase dilakukan 2 siklus.

Hasil rata-rata penelitian sebelum tindakan rendah, pada siklus satu dalam aspek yang di amati Menyebutkan kata pada baling-baling kata , membaca kartu kata yang di ambil ,mencari huruf sesuai dengan kata,anak menyusun huruf asesuai dengan kata adalah mendapat nilai meningkat dan pada siklus dua dalam empat aspek Menyebutkan kata pada baling-baling kata , membaca kartu kata yang di ambil ,mencari huruf sesuai dengan kata,anak menyusun huruf asesuai dengan kata adalah mendapat nilai sangat meningkat.Kemampuan membaca awal anak mengalami peningkatan dari siklus 1 sampai Siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan baling-baling kata dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak di TK AL-Hikmh Tabing Ranah Simalanggang.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang memberikannikmat yang sebesar-besarnya kepada peneliti sehinga dapat menyelesaikan penulisan proposal yang berjudul .Meningkatkan MinatBaca Anak Melalui Permainan Baling-baling kata Di TK AL-Hikmah Tabing Ranah Simalanggang Kabupaten lima puluh kota,Proposal ini disusun oleh salah satu persyaratan dalam rangka penyelesaian studi program sarjana diJurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada fakultas ilmu pendidikan Unifersitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa hasil yang di peroleh dalam proposal ini tidak lepas dari bantuan yang telah di berikan oleh berbagai pihak, karna itu padakesempatan ini meliputi mengucapkan terimakasih dan penghargaan yangsebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.pd selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat ter motivasi dalam penyelesaian skripsi.
2. Ibu Dra Hj. Sri hartati selaku pembimbing II yang telah membimbing dan perhatian serta kesabaran yang diberikan membuat peneliti optimis dalam penyelesaian ini.
3. Ibu Dra. Yulsofriend, M. Pd selaku penguji I dan Ketua Jurusan PG-PAUDyang telah meluangkan ewaktu .kasih sayang, dan perhatian dan kesabaran yang diberikan sehingga membuat penelitin optimisdalam penyelesaian sikripsi.

4. Ibu Dra . hj Dahliarti, M. Pd dan Ibu Saridewi,M. Pd yang telah membimbing dan perhatian serta kesabaran yang diberikan membuat peneliti optimis dalam penyelesaian ini.
5. Bapak Prof. Dr. firman, M.S Kons Selaku Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan Sehingga proposal ini dapat penulis selesaikan.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan peneliti dengan ilmu pengetahuan dan wawasan sehingga membuahkan hasil bagi peneliti.
7. Rekan – rekan seperjuangan yang telah membantu dalam Menyelesaikan skripsi penelitian.
8. Bapak UPT dinas pendidikan selaku kepala UPT yang selalu banyak memberikan bantuan dan semangat dalam menyelesaikan bantuan berbagai hal.
9. Ibu-ibu guru TK Al- hikmahyang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal.
10. Buat Anak-anak TK Al-Hikmah dalam khususnya lokal B1.
11. Keluarga habibi dan anak beserta ibunda dan mertua yang tercintayang selalu tiulus memberiksn kasih sayang,semangat,dorongan,do'a dan bantuan baik moral maupun materi.

Segala masukan yang berharga dari semua pihak sangat peneliti harapkan

demikesempunaan penilisan proposal ini. Semoga proposal ini dapat bermanfaat dan berguna sebagai mestinya.

Padang Oktober 2011

DAFTAR TABEL

- Tabel 1 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permaianan kartu kata
- Tabel 2 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus I (Se
Telah Tindakan)
- Tabel 3 : Hasil pertemuan 1 Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)
- Tabel 4 : Hasil pertemuan 2 Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)
- Tabel 5 : Hasil pertemuan 3 Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)
- Tabel 6 : Hasil Wawancara Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)
- Tabel 7 : Hsil pertemuan 1 pada Peningkatan KemampuaMembaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan)
- Tabel 8 : Hsil pertemuan 2 pada Peningkatan KemampuaMembaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan)
- Tabel 9 : Hasil Wawancara Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan)
- Tabel 10 : Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Per
mainan Baling-baling Kata (Kategori Sangat Tinggi)
- Tabel 11 : Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Baling
baling Kata (Kategori Tinggi)
- Tabel 12 : Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Ba
Ling-baling Kata (Kategori Rendah)

DAFTAR GRAFIK

- Grafik 1 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan kartu kata**
- Grafik 2 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)**
- Grafik 3 : Hasil pertemuan 1 Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)**
- Grafik 4 : Hasil pertemuan 2 Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)**
- Grafik 5 : Hasil pertemuan 3 Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)**
- Grafik 6 : Hasil Wawancara Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus I (Setelah Tindakan)**
- Grafik 7 : Hasil pertemuan 1 pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan)**
- Grafik 8 : Hasil pertemuan 2 pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan)**
- Grafik 9 : Hasil Wawancara Anak Pada Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata Pada Siklus II (Setelah Tindakan)**
- Grafik 10: Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata (Kategori Sangat Tinggi)**
- Grafik 11 : Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Baling baling Kata (Kategori Tinggi)**
- Grafik 12 : Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan Baling-baling Kata (Kategori Rendah)**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....ii

