

**PERMAINAN MENYUSUN HURUF SESUAI DENGAN KARTU
KATA BERGAMBAR SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN
KEMAMPUAN MEMBACA AWAL ANAK
DI TK SAMUDERA PADANG**

SKRIPSI

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



OLEH:

NAHDAYETI
NIM 10107/2008

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRAK

Nahdayeti. 2011. Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar Sebagai Upaya Menumbuhkan Kemampuan Membaca Awal Anak Di Taman Kanak-kanak Samudera Padang. SKRIPSI. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pendidikan yang diselenggarakan di Taman kanak-kanak bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri anak, salah satu diantaranya adalah dalam hal menumbuhkan kemampuan membaca awal. Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa untuk memasuki jenjang pendidikan dasar, banyak sekolah-sekolah dasar (SD) mengajukan persyaratan masuk yang mengharuskan calon siswa dapat membaca dengan baik. Kondisi seperti ini menjadikan sekolah Taman Kanak-kanak menjadi tumpuan bagi para orang tua agar anaknya dapat memiliki kemampuan membaca awal sejak dini. Untuk itu dibutuhkan suatu strategi pembelajaran membaca awal kepada anak TK yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal anak di Taman Kanak-kanak Samudera Padang.

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa Taman Kanak-kanak Samudera Padang kelompok B berjumlah 16 orang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dalam upaya menumbuhkan kemampuan membaca awal anak di Taman Kanak-kanak Samudera berada pada tingkat persentase 83%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa 83% siswa Taman Kanak-kanak Samudera Padang sudah tumbuh kemampuan membaca awalnya pada kategori mampu. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, pimpinan sekolah atau lembaga yang berkepentingan untuk dapat memanfaatkan media kartu kata bergambar sebagai salah satu alternatif untuk menumbuhkembangkan kemampuan membaca awal anak.

HALAMAN PERSETUJUAN SEMINAR HASIL

JUDUL

**PERMAINAN MENYUSUN HURUF SESUAI DENGAN KARTU KATA
BERGAMBAR SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN
KEMAMPUAN MEMBACA AWAL ANAK
DI TK SAMUDERA PADANG**

Nama : NAHDAYETI
NIM : 10107/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Februari 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

Dr. Dadan Suryana, M.Pd.
NIP. 19750503 200912 1 001

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan PG-PAUD,

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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul:

**Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar
Sebagai Upaya Menumbuhkan Kemampuan Membaca Awal Anak
Di TK Samudera Padang.**

Nama : NAHDAYETI
NIM : 10107/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	1.
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana, M.Pd	2.
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	3.
4. Anggota	: Sari Dewi, S.Pd. M.Pd	4.
5. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	5.

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 5 Februari 2011

Yang menyatakan,

Nahdayeti

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan skripsi penelitian ini dengan judul "Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar Sebagai Upaya Menumbuhkan Kemampuan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-kanak Samudera Padang".

Tujuan penulisan laporan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi penelitian ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd. selaku pembimbing I, yang telah sudi meluangkan waktu untuk memberikan masukan, arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana, sebagai Pembimbing II yang telah sudi meluangkan waktu untuk memberikan masukan, arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. selaku Ketua Jurusan, dan Ibu Dra. Rakimahwati, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD, yang memberikan berbagai kemudahan dalam pengurusan administrasi kemahasiswaan serta penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi kemahasiswaan serta penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen PG-PAUD serta Karyawan/wati yang telah memberikan ilmu pengetahuan, waktu, pikiran dan bimbingan serta pelayanan administrasi kepada penulis.

6. Guru-guru serta murid-murid TK Samudera yang selama ini telah bekerjasama dengan baik.
7. Rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2008 buat kebersamaannya baik dalam suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Teristimewa penulis ucapkan terima kasih yang tak terhingga buat yang mulia Ibunda Hj. Liberty dan Ayahanda Almarhum H. Marlis Sirath, BA yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik penulis.

Secara khusus penghargaan dan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada suamiku tercinta Drs. Abdul Aziz, M.Pd. dan ananda tersayang Rista Melinda, Andre Kurniawan Putra, Muhammad Iqbal, dan Emil Abrar yang telah memberikan dorongan semangat serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.

Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang namanya tidak sempat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penulisan skripsi ini. Akhirnya semoga Allah Subhanahuwata'ala berkenan menerima semua bantuan tersebut sebagai amal ibadah dan memberikan pahala yang berlipat ganda. Amin Ya Rabbul 'Alamiin.

Padang, 5 Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK..	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Definisi Operasional	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori	
1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	9
2. Hakekat Membaca Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Membaca	10
b. Tahapan Perkembangan Kemampuan Membaca Pada Anak.....	11
c. Pengertian Kemampuan Membaca Awal	11

3. Hakekat Bermain Anak Usia Dini (AUD).....	13
a. Pengertian Bermain	13
b. Manfaat Bermain.....	13
c. Alat Permainan.....	15
4. Prinsip-prinsip Pendekatan Pembelajaran di Taman Kanak- kanak	16
5. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media	18
b. Manfaat Media Pembelajaran	19
6. Hakekat Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar	20
a. Pengertian Huruf/Kata dan Kartu Kata Bergambar	20
b. Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar	21
B. Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Berfikir	24
D. Hipotesis Tindakan	25
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
C. Subjek Penelitian.....	27
D. Prosedur Penelitian.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	36
G. Indikator Keberhasilan	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN	37
A. Deskripsi Data	37
B. Pembahasan	65