PENGESAHAN TIM PENGUJI.....iii

SURAT PERNYATAAN.....iv

ABSTRAK.....v

KATA PENGANTAR.....vi

DAFTAR ISI.....vii

DAFTAR TABEL.....vii

DAFTAR GERAFIK.....viii

BAB1. PENDAHULUAN.....viii

 A.Latar Belakang Masalah.....1

 B.Indentifikasi Masalah.....5

 C.Batasan Masalah.....5

 D.Rumusan Masalah.....6

 E.Rancang Masalah.....6

 F.Tujuan Masalah.....6

 G.Manfaat Penelitian.....7

 H.Defenisi Operasional.....8

BAB II. KAJIAN USTAKA.....8

 A.Kajian Teori.....8

 1.Hakikat Anak Usia Dini.....8

 2.Pengembangan Bahasa.....9

 3.Kemampuan Membaca.....13

 a.Perkembangan Membaca.....15

 b.Manfaat Membaca.....16

 c.Tujuan Membaca.....17

 3.Permainan.....18

 a.Tujuan Permainan.....19

 bAlat Bermain.....21

 c.Fungsi Alat Permainan.....22

 d.Persyaratan Alat Permainan.....23

 e.Prinsip-prinsip Alat Permainan.....24

 f.Jenis Alat Permainan.....24

 g.Alat Permainan Edukatif.....25

 4.Pelaksanaan Permainan Membaca Melalui Baling-baling Kata.....27

 B.Penelitian yang Relevan.....27

 C.Kerangka konseptual.....28

 D.Hipotesis Tindakan.....29

BAB.III RANCANGAN PENELITIAN.....30

 A.Jenis Penelitian.....30

B.Subjek Penelitian.....31

C.Prosedur Penelitian.....31

 1.Kondisi Awal.....32

 2.Siklus I.....33

 3.Siklus II.....36

D.Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....37

E.Instrumen Penelitian.....37

F.Teknik Analisis Data.....38

BAB. IV. HASIL PENELITIAN.....46

 A. Deskripsi Data.....46

 - Deskripsi Kondisi Awal.....46

 - Deskripsi Siklus I.....48

 - Deskripsi Siklus II.....66

 B. Analisis Data.....80

 - Siklus I.....80

 - Siklus II.....80

 C. Pembahasan.....81

BAB. V. PENUTUP.....86

 A. Kesimpulan.....86

 B. Implikasi.....87

 C. Saran.....88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan formal pada jalur Pendidikan Anak Usia Dini. Seperti yang telah ditetapkan Undang-undang sistem pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 Bab 1V pasal 28. Tujuan TK yaitu “Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk pendidikan dasar “(Depdiknas 2004:5)

Mencapai tujuan tersebut diperlukan tenaga pendidikan yang profesional. Guru harus dapat memahami perkembangan anak, membimbing anak, menyusun dan melaksanakan program pembelajaran. Setelah itu, guru juga memiliki metode mengajar yang tepat serta dapat mampu menyediakan dan menguasai media pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran yang diharapkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum KBK tahun 2004.

TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif yaitu mampu memberikan rasa aman, tenang dan rangsangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani dan juga memiliki kesiapan dalam pendidikan selanjutnya. Sebutan “Taman” pada taman kanak-kanak mengandung makna “Tempat yang nyaman untuk bermain”. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu

“Bermain sambil belajar ‘belajar seraya bermain’”. Berarti bermain merupakan kegiatan yang sangat dibutuhkan oleh anak.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan mempergunakan alat, karena alat permainan dapat membantu anak untuk memperoleh pengertian dan informasi serta memahami konsep dan dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek pengembangan anak. Mengembangkan potensi anak di tk di lakukan dua program kegiatan,

Melalui pembiasaan dan prilaku yaitu, bidang pembiasaan dan prilaku. Kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak dan kemandirian. Bidang pengembangan kemampuan dasar, kegiatan yang di persiapkan oleh guru untuk kemampuan dan keaktifan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pengembangan berbahasa, bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa sederhana secara tepat,berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan kemampuan membaca awal anak untuk berbahasa indonesia yang baik dan benar. Pengembangan kognitif, bertujuan agars anak mampu mongolah perolehan belajarnya, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruangan dan waktu, kemampuan dan memilih dan pengelompokan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Pengembangan fisik/motorik, bertujuan memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar dan halus, meningkatkan kemampuan pongelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuk dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat dan trampil.

Pembelajaran seni tidak di cantumkan dalam standar Pendidikan Anak Usia Dini, namun seni berperan sebagai wahana pembelajaran berbagai bidang pengembangan.

Salah satu bidang pengembangan yang sangat penting di stimuli sejak dini adalah bahasa. Pembelajaran bahasa mencakup kegiatan membaca dan menulis, itu dapat saja di laksanakan dalam batas-batas aturan perkembangan berbahasa anak pembatasan persiapan membaca di TK hendaknya dapat di berikan secara terpadu. Membaca merupakan sebagai proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman, literal, intresprestasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Membaca adalah “pemahaman tentang simbol – simbol yang melambangkan sebuah poses yang komplek serta mempunyai arti yang positif “.

Membaca tidak hanya ketajaman berfikir yang di kembangkan tetapi perasaan juga terasa sehingga juga meningkatkan kemampuan intelektual serta kecakapan mental melalui membaca dapat mengasah otak anak, khususnya usia dini. Disayangkan kebiasaan membaca belum menjadi akar budaya dan pola pendidikan di negeri ini. Sekarang adalah tugas kita bagaimana menjadikan anak gemar membaca. Memberikan kemampuan membaca pada anak dengan cara menyenangkan dan pendekatan yang dilakukan seperti dengan “bermain” karena dengan bermain itu adalah cara belajar yang paling efektif. Kemampuan membaca merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan berbahasa. Kemampuan dalam membaca sangat penting terutama dalam masa pertumbuhan kecerdasan karena ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui membaca.