BAB V. PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Awal Anak TK Samudera Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	37
2. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Awal Anak TK Samudera Pada Siklus I..	43
3. Sikap Anak Terhadap Pelaksanaan Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar, Pada Siklus I.....	50
4. Hasil Wawancara Dengan Anak Pada Akhir Siklus I.....	51
5. Hasil Observasi Kemampuan Membaca Awal Anak TK Samudera Pada Siklus II	56
6. Sikap Anak Terhadap Proses Permainan Pada Siklus I.....	62
7. Hasil Wawancara Dengan Anak Pada Akhir Siklus II.....	63
8. Pertumbuhan Kemampuan Membaca Awal Anak TK Samudera (Kategori Mampu)	65
9. Pertumbuhan Kemampuan Membaca Awal Anak TK Samudera (Kategori Berkembang).....	66
10. Pertumbuhan Kemampuan Membaca Awal Anak TK Samudera (Kategori Perlu Bimbingan).....	67
11. Sikap Anak Terhadap Permainan Menyusun Huruf Sesuai Kartu Kata Bergambar (kategori Tinggi).....	69
12. Sikap Anak Terhadap Permainan Menyusun Huruf Sesuai Kartu Kata Bergambar (kategori Sedang).....	70
13. Sikap Anak Terhadap Permainan Menyusun Huruf Sesuai Kartu Kata Bergambar (kategori Rendah).....	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Perbandingan Kemampuan Membaca Awal Anak TK Samudera (kategori Mampu)	66
2. Perbandingan Kemampuan Membaca Awal Anak TK Samudera (kategori Berkembang).....	67
3. Perbandingan Kemampuan Membaca Awal Anak TK Samudera (kategori Rendah)	68
4. Perbandingan Sikap Anak Terhadap Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar (kategori Tinggi).....	70
5. Perbandingan Sikap Anak Terhadap Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar (kategori Sedang).....	70
6. Perbandingan Sikap Anak Terhadap Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar (kategori Rendah).....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Satuan Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan 1.....	78
2. Satuan Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan 2.....	79
3. Satuan Kegiatan Harian Siklus 1 Pertemuan 3.....	80
4. Satuan Kegiatan Harian Siklus 2 Pertemuan 1.....	81
5. Satuan Kegiatan Harian Siklus 2 Pertemuan 2.....	82
6. Satuan Kegiatan Harian Siklus 2 Pertemuan 3.....	83
7. a. Lembar Pengamatan Kondisi Awal	84
b. Lembar Pengamatan Siklus 1 Pertemuan 1	85
c. Lembar Pengamatan Siklus 1 Pertemuan 2	86
d. Lembar Pengamatan Siklus 1 Pertemuan 3	87
e. Lembar Pengamatan Siklus 2 Pertemuan 1	88
f. Lembar Pengamatan Siklus 2 Pertemuan 2	89
g. Lembar Pengamatan Siklus 2 Pertemuan 3	90
8. a. Lembar Pengamatan Sikap Kondisi Awal	91
b. Lembar Pengamatan Siklus 1.....	92
c. Lembar Pengamatan Siklus 2.....	93
9. a. Lembar Hasil Wawancara Siklus 1	94
b. Lembar Hasil Wawancara Siklus 2	95
10. Foto-foto Kegiatan	96
11. Izin Penelitian	101
12. Izin Penelitian Dinas Pendidikan	102
13. Surat Keterangan	103

HALAMAN PERSEMBAHAN



Setiap orang yang memulai sesuatu
Harus menempuh jalan yang sukar
Dimana ia sendiri harus mencari arahnya
Akan tetapi ia tidak perlu menempuh jalan itu
Dalam kegelapan, kalau ia bisa membawa
Cahaya yang lain
Kulangkahkan kaki menuju kesuksesan
Benturan demi benturan harus kulalui
Untuk meraih asa
Dengan penuh keyakinan dan ketetapan hati
Dengan seuntai kasih
Dan syukurku kepadaMu ya Allah
Kepersembahkan setetes keberhasilan ini
Buat almarhum Papaku tercinta H. Marlis Sirath
Beserta Mami Hj. Liberty yang selalu mengiringi langkahku
Teristimewa buat suamiku yang setia dan sabar menemani hari-hariku
Dan buat anak-anakku tersayang: Rista, Andre, Iqbal dan Emil
Dalam memotivasi semangatku untuk mencapai keberhasilan
Berlimpah rahmat dan kurniaMu ya Allah

Amiin !!!

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar membaca. Masyarakat yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru, sehingga lebih mampu menjawab tantangan hidup di masa mendatang. Kegemaran membaca juga merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih ilmu pengetahuan dan teknologi. Budaya membaca merupakan suatu hal yang sangat penting dan mendasar yang harus dimiliki oleh setiap orang apabila kita ingin menjadi bangsa yang maju. Melalui budaya membaca mutu pendidikan dapat ditingkatkan, sehingga sekaligus dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia.

Setiap aspek dalam kehidupan ini melibatkan kegiatan membaca, walaupun informasi bisa ditemukan dari media lain seperti televisi dan radio. Membaca tetap memegang peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, atau istilah lainnya yaitu membaca merupakan tuntutan realitas kehidupan sehari-hari manusia. Dengan membaca tidak hanya untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan baru seseorang seperti yang telah diuraikan di atas, namun juga untuk memperoleh informasi serta berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang dan merupakan satu kesatuan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf, kata-kata, menghubungkan bunyi serta maknanya.

Undang-undang RI No 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai

usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar. Karena anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik maupun mental maka tepatlah bila dikatakan usia dini adalah usia emas (*golden age*) dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselenggarakan pada jalur pendidikan formal yaitu di Taman Kanak-kanak (TK). Tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik secara psikis maupun fisik yang meliputi perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Program pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh, mencakup bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar adalah kemampuan berbahasa. Aspek pengembangan bahasa mempunyai kompetensi dasar yaitu: anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal symbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan menulis dan membaca. Agar tujuan pengembangan bahasa tercapai secara optimal, maka guru memegang peranan yang strategis dalam kegiatan pembelajaran pada anak. Peranan strategis tersebut mencakup peran guru sebagai fasilitator, motivator, mediator, organisator dalam proses pembelajaran.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa, maka

sebagai pendidik di Taman Kanak-kanak diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak, salah satu diantaranya adalah dalam hal menumbuhkan kemampuan membaca. Pengenalan membaca sejak dini kepada anak sangat baik dilakukan, karena anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan mudah sekali menyerap segala sesuatu yang diajarkan. Hal ini senada dengan pendapat *Steinberg* (dalam Nurbiana, 2009: 5.3) yang menyatakan bahwa ada empat keuntungan mengajarkan anak membaca dini yaitu: (1) Belajar membaca dini memenuhi rasa ingin tahu anak, (2) Situasi akrab dan informal di rumah dan di kelompok bermain atau TK merupakan faktor yang kondusif bagi anak untuk belajar, (3) Anak-anak berusia dini pada umumnya perasa dan terkesan mudah diatur, dan (4) Anak-anak berusia dini dapat mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat.

Anak akan merasa sangat bahagia, ketika ia telah mampu membaca buku yang ingin ia ketahui isinya, tanpa melibatkan orang lain untuk membacakannya. Dengan demikian rasa ingin tahu yang sedang berkembang dalam diri anak dapat terpenuhi, dan tersalurkan secara baik melalui kegiatan membaca, sebagaimana dipertegas oleh wahyu pertama yang diturunkan oleh Allah SWT kepada Rasulullah tercinta yaitu surat Al-Alaq ayat 1 yang berbunyi “*Iqro’ bismi robbikalladzii kholaq*”, yang merupakan perintah untuk membaca (Depag: 2000: 479).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa mengajarkan membaca kepada anak sejak dini merupakan tindakan yang baik dan tidak ada dampak negatifnya selama cara yang dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa sekarang banyak Sekolah Dasar (SD) mengajukan persyaratan tes masuk yang mengharuskan calon

siswa sudah dapat membaca dan menulis dengan baik. Tuntutan kondisi yang seperti ini menjadikan para orang tua yang telah menyekolahkan anak-anaknya di TK berharap banyak, bahkan mengharuskan agar anak mereka setelah selesai mengikuti program pembelajaran di TK sudah terampil membaca dan menulis. Kondisi seperti ini pada akhirnya mengharuskan sekolah Taman Kanak-kanak (TK) menyesuaikan kurikulum pembelajarannya dengan menambahkan materi pembelajaran membaca dan menulis kepada anak.

Beberapa hal yang harus dilaksanakan oleh seorang guru Taman Kanak-kanak dalam menumbuhkan kemampuan membaca pada anak adalah mengelola kelas dengan baik, menyajikan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi anak, membimbing anak didik dengan penuh kasih sayang dan kesabaran. Bimbingan membaca yang diberikan dilakukan secara bertahap dan berulang, dan tidak memaksa anak untuk segera mampu membaca karena akan mempengaruhi tahapan perkembangan psikologis anak. Kemampuan guru dalam memilih media yang tepat dan bervariasi dalam menumbuhkan kemampuan membaca, seperti tersedianya buku bacaan anak serta dilengkapi dengan media kartu kata bergambar, kartu tanpa gambar, dan kartu huruf. Pemilihan metode dan strategi yang relevan dalam kegiatan membaca. Kegiatan menumbuhkan kemampuan membaca yang dilakukan pada anak sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain serta menggunakan alat permainan agar anak menjadi senang, dan guru lebih mudah dalam penyampaian materi serta anak terlibat aktif dan tidak cepat menjadi bosan dan sekaligus anak dapat merespon pembelajaran membaca yang diberikan.

Kenyataan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Samudera yaitu banyak anak yang belum dapat mengenal konsep huruf dengan baik. Disamping itu anak juga belum

bisa menghubungkan antara konsep dengan bentuk huruf. Beberapa faktor yang terlihat menjadi penyebab diantaranya adalah: media yang digunakan dalam mengenalkan konsep huruf kepada anak kurang bervariasi, dimana guru langsung menuliskan di papan tulis huruf yang akan dikenalkan kepada anak. Metode dan teknik yang digunakan guru dalam menumbuhkan kemampuan membaca kurang tepat dan relevan, dimana guru sering mengajarkan membaca pada anak dengan cara mengeja, sehingga anak kurang merespon apa yang diajarkan, cepat bosan dan terlihat kurang aktif dalam kegiatan membaca. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan mengupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal anak dalam suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengenalkan konsep huruf dan menghubungkan antara konsep dengan bentuk huruf, maka peneliti yang juga sebagai guru di Taman Kanak-kanak Samudera mengupayakan suatu bentuk permainan yang dapat membantu anak dalam mengenalkan konsep huruf, dan dapat menghubungkan antara konsep dengan bentuk huruf. Hal itulah yang menjadi alasan utama penulis untuk meneliti masalah tersebut. Adapun judul penelitian tindakan kelas yang penulis angkat adalah: “Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar Sebagai Upaya Menumbuhkan Kemampuan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-kanak Samudera Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Samudera dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru merencanakan pembelajaran tidak sesuai dengan tema.
2. Metode dan teknik yang digunakan guru dalam menumbuhkan kemampuan membaca kurang tepat dan relevan.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep huruf kurang bervariasi.
4. Evaluasi yang digunakan oleh guru tidak menghasilkan balikan.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan ruang lingkup permasalahan yang mempengaruhi proses belajar anak, dan keterbatasan tenaga, waktu, dan biaya yang tersedia, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Metode dan teknik yang digunakan guru dalam menumbuhkan kemampuan membaca kurang tepat dan relevan.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenalkan konsep huruf kurang bervariasi.
3. Evaluasi yang digunakan guru tidak menghasilkan balikan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal anak di TK Samudera?”