Mengenalkan membaca kepada anak usia dini, melalui permainan, gambar yang mempunyai kata, kartu huruf, kartu kata, menulis juga menimbulkan kemampuan membaca anak. Para ahli mengemukakan bahasa merupakan empat komponen yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Guru merupakan faktor yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Disebabkan karena guru merupakan

pelaksana pendidikan yang berlangsung dan yang berhubungan dengan anak didik dalam situasi belajar mengajar. Guru harus mempunyai media yang menarik bagi anak, dengan adanya media membaca akan mudah melaksanakan proses belajar mengajar. Melalui media membaca juga akan memudahkan anak mengenal kata dan huruf.

Kenyataannya yang penulis amati di TK Al-Hikmah Tabing ranah menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak didik sangat kurang sekali. Dalam proses pembelajaran umumnya guru menggunakan metode ceramah, media yang ditampilkan semua dalam pengenalan membaca hanya berupa kartu huruf dan pohon kata, Guru tidak merencanakan pembelajaran membaca dengan baik membuat suasana belajar membosankan. Kurangnya alat permainan dalam pembelajaran membaca. Guru asyik menerapkan di depan kelas tanpa mempedulikan anak didik yang ingin bertanya, yang ingin mencoba langsung, keinginan berkreasi. Guru kurang membaca situasi atau kondisi anak didiknya. Pengetahuan guru belum optimal tentang pembelajaran membaca.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar anak TK serta memotivasi anak didik untuk membaca, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Menggunakan Baling-Baling Kata Di TK Al-Hikmah Tabing Ranah Kabupaten Lima Puluh Kota”.

Mengatasi permasalahan diatas penulis mencoba melakukan metode Bermain baling-baling kata. Dengan ini dapat memberikan kesempatan kepada anak Didik untuk aktif melakukan kegiatan bermain baling-baling kata dalam mengenal Huruf dan kata. Sehingga anak didik

termotivasi dalam mengenal huruf awal dan kata.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi di TK Al-Hikmah Tabing Ranah Kabupaten Lima Puluh Kota sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan membaca awal anak dalam pembelajaran pengenalan kata
3. Media yang digunakan guru kurang menarik dalam membaca
5. Belum optimal dalam pembelajaran membaca anak di kelompok B

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini Kurangnya kemampuan membaca awal anak dalam pengenalan kata dan huruf. Permainan baling-baling kata ini bisa Peningkatan kemampuan membaca awal anak di TK Al-Hikmah Tabing Ranah Kabupaten Lima Puluh Kota.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan terlihat betapa pentingnya pengembangan bahasa pada anak usia dini, maka penelitian merumuskan sebagai berikut “Bagaimanakah dengan menggunakan baling-baling kata kemampuan membaca awal anak dapat ditingkatkan di TK Al-Hikmah Tabing Ranah Simalanggang.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan sesuai dengan batasan masalah maka di TK Al-Hikmah Tabing Ranah Simalanggang permasalahannya adalah kurangnya kemampuan membaca awal anak dalam pengenalan kata disebabkan oleh kurang menariknya metode yang digunakan guru atau tidak bervariasi sehingga membosankan bagi anak, untuk itu penulis akan melaksanakan rancangan pemecahan masalah menggunakan baling-baling kata sehingga dapat memperluas pengembangan bahasa anak.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak di kelas B, di TK Al-Hikmah Tabing Ranah Simalanggang.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak diantaranya :

1. Anak Didik

Memberikan bekal dasar yang kuat tentang membaca awal anak dalam pengenalan kata

2. Bagi Guru

Dapat meningkatkan proses pembelajaran menggunakan baling-baling kata dalam mengembangkan bahasa anak. Karena menggunakan baling-baling kata merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan bahasa AUD.

3. Bagi Peneliti

Mengembangkan wawasan untuk melahirkan ide-ide dan karya inovatif dalam rangka mengembangkan potensi anak didik dalam peningkatan membaca anak usia dini

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi penelitian yang lain yang tertarik untuk penelitian yang sama dengan aspek yang berbeda dimasa yang akan datang.

5. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah dan orangtua dapat berkolaborasi untuk mengembangkan membaca awal anak menggunakan baling-baling kata.

H. Definisi Operasional

1. Kemampuan Membaca Awal Anak Didik

Kemampuan membaca awal anak adalah cara individu berbicara atau bertindak laku dan bertindak cepat atau lambat individu dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Pengenalan kata dalam membaca dengan indikator yang di capai dalam penelitian ini mengenal dan menirukan kalimat sederhana. Terutama dalam pengenalan huruf, huruf awal dan huruf akhir.

2. Baling-Baling Kata

Baling-baling kata merupakan suatu kegiatan yang menggunakan baling-baling untuk lebih mudah mengenal kata kata dan kalimat sederhana. Dengan melakukan kegiatan menggunakan baling-baling kata pada anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca awal anak usia dini lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah henti belajar.

Karakteristik anak usia dini Sujiono (2009:7) adalah :a. Ego sendiri b. Anak cenderung melihat dan memahami dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. c. Memiliki curiosity d. Anak mengira dunia penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. e. Mahluk sosial f. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial disekolah g. The unique person. h. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda i. Kaya dengan fantasi j. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif. Daya konsentrasi yang pendek. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Masa usia dini merupakan masa yang paling potensial. n. Masa usia dini disebut masa golden age.

Berdasarkan uraian yang di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dimana anak kaya akan fantasi dan memiliki.

2. Pengembangan bahasa

a. Pengertian Pengembangan Bahasa

Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa.

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Kemampuan bahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga oleh kemampuan lainnya, seperti penguasaan kosakata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi. Perkembangan potensi tersebut muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang bertanya dan memberikan informasi tentang sesuatu hal, berbicara sendiri dengan atau tanpa menggunakan alat, seperti boneka, mobil dengan menggunakan kartu suku kata menceritakan sesuatu yang fantastis.

Moeslichatoen (2000:18)

Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain. Anak yang sedang tumbuh kembang mengkomunikasikan kebutuhannya, pikirannya dan perasaannya melalui bahasa dan kata-kata yang mempunyai makna unik.

Bahasa merupakan segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan

Perasaan manusia disimbolkan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin pertemanan dan belajar banyak hal disekitarnya. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk dan mengembangkan suatu pemahaman pengetahuan baru tentang berbagai hal. Hal ini menunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan yang baru. Izzaty (2005:58)

Bahasa merupakan suara-suara. Suara-suara ini dihasilkan gerakan-gerakan otot dan ditangkap oleh telinga. Fase fase perkembangan bahasa dimulai dari jeiritan dan teriakan, kemudian ocehan yang sporadic, ocehan yang sistematis melalui peniruan dan

pengajaran. Pembicaraan tentang bahasa menuntut pembahasan kedua jenisnya yaitu bahasa verbal dan non verbal.

Bahasa merupakan fenomena pertumbuhan intelektual dan sarana berpikir, mengingat dan berkreasi. Bahasa nonverbal adalah sarana nonverbal yang di jadikan alat untuk saling memahami antar manusia. Misalnya, isyarat dengan tangan, wajah, kepala atau anggota lainnya, guna menyampaikan makna yang di sepakati manusia atau disepakati oleh orang yang menggunakannya. menggambarkan sistem bunyi atau bahasa.

Izzaty (2005:59) komponen dalam berbahasa yaitu: a. fonologi, fonem merupakan unit bunyi yang membentuk kata. b. Semantik mempelajari arti kata-kata dan kalimat. c. Grammar menggambarkan struktur bahasa, sintaks (serangkaian aturan grammar yang mengarahkan bagaimana kata-kata dapat berbentuk kalimat), morfem (unit bahasa yang terkecil mengandung arti). d. Pragmatik yaitu terdiri dari bagaimana berbahasa yang tepat dalam konteks sosial (misal kita menggunakan bahasa yang simpel bila berbicara dengan anak)

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi dalam berinteraksi dengan orang lain yang dikeluarkan melalui suara-suara yang memiliki bunyi dan ejaan yang baik untuk mengungkapkan maksud dari apa yang hendak dipakai.

b. Perkembangan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa anak secara umum, bersangkut paut dengan usia seorang anak. pada dasarnya, perkembangan pada dasarnya tidak terpisahkan dari perkembangan pikiran. perkembangan bahasa anak berarti perkembangan bahasa anak terhadap bahasa. Penguasaan bahasa adalah memahami dan mengerti serta mempunyai kemampuan untuk

melahirkan bahasa tersebut. Melahirkan dalam pengertian mampu dalam menangkap ide, pikiran, atau prasaan orang lain yang disampaikan dengan menggunakan bahasa yang dimaksud. Suwondo (2000:4) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa terjadi secara alamiah serta spontan dan tradisional dan telah terjadi sejak seorang anak dilahirkan dalam lingkungan tertentu.

Penguasaan bahasa pertama (bahasa ibu), bahasa kedua, bahasa ketiga dan selanjutnya. Dilakukan seseorang dalam dua cara. Cara yang pertama adalah cara secara tidak sadar. Cara kedua yaitu (yang sangat jarang sekali terjadi) adalah dengan diajar secara aktif oleh seseorang atau beberapa orang dalam waktu tertentu. Setiap waktu yang ditetapkan ia belajar bahasa ibunya (bahasa pertama)

Kalau situasi penguasaan materi ini (baik bahasa pertama maupun bahasa kedua) telah menentukan orang yang bertanggung jawab yang biasa dinamakan guru, serta sudah ada pula semacam kurikulum yang harus diikuti oleh guru dan harus terlaksana menurut waktu dan tempat tertentu. Maka proses penguasaan bahasa itu berlangsung dari umur 0-5 tahun.

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

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan perkembangan bahasa memuat kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan dalam beerbagai bentuk.

3. Kemampuan Membaca

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

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

Bakat yang muncul akibat kemampuan diri ini kita selalu bisa dan bangga atas apa bakat yang kita punya. Kemampuan diri ini dapat kita kembangkan sesuai dengan tempat dan bidang-bidang nya agar bisa jadi lebih baik lagi tapi terkadang kemampuan diri yang kita punya tidaklah tersalur dengan semestinya karna ada masalah-masalah yang membuat kita tidak bisa mengembangkan kemampuan diri lebih jauh lagi misalnya faktor ekonomi tapi ada satu faktor yang berasal dari diri kita sendiri yang membuat kita merasa enggan untuk mengembangkan kemampuan diri kita tadi yaitu "rasa malu" rasa ini memang tidak ada obatnya tapi sebabnya mungkin kita minder, takut dibicarakan oleh orang lain, takut orang lain tidak bisa menerima apa yang kita lakukan atas bakat yang kita punya tadi.

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

Sutan (2004:2) bacaan atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi sebagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan bahkan gambar (denah, grafik, dan peta). selanjutnya Klein, dkk dalam Rahim (2007:3) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup :

- 1) Membaca merupakan suatu proses
2. Membaca adalah strategis dan
- 2) Membaca merupakan interaktif.

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

Membaca tidak hanya ketajaman berfikir yang di kembangkan tetapi perasaan juga terasa sehingga meningkatkan kemampuan intelektual serta kecakapan mental melalui membaca kita dapat mengasah otak anak, khususnya pada usia dini. Disayangkan kebiasaan membaca belum menjadi akar budaya dan pola pendidikan di negeri ini. Sekarang adalah tugas kita bagaimana menjadikan anak gemar membaca.