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pemecahan masalah penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa penggunaan kartu kata bergambar, kartu huruf, dan alat bantu lainnya. Indikator keberhasilan yang akan diukur dalam penelitian ini adalah pertama, tumbuhnya kemampuan membaca awal anak yang diukur melalui hasil observasi, dan yang kedua sikap dan pendapat anak terhadap permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar yang diukur melalui hasil observasi dan wawancara terhadap anak.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal anak Taman Kanak-kanak Samudera Padang.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan kegiatan permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar adalah:

1. Bagi peserta didik, temuan penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak di Taman Kanak-kanak Samudera Padang.
2. Bagi guru, temuan hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru Taman Kanak-kanak Samudera Padang dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi anak.
3. Bagi sekolah, temuan penelitian ini diharapkan:
 - a. Dapat meningkatkan mutu pendidikan.

- b. Dapat meningkatkan kualitas pekerjaan guru serta tercapainya kompetensi yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya; hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk dapat mengembangkan/meneliti dikemudian hari dengan menggunakan aspek yang berbeda.

H. Definisi Operasional

1. Kemampuan membaca awal, adalah suatu kesanggupan atau kecakapan permulaan seseorang dalam melihat dan melapazkan apa yang tertulis.
2. Permainan Menyusun Huruf Sesuai dengan Kartu Bergambar, adalah suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh seseorang dalam upaya mengelompokkan beberapa huruf secara baik sehingga membentuk suatu kata yang tertera pada kartu kata bergambar yang dipilih oleh orang tersebut.
3. Permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar sebagai upaya menumbuhkan kemampuan membaca awal anak Taman Kanak-kanak Samudera, adalah suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak Taman Kanak-kanak Samudera, dalam upaya mengelompokkan beberapa huruf secara baik sehingga dapat membentuk suatu kata yang memiliki arti sesuai dengan yang tertera pada kartu kata bergambar, dengan tujuan dapat menumbuhkan kesanggupan atau kecakapan awal seorang anak dalam melihat, mengeja dan melafazkan atau mengucapkan apa yang tertulis pada kartu kata bergambar yang dipilihnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak terdiri beberapa tahapan dan disesuaikan dengan usia serta karakteristik perkembangannya yang meliputi perkembangan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak (Nurbiana, 2009: 3.1). Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif dan sosio emosional.

Menurut *Santrock* (dalam Nurbiana, 2009: 3.1), bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi *fonologi* (unit suara), *morfologi* (unit arti), *sintaksis* (tata bahasa), *semantic* (variasi arti), dan *pragmatic* (penggunaan) bahasa.

Pengertian bahasa Depdiknas (2005: 5), bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya.

Dengan menggunakan bahasa, anak akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul di tengah-tengah masyarakat. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Nurbiana (2009: 4.1) yang mengatakan bahwa dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi dalam kelompok. Pribadi itu berfikir, berperasaan, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat sekitarnya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak agar anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran maupun perasaannya kepada orang lain.

2. Hakekat Membaca Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca

Membaca pada hakekatnya adalah suatu kegiatan yang melibatkan banyak hal yang tidak hanya sekedar melafalkan tulisan saja, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan meta kognitif. Sebagai proses visual, membaca merupakan proses penerjemahan symbol-simbol tulisan kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Klein (dalam Farida, 2007:10), mengemukakan bahwa pengertian membaca adalah:

- 1) Merupakan suatu proses dimana informasi dan teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca, mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna.
- 2) Sesuatu yang strategis, dimana pembaca yang efektif dapat menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstruksi makna ketika membaca.
- 3) Merupakan sesuatu yang interaktif, dimana keterlibatan pembaca dengan teks tergantung kepada konteks. Orang yang senang membaca suatu teks yang bermanfaat akan memperoleh berbagai tujuan yang ingin dicapainya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian membaca adalah suatu proses penerjemahan simbol-simbol tulis kedalam kata-kata lisan yang mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi (pemberian makna), membaca kritis dan pemahaman kreatif.

b. Tahapan Perkembangan Kemampuan Membaca Pada Anak

Menurut Nurbiana (2009: 3.17) menyebutkan ada lima tahapan perkembangan kemampuan membaca pada anak yaitu:

1) Tahap Fantasi

Tahap ini anak mulai suka pada buku, banyak belajar menggunakan buku dan mulai berfikir bahwa buku itu penting, melihat dan membolak balikkan buku, dan kadang-kadang membawa buku kesukaannya kemana saja ia pergi.

2) Tahap Pembentukan Konsep Diri

Tahap ini anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca. Kadang-kadang anak sering berpura-pura membaca meskipun tidak cocok dengan tulisan yang dibacanya.

3) Tahap Membaca Gambar

Tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak, dan sudah dapat menemukan kata-kata yang dia kenal dalam cetakan kata/tulisan tersebut.

4) Tahap Pengenalan Bacaan

Tahap ini anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphonic, semantic, dan syntactic*) secara bersama-sama, dan anak mulai tertarik pada bacaan, mengingat kembali cetakan pada konteksnya dan berusaha mengenal tanda-tanda pada bacaan.

5) Tahap Membaca Lancar

Tahap ini anak sudah dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda dengan lancar, menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya.

c. Pengertian Kemampuan Membaca Awal

Menurut Ebta (2010), “kemampuan” berarti kesanggupan atau kecakapan. Membaca berarti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, atau mengeja dan

melafazkan apa yang tertulis. Awal berarti permulaan.