Salah satu hal terpenting adalah memberikan kemampuan membaca pada anak dengan cara yang menyenangkan dan pendekatan-pendekatan yang dilakukan seperti dengan "bermain" karena dengan bermain itu adalah cara belajar yang paling efektif. Dari pengertian-pengertian diatas disimpulkan bahwa membaca adalah "Pemahaman tentang

simbol-simbol yang melibatkan sebuah proses yang kompleks serta mempunyai arti positif”.

a. Perkembangan Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak sedang mengevaluasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.

Depdiknas (2007 :4) perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap yaitu sebagai berikut :

- 1) Tahap Fantasi (*Megical Stage*) Anak mulai belajar menggunakan buku, anak sudah berpikir bahwa buku itu penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.
- 2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*) Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca.
- 3) Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*) Anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya, serta mengenal abjad.
- 4) Tahap pengenalan Bacaan (*Take off Reader Stage*) Anak sudah mulai menggunakan isyarat (*graphoponic, semantic, dan syntactic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan

iklan.5) Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*) Anak

rnembaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak sudah mulai menyadari bahwa membaca itu penting, dan mulai melibatkan dirinya. Anak juga sudah bisa menemukan kata yang dikenal, tertarik pada bacaan dan anak sudah bisa membaca buku

b. Manfaat Membaca

Manfaat membaca bagi anak Sutan (2004:26): menyatakan bahwa, dengan membaca anak akan memperoleh pengetahuan dan hal-hal yang tidak diketahuinya. Anak-anak juga dapat mengidentifikasikan diri dengan lingkungan sekitar dimana 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.

Pendapat Burns, dkk (1996) Kemampuan membaca merupakan suatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar, disamping itu kemampuan membaca merupakan tuntutan realitas hidup sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki manfaat yang luas dalam menunjang pertumbuhan anak, merupakan tuntutan realitas dalam kehidupan sehari-hari karena dengan membaca anak akan mengenal sifat-sifat yang baik dan anak juga akan merasa percaya diri.

c. Tujuan Membaca

Sutan (2004:3) tujuan membaca adalah :1. Membaca sebagai hiburan, membaca dilakukan dalam suasana rileks, misalnya" membaca novel, cepen, komik atau majalah.2.Membaca untuk mencari atau untuk memahami suatu ilmu.

Pendapat Blanton dkk dan Irwin Daku Burnd dkk (1996) membaca mencakup:1.Kesenangan, menyempurnakan membaca yang menggunakan strategi.2.Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh

Tujuan diatas mempunyai arti yang positif bagi seseorang. Suasana tenang dan menyenangkan bisa didapatkan melalui membaca bacaan seperti majalah atau komik dan juga bagi seorang pelajar untuk menambah pengetahuannya dengan membaca buku pelajaran dari berbagai sumber buku. Jadi untuk mendapatkan kepuasan membaca sesuai dengan tujuan yang akan dicapai harus dilakukan dari hati nurani, bukan paksaan dari siapapun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca itu adalah suatu kesanggupan seseorang untuk menelusuri, memahami, berfikir, menyempurnakan, kesenangan, eksperimen dan memperoleh pengetahuan. Dengan adanya kemampuan membaca dapat memberikan manfaat dalam kehidupan, misalnya, membantu seseorang dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu kita harus membudayakan kegiatan membaca.

4. Permainan

Sudono (1995: 7) permainan adalah benda-benda yang dipakai oleh anak dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak. Sedangkan menurut Moeliono dalam Kamus Bahasa Indonesia(2008 : 698) permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan.

Teori rekreasi menurut Schaller dan lazarus permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran/ beristirahat.Teori penglepasan menurut Herbert Spencer ahli pikir bangsa Inggris dalam diri anak terdapat kelebihan tenaga

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar melompat. Unsur lain adalah penanggulangan. Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan, dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk merakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya Semiawan, (2002: 21).

Bermain juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain juga dapat menimbulkan kesenangan. Dengan bermain itu anak dapat meniru tingkah laku orang dewasa yang berguna bagi anak untuk mencapai kematangan.

Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain.
- 2) Adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

a. Tujuan Permainan

Setiap permainan mempunyai tujuan yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan situasi lingkungannya. Tujuan umumnya adalah untuk membentuk dan membina watak lewat metode yang menarik, menyenangkan dan menantang dengan demikian peserta didik tidak merasa dibebani dengan nasehat atau pelajaran, melainkan

sambil bermain dapat memetik pelajaran. Oleh karena itu diperlukan seorang fasilitator terlatih untuk memimpin permainan salah satunya adalah seorang guru TK

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

Tujuan permainan menurut Depdiknas (2003:56) menyatakan, 1. Dapat mengembangkan daya fikir (*kognitif*) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperolehnya. 2.Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan. 3.Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan berolah tugas. 4. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan. 5.Mengembangkan cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancar, fleksibel dan orisinil. 6.Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan macam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri. 7. Mengembangkan kemampuan sosial anak seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku dengan tuntunan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Tujuan permainan Moeslichatoen (2A04:32) adalah: 1 .Dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi, motorik, kreativitas, bahasa, sosial, emosional, nilai dan sikap hidup

- . 2. Anak dapat melakukan koordinasi otak kasar seperti merayap, merangkak, berlari dan melompat.
3. Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah.
4. Kreatifitas anak berkembang.
5. Dapat melatih bahasanya dengan cara mendengarkan, mengucapkan, berbicara..
6. Meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, perubahan dan menumbuhkan kepercayaan diri.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa dengan melalui permainan dapat melatih pembiasaan moral, nilai-nilai agama dan juga sosial, emosional dan kemandirian, dan bermain *kognitif*, fisik motorik, juga seni anak dan anak juga merasa termotivasi dan bersemangat untuk belajar.

b. Alat Permainan

Alat permainan merupakan alat yang dipertunjukkan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep. Sudono (1995 :7) alat permainan adalah alat yang dapat dipertunjukkan dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep, ide atau pengertian, misalnya model gambar dan contoh benda.

Depdiknas (2003:2) pengertian alat permainan adalah :1. Alat-alat yang dapat dimainkan dan digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. 2. Penentuan dan penerapan persyaratan yang bersifat kualitatif alat permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain. Sedangkan Peabod dalam sudono(1995:16)

kemampuan dasar bahasa anak berasal dari lingkungan terdekat anak, sehingga anak tidak menjadi bosan. Disini dapat dilihat keahlian seorang guru mengenal

kemampuan anak didiknya. Untuk penulis merancang alat permainan yang mengasyikkan bagi anak.

c. Fungsi Alat Permainan

Sudono (1995:8) menyatakan fungsi alat permainan adalah 1. Mengenal lingkungan. 2. Mengajak anak untuk mengenal kekuatan ataupun kelemahan dirinya. 3. Meningkatkan aktifitas sel otak anak, yang akan memperlancar proses pembelajaran. 4. Memberikan kesempatan pada seluruh panca indra, anak aktif melakukan kegiatan permainan

Sedangkan santoso (2002:11) fungsi alat permainan yaitu: 1. melatih panca indra supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada pada lingkungannya. 2. Melatih kecerdasan emosionalnya meliputi rasa ingin tahu, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, dan kecakapan berkomunikasi. 3. Menanamkan nilai moral, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya (yang mengandung unsur pendidikan). 4. Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana). 5. Menanamkan nilai agama. 6. Melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya. 7. Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreatifitas, dan tanggung jawab anak. 8. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak. 9. Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan. 10. Melatih kerja sama, gotong royong, toleransi, saling menghormati dan saling membutuhkan antar anak. 11. Mengenal angka dan huruf yang

merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca menulis, dan berhitung. 12. Mengenal bentuk benda, warna, garis, dan benda yang berguna bagi manusia melalui gambar, benda atau lainnya. 13. Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat. 14. Membuat anak senang.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya dan mengembang seluruh aspek perkembangan anak

Untuk itu sangatlah penting diperhatikan dalam memilih alat permainan yang digunakan.

d. Prinsip-prinsip Alat Permainan

Rivai dalam Sujana (1989:4) prinsip-prinsip pemilihan alat permainan di TK adalah : 1. Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan alat. 2. Memberikan pengertian atau konsep tertentu. 3. Mendorong kreativitas dan kesempatan berekperimen bagi anak. 4. Memenuhi unsur-unsur kebenaran ukuran dan keselarasan. 5. Aman dan tidak membahayakan bagi anak. 6. Bisa digunakan secara individual, kelompok atau klasikal. 7. Menarik atau menyenangkan dan tidak membosankan. 8. Memenuhi unsur keindahan dalam bentuk maupun warna. 9. Mudah digunakan oleh guru dan anak.

Berdasarkan prinsip tersebut permainan kata melalui baling-baling kata sesuai dengan usia TK dimana alat permainan ini tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Penggunaan materi yang akan disajikan dalam permainan ini adalah kedekatan dengan lingkungan anak. Beranjak dari kajian tersebut penulis mengambil bagian-bagian yang

sudah diketahui anak dan dekat dengan lingkungan anak seperti baling-baling dan buah-buahan

e. Jenis Alat Permainan

Suratno (2005:90) dilihat dari sumbernya alat permainan anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :1.Alat permainan dari lingkungan, misalnya anak yang tinggal di pedesaan alatnya dapat berupa bebatuan, biji-bijian, pelepah pisang, buah pisang, tempurung kelapa, jerami padi, lidi kelapa dan lain sebagainya. Sedangkan anak yang tinggal di perkotaan, alat permainannya dapat berupa kaleng kue, kaleng minuman, tutup botol, bekas suntikan, balon, ember plastik dan lain sebagainya. 2 .Alat permainan buatan, yaitu alat permainan yang dirancang khusus oleh pabrik mainan anak-anak.

Alat permainan berfungsi sebagai pembantu untuk menjelaskan konsep, ide- ide, misalnya model gambar dan contoh-contoh kata benda sehingga dapat mengembangkan kemampuan membaca anak. Alat permainan yang digunakan anak dapat berbentuk apa saja asalkan menarik dan tidak membahayakan bagi anak. Untuk itu guru TK perlu mengetahui kesesuaian alat permainan yang digunakan dengan tingkat kematangan anak. Alat permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan rumah kata merupakan alat permainan buatan yang rumahnya terbuat dari kayu dan kartu kata bergambar yang terbuat dari kertas.

f. Alat Permainan Edukatif

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan, oleh karena itu alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak. Alat permainan dikembangkan khusus untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia TK.

Saputra (1995 :80) mengatakan bahwa alat permainan yang edukatif dirancang untuk anak usia dini yang bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Sedangkan Sugianto (1995 :62) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk pendidikan dan alat tersebut berfungsi untuk meningkatkan aspek perkembangan anak.