Membaca awal/permulaan (*initial reading*) ditandai dengan penguasaan kode alfabetik, dimana anak hanya sebatas membaca huruf per huruf. Membaca awal ini juga mengandung makna bahwa anak belajar mengenal fonem dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata.

Pengajaran membaca awal/permulaan di Taman Kanak-kanak pada umumnya sudah dimulai sejak awal tahun pertama. Anak-anak diberi stimulasi atau rangsangan berupa pengenalan huruf-huruf dalam alphabet. Praktek ini langsung disandingkan dengan keterampilan menulis, dimana anak diminta mengenal bentuk dan arah garis ketika menulis huruf.

Metode belajar membaca awal anak di Taman Kanak-kanak biasanya mendapat hambatan dalam penerapannya. Metode ini diberikan sama pada setiap anak, dan materi ajaran umumnya berasal dari buku penunjang. Jika melihat perbedaan anak dalam gaya belajar, hal ini kurang memberikan hasil yang optimal. Penanganan secara individual di kelas saat belajar membaca tidaklah dimungkinkan karena ketersediaan tenaga guru yang terbatas. Untuk mengatasinya gurupun membagi anak dalam kelompok-kelompok kecil setiap harinya. Dalam hal baca tulis, siswa kelas A (nol kecil) sudah mendapatkan rangsangan berupa huruf abjad sejak minggu kedua mereka bersekolah. Praktek selanjutnya adalah mengenal bentuk dengan belajar menulis huruf dengan menebalkan garis atau meniru tulisan guru di buku kotak-kotak. Praktek ini bisa jadi memang membuat anak mampu menulis atau memegang pensil, tapi anak tidak tahu apa yang ia tulis karena ia hanya sekedar mengikuti pola yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan membaca awal mengacu pada kecakapan yang harus dikuasai anak yang berada dalam

tahap membaca permulaan. Kecakapan yang dimaksud adalah penguasaan kode alfabetik dimana anak hanya sebatas membaca huruf per huruf, mengenal fonem dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata.

3. Hakekat Bermain Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Bermain

Menurut Anggani (2006:1), “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”.

Craft (dalam Suratno, 2005:76) mengartikan bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya. Selanjutnya dikatakan bahwa pikiran yang berdaya merupakan faktor bagi tumbuhnya ide-ide baru dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi sebuah kreatifitas.

Soegeng (dalam Kamtini dan Husni, 2005: 47) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa bermain mengandung pengertian yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik secara sendiri maupun berkelompok, dengan atau tanpa menggunakan alat permainan untuk mencapai kesenangan dan tumbuhnya berbagai ide dan gagasan baru yang pada akhirnya menghasilkan suatu kreatifitas.

b. Manfaat Bermain

Manfaat bermain menurut Nakita (dalam Kamtini dan Husni, 2005: 55) meliputi tiga ranah yaitu: “(a) ranah fisik-motorik, dimana anak akan terlatih motorik kasar

dan motorik halusnya; (b) ranah sosial-emosional, dimana anak akan merasa senang karena ada teman bermainnya; dan (c) ranah kognitif, dimana anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar dan halus, rasa asam, manis dan asin, dan anakpun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik”.

Bermain merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi anak. Menurut Suratno (2005: 80), aktifitas bermain anak dapat dimanfaatkan untuk membantu mengembangkan berbagai aspek pengembangan anak yang meliputi perkembangan fisik, pengembangan aspek motorik halus dan kasar, pengembangan aspek sosial, pengembangan aspek emosi dan kepribadian, pengembangan aspek kognisi, dan pengembangan ketajaman indera.

Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir, karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak. Penelitian *Vygotski* (dalam Montolalu, 2005:1.13) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan berfikir (kognitif) anak, karena dengan bermain akan membuka kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berkreasi dan mengembangkan imajinasi serta fantasinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain bagi anak memberikan manfaat bagi anak untuk melatih perkembangan fisik-motorik, sosial-emosional dan perkembangan emosinya yang di dapat dari lingkungan, baik lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih dekat. Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak dalam berkreasi yang sesuai dengan keinginannya tanpa adanya hambatan. Bagi anak taman Kanak-kanak, belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar merupakan ciri kehidupan mereka seperti halnya bekerja pada orang dewasa. Ketika bermain mereka dapat mengekspresikan diri

dengan bebas tanpa merasakan adanya paksaan. Oleh karena itu belajar dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya.

c. Alat Permainan

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naruli bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain atau menyusun seluruh bentuk utuhnya (Anggani, 2006: 7).

Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan bermain dan menggunakan seluruh pancainderanya secara optimal. Permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktifitas sel otak mereka dan memperlancar proses pembelajaran anak.

Alat-alat permainan yang diperlukan untuk kegiatan bermain dan belajar dibagi dalam dua kelompok yaitu:

1) Alat permainan untuk kegiatan di dalam kelas.

Alat-alat permainan yang digunakan pada tiap-tiap area, ada sepuluh area yang digunakan untuk bermain dan belajar di dalam kelas. Area-area tersebut dilengkapi dengan alat-alat permainan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran anak.

2) Alat permainan untuk kegiatan di luar kelas

Alat-alat permainan di luar kelas yang disajikan hendaknya dapat memenuhi

kebutuhan-kebutuhan anak dan memupuk perkembangan jasmani, intelektual, emosional dan sosialnya seperti: ayunan, seluncuran, komidi putar, jungkitan dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa alat permainan merupakan alat yang dapat dipertunjukkan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi untuk membantu anak dalam menjelaskan konsep, ide atau pengertian.