Sugianto (1995 :62) ciri-ciri alat permainan edukatif adalah :

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah yang berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
4. Membuat anak terlibat secara aktif.
5. Sifatnya konstruktif.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa alat permainan baling-baling kata adalah alat permainan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan membaca

anak di TK, karena alat permainan tersebut terbuat dari kayu dan permainan ini aman digunakan oleh anak, menarik, dan tahan lama.

Baling-baling dari imajinasi dari penulis sendiri karna baling-baling itu sangat menggali imajinasi anak. Menurut Ramadhan dalam Kamus Bedar Bahasa Indonesia(2004:208) kata adalah suatu kesatuan bunyi bahasa yang mengandung suatu pengertian, berkata, berbicara, unsur bahasa yang diucapkan atau ditulis yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang digunakan dalam berbahasa.

Jadi baling-baling kata adalah suatu baling-baling yang dibalingannya terdapat kata, dimana kata tersebut mengandung suatu pengertian. Melalui permainan ini anak juga dapat mengenal kata sederhana, menyebutkan kata yang dikenal, huruf dan membaca kata sederhana. Pengenalan kata perlu dilatih pada anak dengan menggunakan media baling-baling sehingga memungkinkan anak dapat membaca.

5. Pelaksanaan Permainan Membaca menggunakan Baling-Baling Kata

Mengajarkan membaca pada anak usia dini dilakukan dengan pendekatan bermain, karena bermain adalah metode belajar yang efektif bagi anak untuk mengajarkan anak membaca, anak tidak ada larangan asalkan sesuai dengan kematangan anak. Pada penelitian ini yang cocok bagi anak TK adalah membaca menggunakan baling-baling kata, disini akan terlihat bahwa anak dapat mengenal kata sederhana.

Pertama sekali guru memperkenalkan kepada anak-anak kata sederhana menggunakan baling-baling, kartu huruf dan guru menjelaskan kepada anak tentang cara permainan baling-baling kata. Setelah guru menjelaskan kemudian guru meminta anak untuk memainkan permainan baling-baling kata yaitu paling dibawah dan anak menyusun huruf menjadi kata yang ada pada baling-baling.

Guru memberikan penghargaan atau motivasi, berupa pujian, tepuk tangan dan acungan jempol sedangkan bagi anak yang belum berhasil melaksanakan guru memberikan bimbingan dan arahan.

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan sesuai dengan fokus penelitian yang akan di kaji peneliti yaitu :

1. Netri (2011) dengan judul “Meningkatkan minat baca anak melalui permainan rumah kata “di TK Tarbiah Luak Begak. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan guru di dalam kelas, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar anak meningkat. Penelitian ini penulis mendapatkan kurangnya minat baca anak dan kurangnya media untuk membaca dalam pembelajaran, tidak kenalnya anak dengan huruf, huruf awal dan huruf akhir. dengan demikian untuk meningkatkan membaca anak melalui permainan rumah kata menggunakan kartu gambar dan kata.

Pada aspek kemampuan membaca anak sebelum tindakan 30 % pada siklus I naik 53 % pada siklus II naik menjadi 83 %, kemampuan anak dalam membaca mengenal kata, gambar.

2. Fitria yulia (2011) dengan judul meningkatkan kemampun membaca anak melalui permainan papan putar di TK kartika 163 kota payakumbuh. Penelitian ini penulis mendapatkan temuan tidak kenalnya anak dengan huruf dan kata. Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian tindakan kelas.

C. Kerangka Konseptual

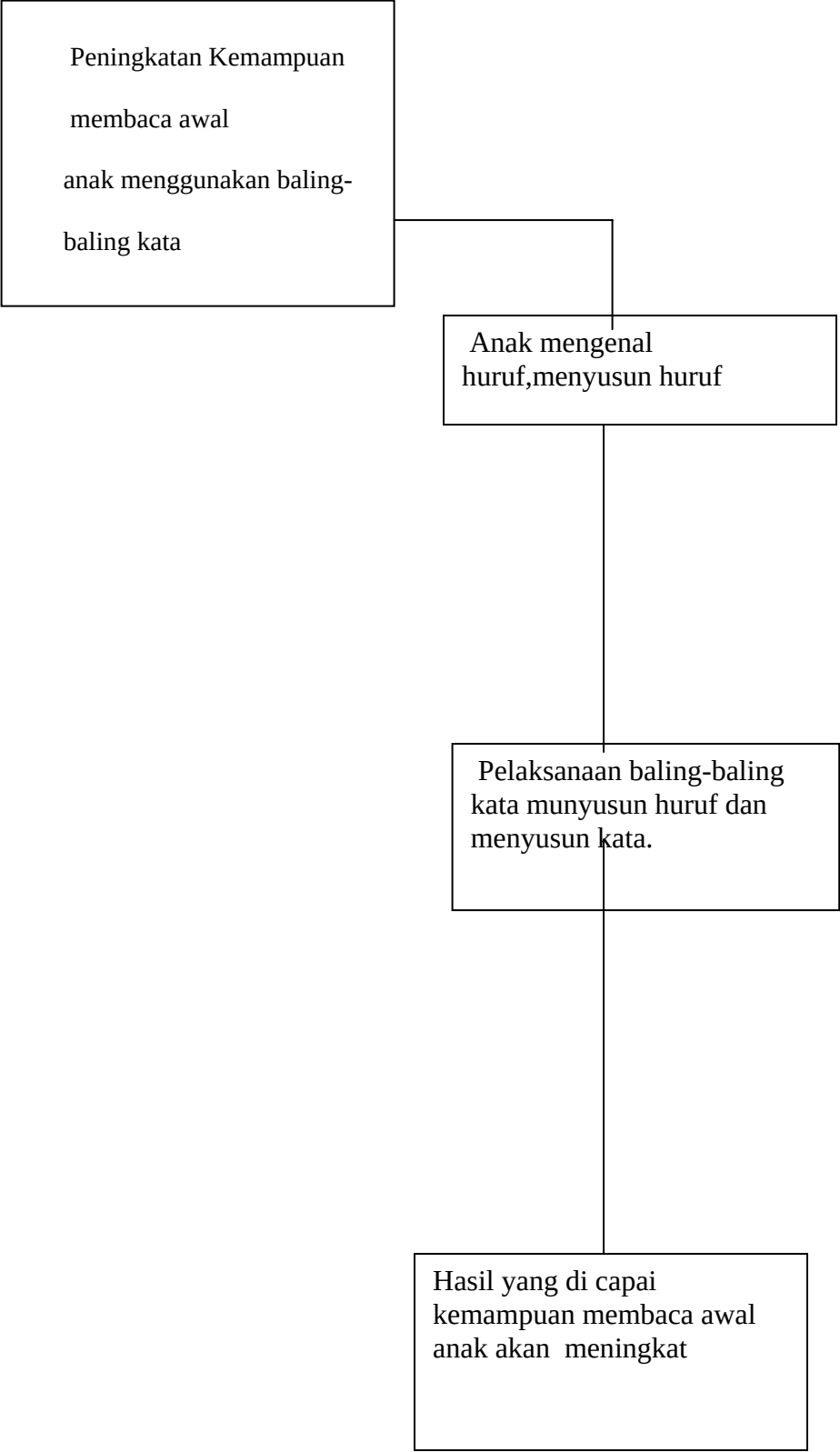
Strategi pembelajaran membaca untuk Anak usia Dini melalui kegiatan permainan menggunakan baling-baling kata merupakan salah satu kegiatan permainan yang disukai anak. Alat permainan ini sangat disukai anak karena anak akan bermain dengan baling-baling kata yang beraneka ragam kata dan cara permainan yang menarik bagi anak.

Pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam kegiatan membaca dan menggunakan alat permainan baling-baling kata, adapun kegiatan permainan penulis merancang suatu permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan membaca awal anak dalam mengenal kata dan huruf. Kegiatan ini terdiri dari kartu huruf, kata dan baling-baling kata. Penulis berharap dengan permainan ini kemampuan membaca awal anak kelas B1 TK Al-Hikmah Tabing Ranah dapat meningkat.

Adapun permasalahan yang penulis jumpai adalah :

1. Kurangnya kemampuan membaca awal anak dalam pengenalan huruf dan kata
2. Media yang digunakan guru kurang menarik untuk membaca
3. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi
4. Pengetahuan guru yang kurang optimal

Permasalahan diatas harus segera diminimalisasi sedini mungkin, dimana penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak menggunakan baling-baling kata. Adapun hasil akhir yang diharapkan adalah kemampuan membaca awal anak meningkat.



Adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu” Terjadinya peningkatan membaca awal anak dengan menggunakan baling-baling kata di TK Al-Hikmah Tabing Ranah Simalanggang “Kabupaten Lima puluh Kota dapat meningkat lebih baik lagi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Kemampuan membaca awal anak dapat meningkat dengan menggunakan baling-baling kata pada anak kelompok B I TK AL Hikmah Tabing ranah simalanggang
2. Agar tujuan pengembangan membaca awal anak dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai karakteristik pembelajaran di TK yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca awal anak serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Permainan baling-baling kata dapat membelajarkan bagi anak dengan menggunakan permainan kartu kata, kartu huruf dapat menumbuhkan keinginan anak dalam mengenal kata dan huruf serta dapat meningkatkan rasa keingintahuan anak.
4. Permainan dengan menggunakan media dalam pembelajaran memegang peran yang sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi yang ada pada anak .

5. Melalui permainan baling-baling kata dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
6. Menggunakan alat permainan baling-baling kata dalam pembelajaran pada anak kelompok B I TK AL Hikmah Tabing Ranah Simalanggang Kabupaten Lima Puluh Kota dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak.
7. Pelaksanaan permainan baling-baling kata dengan mengurutkan atau menyusun dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak.

B. Implikasi

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

1. Selama ini permainan baling-baling kata dimainkan untuk mengembangkan kemampuan seni anak. Namun setelah penelitian, menemukan bahwa permainan baling-baling kata dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkat kemampuan membaca awal anak.
2. Aplikasi permainan baling-baling kata ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran kognitif pada anak karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

C. Saran

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

1. Guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan baling-baling kata dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK AL Hikmah Tabing Ranah Simalanggang.
2. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
3. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
4. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif , kreatif dan menyenangkan.
5. Diharapkan bagi peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media yang lainnya.
6. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan agar menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006 *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Citra.
- _____ 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Betri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran (PPKP) di LPTK Padang : UNP*.
- Diknas. 2003. Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 *Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta, Depdiknas
- _____ 2003. *Pembuatan dan penggunaan APE Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta: direktorat, Dirjen PLSP Depdiknas.
- _____ 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : BA-PGB-04.
- _____ 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan di taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Elida, Prayitno dan Erlamsyah. 1998. *Perkembangan Individu 1*. Padang : FIP UNP.
- Hariadi, Moh. 2009. *Siatik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Hayadi, Heri. 1980. *Aktifitas Mengajar Anak TK*. Bandung: Kartesis.
- Montolulu, B.E.F 2007. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeliono, M. Anton. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai pustaka.
- Mueslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Musfiroh, Takdirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPT KDKPT.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca Sekolah Dasar*. Jakarta Bumi Aksara.