4. Prinsip-prinsip Pendekatan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak menurut Ali dkk.(2005: 4.34-4.35), yaitu:

a. Berorientasi Pada Perkembangan Anak

Pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak merupakan individu yang unik, maka perlu memperhatikan perbedaan secara individual. Dengan demikian dalam kegiatan yang disiapkan perlu diperhatikan cara belajar anak yang dimulai dari cara sederhana ke rumit, konkrit ke abstrak, gerakan ke verbal, dan dari ke-aku-an ke rasa sosial.

b. Berorientasi Pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pembelajaran pada anak haruslah senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak pada usia dini sedang membutuhkan proses belajar untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan pada perkembangan dan kebutuhan masing-masing anak.

c. Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya

dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain, anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya.

d. Menggunakan Pendekatan Tematik

Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya. Tema dipilih dan dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat.

e. Kreatif dan Inovatif

Proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Dalam pengelolaan pembelajaran dilakukan secara dinamis, artinya anak tidak hanya sebagai objek tetapi juga sebagai subjek dalam proses pembelajaran.

f. Lingkungan Kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah, baik di dalam maupun di luar ruangan. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang belajar harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah, baik dengan pendidik maupun dengan temannya.

g. Mengembangkan Kecakapan Hidup

Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya kemampuan menolong diri sendiri, berdisiplin dan bersosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media adalah bentuk jamak dari *medium* dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, atau dapat pula diartikan sebagai alat, sarana atau wahana. Istilah media sering ditemukan sebagai istilah dalam bidang komunikasi atau alat untuk transportasi. Dalam dunia pendidikan dan pengajaran, biasa disebut media pendidikan atau media pembelajaran.

Menurut *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, dalam Mulyasa (2009:173), media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.

Menurut *Gagne* (dalam Nurbiana, 2009: 10.3), media adalah segala jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Sedangkan menurut *Briggs* (dalam Nurbiana, 2009: 10.3) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar.

Senada dengan pendapat di atas, Oemar (dalam Mulyasa, 2009:173) menyatakan bahwa media pendidikan atau media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pendidikan atau media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut sehingga tercipta efektifitas komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sangat sulit sekali apabila materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Secara umum, Oemar (dalam Mulyasa, 2009: 174) menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk:

- 1) Meletakkan dasar-dasar berfikir konkrit dan mengurangi verbalisme;
- 2) Memperbesar perhatian para siswa;
- 3) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar dan membuat pelajaran lebih mantap;
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa;
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, hal ini terutama dalam gambar yang hidup;
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian atau perkembangan kemampuan berbahasa;
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Demikian banyak bentuk dan macam media pembelajaran, namun yang terpenting adaalah pemilihan bentuk dan macam media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana ditempat terjadinya proses pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media pembelajaran berupa kartu huruf dan kartu kata bergambar

yang digunakan untuk menumbuhkan kemampuan membaca awal anak TK Samudera Padang.

6. Hakekat Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar

a. Pengertian Huruf/Kata dan Kartu Kata Bergambar

Menurut Ebta (2010), “huruf” mengandung arti tanda aksara di tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa, sedangkan “kata” merupakan unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan di berbahasa.

Kartu kata bergambar adalah salah satu bentuk dari media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang diperkenalkan oleh Glen Doman, yaitu seorang ahli bedah otak dari Philadelphia Pennsylvania Amerika Serikat. Menurut teori yang dikembangkannya, anak balita dapat menyerap informasi secara luar biasa, bahkan semakin muda anak diajarkan membaca semakin besar daya serapnya terhadap informasi baru (Anna, 2005: 97).

Gambar-gambar pada kartu kata dapat dikelompokkan berdasarkan seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka dan sebagainya. Kartu-kartu tersebut dapat dimainkan dengan berbagai cara. Tujuan dari metode kartu ini adalah untuk melatih kemampuan otak anak untuk dapat mengingat gambar dan kata-kata sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.

Kartu kata bergambar dapat diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan mengenal huruf dan kata-kata. Gambar-gambar dibuat menarik dengan warna-warni yang disukai anak-anak, sehingga anak-anak bisa diajak bergembira, bermain dan belajar mengenal dan mencocokkan kata yang sederhana. Permainan ini tidak perlu mentargetkan hasil yang muluk-muluk atau memaksa anak untuk menghafal sekian

kata dalam sehari misalnya, apalagi sampai membanding-bandingkan dengan anak lain yang seusianya yang sudah lebih maju kemampuan belajarnya. Anak harus dibiarkan bebas berkembang dan belajar dengan temponya sendiri dalam mengikuti perkembangan fungsi otaknya masing-masing.

b. Permainan Menyusun Huruf Sesuai Dengan Kartu Kata Bergambar

Kata “menyusun” berasal dari kata dasar “susun” yang berarti kelompok atau kumpulan yang tidak berapa banyak (Ebta; 2010). Selanjutnya dalam kamus tersebut dijelaskan bahwa kata “menyusun” maknanya adalah mengatur secara baik; menempatkan secara beraturan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar adalah suatu permainan yang dilakukan oleh anak Taman Kanak-kanak dalam upaya mengelompokkan beberapa huruf secara baik sehingga membentuk suatu kata yang sesuai dengan kata yang tertera pada kartu bergambar yang dipilih oleh siswa tersebut dengan tujuan agar tumbuhnya kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep dengan bentuk huruf dalam permainan tersebut, sebagai upaya untuk menumbuhkan kemampuan anak Taman Kanak-kanak dalam hal membaca awal/permulaan.

Permainan menyusun huruf dengan kartu kata bergambar ini membutuhkan alat-alat permainan sebagai berikut.

- 1) Kartu huruf, yaitu kartu berukuran kecil yang bertuliskan huruf-huruf dari abjad alphabet. Satu kartu berisi satu huruf vokal atau konsonan.
- 2) Kartu kata bergambar, yaitu kartu yang ada gambar buah/binatang yang dilengkapi dengan nama buah/binatang yang tertera di dalam kartu tersebut.
- 3) Bola huruf dari plastik aneka warna, pada masing-masing bola di tulis satu huruf

yang merupakan huruf pertama dari kata-kata yang tertera di kartu kata bergambar.

- 4) Papan panel, tempat menempelkan kartu huruf dan kartu kata bergambar.
- 5) Simpai, yaitu alat permainan yang terbuat dari rotan sebesar telunjuk yang kedua ujungnya dipertemukan sehingga membentuk seperti lingkaran dengan ukuran tertentu.
- 6) Wadah plastik tempat meletakkan kartu huruf dan bola plastik.

Cara permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar adalah sebagai berikut.

- 1) Dua orang anak saling berpacu melompati simpai yang diletakkan di atas lantai.
- 2) Kedua anak menuju kolam bola (wadah plastik) dan mengambil salah satu bola plastik yang terdapat di dalamnya.
- 3) Anak mengambil satu buah kartu kata bergambar yang huruf awalnya sama dengan huruf yang di tempel pada bola plastik yang dipilih oleh anak sebelumnya.
- 4) Masing-masing anak kemudian menempelkan kartu kata bergambar yang dipilihnya pada papan panel yang sudah disiapkan sebelumnya.
- 5) Selanjutnya masing-masing anak mencari dan mengumpulkan sejumlah kartu huruf dari wadah plastik yang disediakan. Kartu huruf yang dikumpulkan harus sesuai dengan huruf-huruf yang membentuk kata tertentu yang tertera pada kartu kata bergambar. Kemudian anak menempelkan kartu huruf yang dipilihnya berdampingan dengan kartu kata bergambar yang sudah ditempelkan sebelumnya.
- 6) Setelah tersusun dengan rapi, maka anak dipersilahkan mengucapkan kata yang sudah disusunnya tersebut dengan mempedomani gambar yang tertera pada kartu kata bergambar.

- 7) Setelah itu anak kembali ketempat semula, anak yang duluan sampai maka dialah sebagai pemenang dalam permainan tersebut.

Permainan menyusun huruf yang sesuai dengan kartu kata bergambar, bertujuan agar anak dapat dengan mudah mengenali huruf-huruf yang membentuk sebuah kata sehingga sesuai dengan gambar yang disediakan. Dengan melakukan permainan ini, maka diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal anak usia dini di Taman Kanak-kanak secara umum dan khususnya di Taman Kanak-kanak Samudera.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Refniati (2010), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf dalam Pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang”, menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu huruf di kelompok B2 TK Islam Nurul Halim Padang.
2. Ilda Fauzia (2008), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Kalimat Bagi Siswa Kelas 1 SD Negeri 22 Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang”, menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran membaca melalui kartu kalimat sangat cocok dan efektif karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 22 Kecamatan Lubuk Begalung Padang.

Manfaat yang dapat penulis ambil dari kedua penelitian di atas yaitu sebagai bahan perbandingan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini dalam upaya menumbuhkan kemampuan membaca awal anak di TK Samudera Padang dalam permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan fenomena tentang pendayagunaan metode, strategi dan sumber belajar yang belum optimal dalam pembelajaran membaca, maka dibutuhkan suatu cara yang dipandang tepat dalam mengoptimalkan hasil yang diharapkan yaitu menumbuhkan kemampuan membaca awal anak Taman Kanak-kanak. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kemampuan membaca awal anak adalah melalui permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar.

Melalui permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar, anak diharapkan dapat mengenal konsep huruf dan dapat menghubungkan konsep dengan bentuk huruf, hal ini akan dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal pada anak.

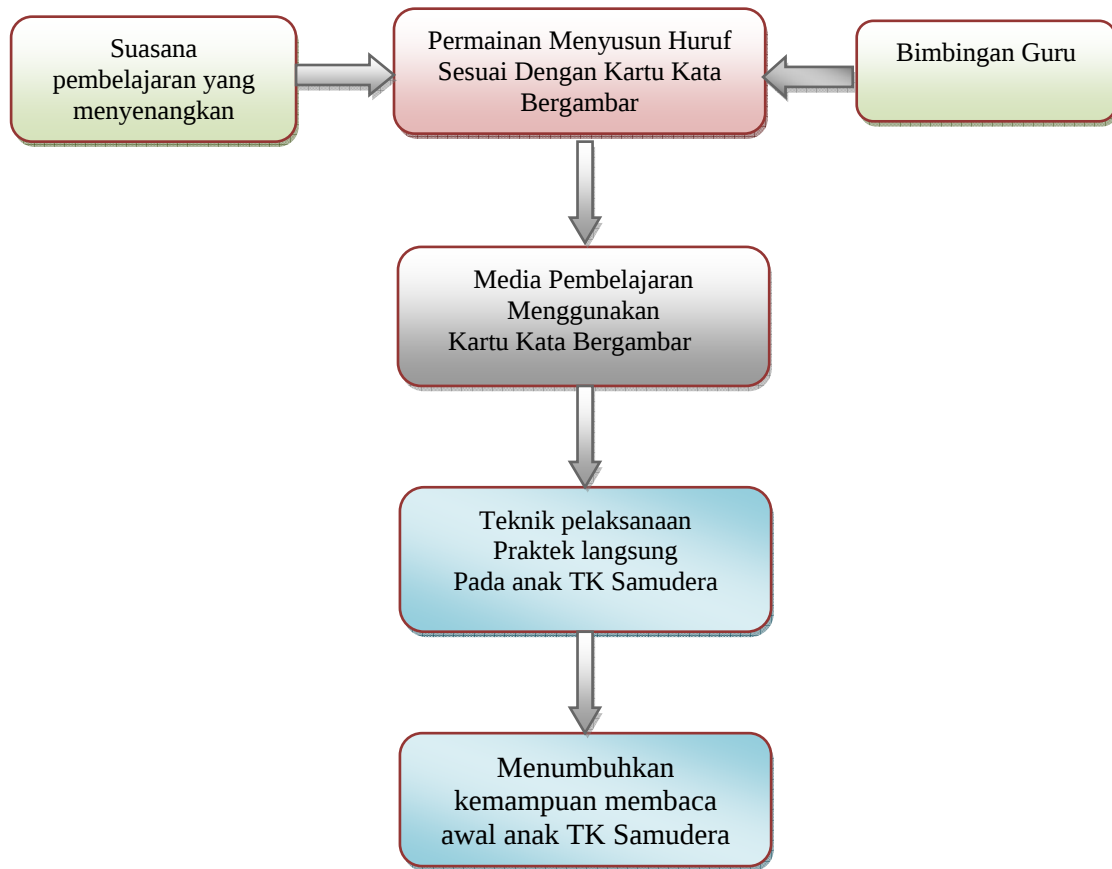
Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada anak, yaitu kartu huruf, kartu kata bergambar, bola warna warni, papan flannel, simpai dan lain-lain, yang digunakan pada kegiatan permainan menyusun huruf dengan kartu kata bergambar untuk dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berfikirnya dapat diuraikan sebagai berikut:

“Apabila anak usia dini di Taman Kanak-kanak (TK) diberi rangsangan dalam bentuk permainan mengenali huruf-huruf yang membentuk sebuah kata dalam suatu permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar, dibawah bimbingan guru dan dalam suasana yang menyenangkan, maka dapat dipastikan akan menumbuhkan kemampuan membaca awal dari anak tersebut”.

Kerangka berfikirnya dapat diuraikan pada diagram 1 berikut ini:

Diagram 1. Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Tindakan

“Kegiatan permainan menyusun huruf dengan kartu kata bergambar dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal anak Taman Kanak-kanak Samudera Padang”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas tentang permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Melalui permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal anak Taman Kanak-kanak Samudera Padang, pada kategori mampu dengan tingkat keberhasilan di akhir siklus 2 sebesar 81 % dari keseluruhan siswa kelas B yang berjumlah 16 orang.
2. Sikap anak terhadap permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dalam upaya menumbuhkan kemampuan membaca awal anak taman Kanak-kanak Samudera berada pada posisi sangat menikmati permainan tersebut serta mampu menyelesaikan permainan ini tanpa mengalami kesulitan yang berarti.
3. Sangat sedikit sekali jumlah anak yang tidak mampu menikmati permainan tersebut di atas, yang menurut pengamatan peneliti lebih disebabkan oleh adanya beberapa siswa yang kondisi kesehatan fisiknya kurang baik pada waktu dilaksanakan penelitian tersebut.
4. Tingkat keberhasilan dari permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar dalam upaya menumbuhkan kemampuan membaca awal anak Taman Kanak-kanak Samudera relatif sudah amat baik.

5. Para siswa merasa senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa yang menyatakan mereka menyukai permainan ini 100%, dapat menyelesaikan permainan ini 94%, tidak merasa kesulitan melakukan permainan ini sebesar 94%, dan hanya sekitar 6% saja yang masih kesulitan dalam melakukan permainan ini.
6. Selama kegiatan pembelajaran atau permainan berlangsung, terjadi interaksi positif diantara para siswa. Aktifitas belajar tercipta saat mereka belajar dalam suasana yang menyenangkan dan mereka senang untuk belajar.
7. Dengan adanya media pembelajaran berupa permainan yang menggunakan kartu kata bergambar, guru terlihat lebih senang dan dapat mengembangkan segenap potensi dirinya untuk membelajarkan anak dengan lebih baik.
8. Pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, yaitu taman kanak-kanak. Tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi dirinya baik secara psikis maupun fisik yang meliputi perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

B. SARAN

1. Kartu kata bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk permainan alternatif untuk menumbuhkembangkan kemampuan membaca awal anak, baik dilakukan oleh guru di sekolah maupun oleh orang tua di rumah.

2. Supaya pembelajaran lebih menarik bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dan disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.
3. Kepada pihak TK Samudera Padang, hendaknya dapat melengkapi media permainan yang lain untuk menumbuhkan kemampuan membaca awal anak seperti permainan menyusun huruf sesuai dengan kartu kata bergambar.
4. Bagi anak didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga menjadi anak yang dapat dibanggakan oleh orang tuanya.
5. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari alternatif lain untuk menumbuhkan kemampuan membaca awal anak dengan metode serta media pembelajaran yang bervariasi.
6. Bagi para pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan untuk menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Jokjakarta; Diva Press.
- Ali Nugraha dkk. 2005. *Kurikulum Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggani Sudono. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Anna Yulia. 2005. *Cara Menumbuhkan Minat Baca Anak*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Depag RI. 2000. *Alquran dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Pendidikan Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta.
- Ebta Setiawan. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Software KBBI V1.1*. <http://ebsoft.web.id>. Akses Tanggal 2 November 2010.
- Farida Rahim. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ilda Fauzia. 2008. *Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Permainan Kalimat Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 22 Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang*. Skripsi. Padang. PGSD FIP UNP.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- Lucky Ade Sessiani. 2007. *Pengaruh Metode Multisensori Dalam meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Taman Kanak-kanak*. Skripsi, Semarang; Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.
- Mohamad Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Montolalu, B.E.F dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. PT.Remaja Rosda Karya.
- Nurbiana Dhieni, dkk (2009). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta. Universitas Terbuka.